

**Федеральное государственное
бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Академия медиаиндустрии»**

На правах рукописи

Луговцев Анатолий Юрьевич

**ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ ОБРАЗНОСТИ
И ФУНКЦИОНАЛЬНО-ЭСТЕТИЧЕСКАЯ РОЛЬ
ОБЪЕКТНОГО ДИЗАЙНА В ЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ**

Специальность 17.00.03 – Кино-, теле- и другие экранные искусства

ДИССЕРТАЦИЯ

на соискание учёной степени
кандидата искусствоведения

Научный руководитель:
кандидат искусствоведения, профессор
Пархоменко Яна Александровна

Москва – 2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ОБЪЕКТНЫЙ ДИЗАЙН В СТРУКТУРЕ ХУДОЖЕСТВЕННО- ВЫРАЗИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗНОСТИ ЭКРАННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ	28
§1.1. Введение понятия «объектный дизайн» и проблемы его интерпретации в экранных искусствах.....	28
1.1.1. Этапы разработки экранных объектов	57
§1.2. Основные этапы развития объектного дизайна в экранных искусствах.....	67
§1.3. Объекты дизайна как дискретные аудиовизуальные элементы художественно-выразительного решения экранного произведения.....	111
§1.4. Семиотические и зрелищные аспекты объектного дизайна в экранных искусствах	125
Выводы к первой главе.....	156
ГЛАВА 2. АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ ОБЪЕКТНОГО ДИЗАЙНА В ЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ.....	161
§ 2.1. Персонаж как объект дизайна в экранных искусствах	161
§2.2. Объектный дизайн в эстетике телепередачи.....	189
2.2.1. Объект-персонаж в телепередаче	189
2.2.2. Проявления объектного дизайна в телепроизводстве	196
2.2.3. Анализ функционально-эстетических решений студийного пространства	205
§2.3. Функционально-эстетическая роль объектов дизайна в интерактивных средах ...	225
Выводы ко второй главе.....	241
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	244
БИБЛИОГРАФИЯ.....	250
ВИДЕО- И ФИЛЬМОГРАФИЯ	290
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ПОНЯТИЙНЫЙ АППАРАТ ИССЛЕДОВАНИЯ	312
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. СХЕМЫ И ТАБЛИЦЫ.....	327

ВВЕДЕНИЕ

Дизайн как конструирование связей между сферами материальной и духовной составляющих человеческой деятельности, по мнению ученых, доказывает свою ключевую роль в социокультурных процессах коммуникации¹. Творческое воображение рассматривается в ряду онтологических категорий «как звено связи между разными уровнями творимого людьми предметного бытия»².

Методы дизайна во взаимосвязи с потребностями общества позволяют преобразовывать гуманитарные, технические системы, программно воздействовать на сознание общественных групп и т.д. Медиафера демонстрирует такое же всепроникающее присутствие в современной культуре. В научных кругах исследуется «подключенность» каждого индивидуума к глобальному дизайн-процессу под воздействием СМК³, что трактуется как один из признаков проектной культурной формации. Фактически любой социально-значимый проект сегодня в той или иной мере связан с экранными медиа, где образ предшествует появлению новых объектов и обретает знаковость уже в условиях медиасреды. Медиафера способствует освоению плодов технического прогресса в новых знаковых контекстах, а независимое художественно-эстетическое осмысление обеспечивает глубокие взаимосвязи материальной и духовной культуры.

Современное общество пребывает в условиях тесной взаимосвязи элементов искусственной, спроектированной среды. Проектное мышление как часть творчества и основа очеловечивания в труде прослеживается уже на протяжении нескольких тысячелетий, с момента появления первых орудий, то есть с начала зарождения культуры, о чем неоднократно упоминали исследователи⁴. Потребность в преобразении и упорядочивании окружающей среды лежит в основании проектной

¹ Глазычев В.Л. О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 1970. – 191 с; Иконников А.В., Каган М.С., Пилипенко В.Р. и др. Эстетические ценности предметно-пространственной среды. М.: Стройиздат, 1990. – 334 с.

² Каган М.С. Воображение как онтологическая категория // Серия “Symposium”, Виртуальное пространство культуры., Вып. 3 / Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. С.71-74.

³ Средства массовой коммуникации.

⁴ Глазычев В.Л. О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 1970. — 191 с; Воронов Н.В. Эстетика техники / Н.В. Воронов, Я. Шестопал. — М.: Сов. Россия, 1972. — 176 с; Папанек В. Дизайн для реального мира. М.: Издатель Д. Аронов, 2004. – 416 с; и др.

деятельности человека. Путем дизайна или упорядочивания люди преобразуют свой быт⁵. Развивая гипотезу о проектной культурной формации современные ученые исследуют, как каждый индивидуум становится подключенным к глобальному дизайн-процессу. Направленность на воплощение мыслимого образа формирует проектную культуру: «планируя предметный мир, человек вместе с ним планирует свою будущую жизнь, и в конечном счете самого себя»⁶. Творческое воображение рассматривается в ряду онтологических категорий «как звено связи между разными уровнями творимого людьми предметного бытия»⁷.

Позиции дизайн-проектирования укрепляются в новых культурных областях. Современные методы дизайна позволили преобразовывать объективную реальность во множестве новых направлений, проектировать социальные, психологические системы, программно воздействовать на сознание общественных групп и т. д. Фактически, нет такой сферы социальной практики, которая не оказалась бы под влиянием дизайн-проектирования, частично представляя его объект⁸. Эти процессы могут быть связаны с экстравертивной установкой современного общества, которая отмечена доктором филос. наук, профессором Н.А. Хреновым и рассматривается им в сопряжении с отчетливой тенденцией эскалации экранной культуры⁹.

Развитие медиаиндустрии и экранных искусств – еще одна сущностная черта культуры информационного общества. Почти любой социально-значимый и технический проект сегодня в какой-то мере связан с экранными медиа. Медиасфера способствует освоению плодов технического прогресса в знаковых контекстах, а независимое художественно-эстетическое осмысление новых разработок обеспечивает глубокие взаимосвязи материальной и духовной культуры. Нередко культурные артефакты распространяются через медиа, получая воплощение на экране раньше, чем в реальности. Экран стал полем опережающего развития дизайн-

⁵ Всемирно известному теоретику и практику гуманистического дизайна В. Папанеку, принадлежит фраза «все люди-дизайнеры. Все, что мы делаем, практически всегда – дизайн, ведь проектировать свойственно человеку в любой его деятельности.», ставшая программным лозунгом многих современных международных конференций по дизайну. (Папанек В. Дизайн для реального мира. М.: Издатель Д. Аронов, 2004. С. 16.)

⁶ Эстетические ценности предметно-пространственной среды / под общ. ред. А.В. Иконникова. – М.: Стройиздат, 1990. С. 6.

⁷ Каган М.С. Воображение как онтологическая категория // Серия “Symposium”, Виртуальное пространство культуры., Вып. 3 / Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. С.71-74.

⁸ Глазычев В.Л. О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. – М.: Искусство, 1970. С. 14.

⁹ Хренов Н.А. Зрелища в эпоху восстания масс. – М.: Наука, 2006. С. 567.

тенденций и индикатором моды. При этом, сама визуальная образность как сущностная основа экранных искусств органично воспринимает формотворческое влияние дизайна.

Теоретик дизайна Н.В. Воронов выделяет в качестве основного отличительного метода дизайна при решении проектных задач компоновку и перекомпоновку существующих объектов, принципов, технологий, материалов, форм¹⁰. Детерминированность формы в дизайне определяет взгляд на функциональное формообразование. Еще в 1860-х гг. известный европейский теоретик искусства и архитектор Г. Земпер писал, что форма каждой вещи должна определяться функцией вещи, материалом, из которого она сделана, характером технологии производства и другими объективными факторами¹¹. Ценность эстетического освоения формы особенно актуальна для информационной эпохи. Современными теоретиками дизайна обосновано, что «форма выступает как материальное воплощение информации, существенной для деятельности и духовной жизни человека»¹². Доктор искусствоведения, профессор А.Н. Лаврентьев трактует форму наиболее широко, как «не только оболочку или конструкцию материальных предметов, но и структуры, сценарии действия, те или иные правила и условия»¹³. Он также подчеркивает, что информация все чаще становится формообразующим фактором¹⁴, и развивает мысль тем, что дизайн как универсальная проектная деятельность «отвечает за целостность предметного мира»¹⁵. Форма становится сообщением мысли и его же средством¹⁶, объединяя преобразовательную и коммуникационную функции дизайна.

Кроме проектно заложенного в дизайне объектов смысла, в новых слоях культурных контекстов проявляется их независимое художественно-эстетическое осмысление. Дизайн как конструирование связей между материальной и духовной

¹⁰ Воронов Н.В. Эстетика техники / Н.В. Воронов, Я. Шестопап. — М.: Сов. Россия, 1972. С. 5-7.

¹¹ Земпер Г. Практическая эстетика / Г. Земпер ; Пер. В.Г. Калиша. — М.: Искусство, 1970. — 320 с.

¹² Иконников А.В., Каган М.С., Пилипенко В.Р. и др. Эстетические ценности предметно-пространственной среды. М.: Стройиздат, 1990. С. 78.

¹³ Лаврентьев А.Н. История дизайна: учебное пособие. М.: Гардарики, 2006. С. 6.

¹⁴ Лаврентьев А.Н. Источник дизайнерских идей. Эксперимент в дизайне: учеб. пособие / А. Н. Лаврентьев. — М.: Издательский дом «Университетская книга», 2010. С. 232.

¹⁵ Лаврентьев А.Н. История дизайна: учебное пособие. М.: Гардарики, 2006. С. 14.

¹⁶ Что соответствует мысли медиатеоретика М. Маклюэна: «Средство передачи сообщения — само по себе сообщение» См. The media is the message. Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. — М.: Кучково поле, 2014. — 462 с.

деятельностью, между сферами производства и потребления, по мнению ученых, доказывает свою ключевую роль в культурных процессах интеграции и коммуникации¹⁷.

«Развитие общества предполагает целенаправленное созидание, конструирование новых смыслов», – пишет исследователь медиа, профессор Е.Я. Дугин¹⁸. Экранные произведения как акты коммуникации, не только создают новые смыслы, но и помогают раскрыть существующие: доступность объекта осмыслению через чувственное восприятие обусловлена часто не только его формой, но и вспомогательными средствами-медиумами, создающими контекст. Экранный образ обогащается дополнительной информацией посредством нарративных и ненарративных средств выразительности. Экранное творчество становится ценным проводником в опыте восприятия как реальных объектов, явлений, так и тех образов, которые сами генерируют. Доктор философских наук и медиатеоретик Е.А. Богатырева отмечает, что «та реальность, в которой пред-находит себя любой человек, населена также и визуальными образами. А их, начиная с XX в., поставляет прежде всего кино»¹⁹. С развитием экранных технологий, образность стала поставляться и телевидением, и компьютерными интерактивными приложениями, включая виртуальные. Массив виртуальных экранных образов растет сегодня так быстро, что по суммарному эстетическому воздействию на медиа-потребителей уже успешно конкурирует с образами физической реальности. «Подобная визуализированная псевдодействительность, созданная на базе приближенных к реальности моделей, теперь уже сосуществует с реальностью объективной на равных правах как в духовной сфере искусства, так и в предметной сфере науки и образования», – пишет доктор филол. наук, профессор О.Р. Самарцев²⁰.

В анализе проблем соположенности реальностей и пространств разного порядка объекты дизайна имеют особое место. И реальные и виртуальные экранные объекты предстают как целостные концептуальные единицы, и, опираясь на принципы трансмедийности, приобретают особый статус кросспространственных

¹⁷ Иконников А.В., Каган М.С., Пилипенко В.Р. и др. Эстетические ценности предметно-пространственной среды. М.: Стройиздат, 1990. – 334 с.

¹⁸ Дугин Е.Я. Средства массовой информации как смысловое воссоздание образно-символического пространства социальной реальности//Гуманитарий Юга России. 2015. №2. С. 130-139.

¹⁹ Богатырева Е.А. Эпоха перемен на экране. Кино Германии на рубеже XX–XXI веков. – СПб: Алетейя, 2016. С. 6.

²⁰ Самарцев О.Р. Виртуальная реальность в эстетике глобального телевидения. // Вестник УлГТУ, №4 (8), 1999, С. 39.

элементов и требуют подробного исследования, в том числе в аспекте их воздействия на внутримедийные конвергентные процессы.

Проблема необходимости гармонизации проектного мира, техники и человека, влияние новых объектов в условиях их массового потребления на духовно-эстетическом и материальном уровнях отражается в произведениях кино-, теле- и других экранных искусств.

Актуальность исследования.

Во всей дизайнерской деятельности творчество в границах экранных искусств представляет собой особое направление. Экранные искусства на этапе цифровых технологий становятся все более сложными синтетическими формами, и развиваются в парадигме проектной культуры, консолидируя деятельность множества специалистов и творческих коллективов.

Тенденция вовлечения в экранное производство множества дизайн-объектов или их фрагментов постоянно усиливается. Привлечение информационно-емкого образного потенциала различных элементов культурного наследия человечества в тексте экранного произведения расширяет возможности киноязыка. Экранные образы объектов дизайна, в том числе еще не реализованных, прежде всего являются визуально оформленными идеями, и в динамическом контексте экранного нарратива на равных могут сопрягаться с другими смыслодержащими элементами. Аудиовизуальный контекст позволяет показать свойства объекта вместе с репрезентацией потребности в нем, что наиболее важно для выявления ценностных качеств. Принципы монтажа, состоящие в соединении разных смысловых элементов в стройный ряд, органично близки онтологическому для дизайна принципу компоновки, когда сопряжение разнородных объектов или материалов формирует новые функциональные решения. Задействуя нужные функциональные, эстетические и семиотические аспекты используемых образов, режиссеры-драматурги, художники оперируют ими для создания художественного пространства, формирования хронотопа эпизода или всего фильма.

Аудиовизуальная форма в динамическом контексте несет в себе функцию внедрения вложенной идеи в сознание реципиента, его ментальную реальность. Например, эта функция реализуется, когда вымышленные объекты заявляются в

произведении на уровне дополненной реальности путем их встраивания в визуальный контекст существующего культурно-эстетического предметного поля. Несмотря на то, что объект, подлежащий материальному производству, пока имеет лишь виртуальное воплощение, – посредством экранного искусства он вводится в культурное обращение и рыночную систему, минуя фазу производства. При этом, в экранном производстве объектам присваивается нужная эмоционально-эстетическая значимость. Таким образом, дизайнер участвует в формировании не только идеи и формы, но и уже в связке с режиссером – образного значения продукта, влияя на массовые вкусы и направляя восприятие потребителей.

Визуализированные образы воображаемого воплощаются на экране в стремлении к преодолению границ физической реальности. Экранное искусство одно из немногих имеет возможность делать невидимое зримым и живым. Внетелесные объекты: цифровые, информационные, волновые, системные, – посредством экранных искусств становятся доступны эстетическому осмыслению, как и объекты телесные, через аудиовизуальные образы. Гипернасыщенность различных по своей визуальной природе объектов в произведении и влияние их совокупного образа на художественный образ фильма или интерактивного приложения представляет актуальную проблему для исследования.

Сегодня мы имеем возможность наблюдать ускоренный процесс перехода вымышленных объектов в реальный пространственно-временной континуум через опредмечивание в разных культурных контекстах (от тематических парков, развлекательных и образовательных проектов, сувенирной продукции, стайлинга коммерческой продукции, одежды, и до промышленного тиражирования объектов в их прямой функциональности). То есть происходит процесс формирования новой вещности, обратный тенденции вовлечения объектов реальности в экранный контент XX века. Кросспространственные перемещения визуальных образов, и вложенных в них идей, из художественного мира экрана в реальность и наоборот являются характерными для современного информационного общества. Это позволяет говорить о кросспространственности как о категориальном понятии, отражающем возможность воплощения объекта в разных пространствах и масштабах с сохранением концептуальной образности формообразования.

Актуальнейшую задачу сегодня представляет систематизация и классификация объектов дизайна, так как ряд их категорий до сих пор находится вне искусствоведческого исследовательского поля. Так, одним из масштабных направлений, эксплуатирующих 3D-графику и вымышленные визуальные модели-объекты абстрактно-геометрического типа, является научно-популярное направление экранного искусства, визуализирующее научные данные: различные физические микро и макро процессы, космологические теории, упрощенные модели пространств, органико-биологические, медицинские исследования, экономические и информационные системы и т. д. Моделируемые в этой особой области объекты, начиная с цепочки ДНК, нейронных сетей и облачных хранилищ баз данных, представляют художественно-образный, эстетический, гуманистический интерес. Другие научные направления требуют детальной визуализации форм материальных объектов, например исторические реконструкции или моделирование животных по археологическим данным. Актуальную проблему при этом составляет необходимость переосмысления понятийной связи «видимое поле – видимый мир»²¹, так как объем «видимого поля» как субъективного видения действительности посредством экранных искусств стремится приблизиться к объему «видимого мира», как объективного знания о мире.

Важность и актуальность выделения объектов дизайна в медиатексте с точки зрения исследования культуры имеет прямое отношение к визуальной антропологии: кинематограф является ценнейшим медиаархивом исторически значимых объектов, постепенно исчезающих или уже исчезнувших из повседневных реалий, а также объектов, встречающихся в изолированных этнических группах. В связи с этим, экранные искусства представляют обширную базу для исследования объектов в культурных контекстах с возможностью отслеживания эволюции формообразования и технологических особенностей предметов одного ряда или их модификаций.

Информационная и художественно-образная значимость, кросспространственная зрелищная сущность, структурная роль объектов дизайна как дискретных

²¹ Понятия введены психологом Дж. Гибсоном, и развиты антропологом Э. Холлом. См. Gibson J.J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Psychology Press, 2014, 316 p.; Hall E.T. *The Hidden Dimension*. New York: Doubleday, – 1966. Р. 66-68. В отечественном искусствоведческом дискурсе понятие «видимый мир» все более активно разрабатывается. См. Утилова Н.И. *Экранное пространство и "видимый" человек.* / Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа: Сборник материалов научно-практической конференции. Москва, 30 октября 2018. Сост. и науч. ред Н.Г. Кривуля. – М.: Издательство Московского университета, 2019. С. 36-59.

визуальных единиц контента экранного произведения на сегодняшний день исследованы недостаточно и требуют анализа, обобщения и систематизации. Развитие научного интереса к опережающим искусствоведческую теорию направлениям экранного искусства позволяет прогнозировать востребованность исследований объектного дизайна как особой художественной категории.

Степень научной разработанности темы.

Проблематика темы диссертационного исследования находится на пересечении научных направлений и до этого момента подробно не рассматривалась. Основное проблемное поле исследования определили научные области, охватываемые дизайном, (в том числе промышленным, коммуникативным дизайном) искусствоведением (в частности, киноведением). Недостаточно исследован ряд аспектов проектирования в экранных искусствах. Термин «объектный дизайн» ранее использовался непоследовательно и несистемно в различных практических направлениях и образовательных программах. В данной работе «объектный дизайн» определяется как категория проектной деятельности применительно к исследовательскому полю экранных искусств.

КиNODEКОРАЦИОННОЕ искусство во многом опирается на проектные методы дизайна, что можно считать протоформой современного объектного дизайна. Специфика многоэтапной художественно-конструкторской разработки кинодекораций и формирования кинопространства художниками кино подробно рассмотрена в трудах Н.Д. Анощенко, А.Д. Головни, Н.А. Рынина и др.²² Научную значимость в этой же области составляют труды М.А. Богданова, Г.А. Мясникова, Н.Г. Юрова, которые содержат ценные теоретические материалы о работе художников-постановщиков и архитектурно-конструкторского бюро в составе кинопроизводственной фирмы²³.

²² Анощенко Н.Д. Общий курс кинематографии. – М., 1929-1930. – 3 т; Головня А.Д. Свет в искусстве оператора. – М.: Госкиноиздат, 1945. – 136 с; Мясников Г.А. Мастерство художника кино (Введение в курс) / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. каб. Каф. мастерства художника кино и телевидения. – М., 1965. – 56 с; Рынин Н.А. Кинематография / Н.А. Рынин. – Ленинград : Гос. изд-во, 1924. – 300 с; Рынин Н.А. Киноперспектива. – М.: Кинофотоиздат, 1936 (Л. : тип. "Лен. правда"). – 160 с.

²³ Богданов М.А. Воплощение замысла изобразительно-декорационного решения фильма. / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. мастерства художника кино- и телефильма. – М.: ВГИК, 1979. – 65 с; Богданов М.А. О творчестве художника в кинематографии. / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. мастерства художника кино и телевидения. – М.: Б.и., 1976. – 80 с; Мясников Г.А. Работа художника кино. – М.: Знание, 1965. – 79 с; Юров Н.Г. Эскиз декорации в планировке и чертеже: / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – М.: Б.и., 1964. – 42 с; Юров Н.Г. О композиции игрового пространства кинодекорации / Всесоюз. гос. Ин-т. кинематографии. Науч.-исслед. каб. Каф. мастерства художника кино и телевидения. – М.: Б.и., 1965. – 71 с.

Растущее количество научных работ, анализирующих роль цифровых технологий в визуальной культуре, экранных искусствах, так или иначе затрагивает проблему аудиовизуальной образности произведений новой формации. Современные искусствоведы актуализировали вопросы осмысления роли художника кино в условиях новых технологических возможностей²⁴. Практическая преемственность и теоретическая значимость кинодекорационного искусства и проектных подходов в нем актуализирована сегодня в научных статьях профессора А.Н. Лаврентьева об эстетике функционализма в театре и кино²⁵. А.Н. Лаврентьев акцентирует внимание на комплексном подходе к проектированию декораций 1920-х годов, опираясь на фактический материал театральных- и кинопостановок, в работе над которыми принимали участие архитекторы и дизайнеры, в частности А.М. Родченко²⁶.

Кинодекорационное искусство и специфика работы художника-постановщика в советском игровом кино раскрывается в диссертации Л.Г. Мясниковой²⁷. Опираясь на архивы, эскизы советских художников кино Г.А. Мясникова, В.Е. Егорова, она делает важные выводы о том, что проектирование предметно-пространственной среды фильма является гибридной формой искусства, основанной на приемах художественно-графического творчества и дизайна, а «воплощение замысла художника в материале является лишь промежуточным этапом» в его работе²⁸. Исследователь подчеркивает комплексный характер работы художника-постановщика и ее необходимость на всех этапах создания фильма от эскизной разработки до монтажа отснятого материала цветного фильма²⁹.

²⁴ Ильин К.В. Эстетическая легитимация компьютерных означающих : автореф.дис. ... канд. филос.: 09.00.04 / Рос. гос. пед. ун-т им. А.И. Герцена. – СПб.: 2003. – 18 с; Некрасов Д.Ю. Художественная специфика цифрового искусства: на примере творчества художника кино: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2015. – 147 с; Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... док. искусствоведения: СПб.: 2009. – 345 с; Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2011. – 198 с; Селезнев А.Е. Компьютерная графика в экранных искусствах рубежа XX – XXI веков: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2012. – 180 с.

²⁵ Лаврентьев А.Н. Эстетика функционализма в театре и кино 1920-х годов.// Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2011. № 4-1. С. 12-18;.

²⁶ Лаврентьев А.Н. Эстетика функционализма в театре и кино 1920-х годов часть 2. Дизайнерская утопия. // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2012. № 2-1. С. 45-56.

²⁷ Мясникова Л.Г. Художественное проектирование предметно-пространственной среды в кинодекорационном искусстве отечественного игрового кино (1908-1991): дисертация ... канд. искусствоведения: – М., 2018. – 272 с.

²⁸ Там же. С. 27.

²⁹ Там же. С. 83.

Прикладные аспекты визуально-образной разработки персонажей и реквизита анимационных фильмов анализировал в своей диссертации художник-постановщик и конструктор Г.Г. Смолянов³⁰.

Основная часть фундаментальных научных трудов по дизайну фокусируется на эстетическом и функциональном осмыслении этой деятельности и ее результатов применительно к предметной среде реального мира, разрабатывает системный и программный подходы в проектной деятельности, ее методологию³¹. Современные исследования в основном тяготеют к прикладному анализу узконаправленных сфер дизайна, в том числе интерактивной части медиа: интерфейсов, веб-сайтов и мультимедиа-приложений, компьютерных игр и редко затрагивают обобщенное искусствоведческое осмысление в экранном искусстве сущностного аспекта дизайн-проектирования. В современных отечественных исследованиях близкие тематике вопросы затронуты в диссертациях Т.В. Литвиной, В.М. Монетова, В.Ф. Познина, О.Г. Яцюк. Так в диссертации исследователя новых медиа Т.В. Литвиной³² об информационно-образных и структурно-композиционных средствах ТВ-дизайна специфика проектной методологии дизайна проанализирована применительно к телевидению как направлению современного синтетического экранного искусства. Работа опирается преимущественно на композиционные приемы и теории графического дизайна, поясняя при этом расширяющие их специфические свойства экранного искусства: движение, монтаж и др. для создания телевизионной графики. В контексте рассуждения о проектных подходах для ТВ-дизайна Т.В. Литвина применяет понятия «виртуального прототипа», и «виртуального объекта дизайна» ставшие одними из составляющих терминологического аппарата настоящего исследования. В учебных пособиях под авторством Т.В. Литвиной уделено внимание аспектам проектирования виртуального пространства экрана, в том

³⁰ Смолянов Г.Г. Изобразительное решение персонажа кукольного фильма: диссертация ... канд. искусствоведения: – М., 1984. – 203 с.

³¹ Источники приведены в теоретической базе.

³² Литвина Т.В. Информационно-образные и структурно-композиционные средства ТВ-дизайна: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2005. – 207 с.

числе приемам проектирования виртуальных студий³³. В работах профессора Н.И. Дворко рассматриваются аспекты применения графического дизайна в мультимедийных цифровых продуктах³⁴. Практикующий художник-постановщик и исследователь В.М. Монетов в контексте изучения выразительных возможностей компьютерных технологий рассматривает применение принципов компьютерного дизайна в телепроектах, интерактивной среде web-сайтов и мультимедийных приложений³⁵. Профессор О.Г. Яцюк, разрабатывая тему применения мультимедийных технологий в проектной культуре дизайна³⁶, подчеркивает значимость виртуального информационного поля как среды новых проектных разработок и исследует художественно-гуманитарный потенциал мультимедийных технологий в проектной культуре, художественную специфику виртуального мира, мультимедийное формообразование. Для настоящего исследования стала важной мысль О.Г. Яцюк о том, что, с одной стороны, в виртуальной среде создаются несуществующие, интерактивно управляемые объекты как результат работы проектировщика, а с другой, эти объекты способны «выходить» за границы виртуального мира и влиять на реальную среду³⁷. Профессор В.Ф. Познин затронул обширный спектр творческо-технических аспектов формирования экранного пространства³⁸. С точки зрения визуально-звукового синтеза в дизайне ценный материал представляют работы исследователей медиа М.В. Демидовой, А.А. Деникина³⁹.

³³ Литвина Т.В. Экранные технологии в дизайне: телевизионный дизайн и мультимедиа-презентации: учеб. пособие / Т.В. Литвина — М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 247 с; Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т.В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2018. — 249 с.

³⁴ Дворко Н.И. Режиссура мультимедиа. Генезис, специфика, эстетические принципы: дис. ... доктора искусствоведения. — М., 2004. — 334 с; Дворко Н.И. Интерактивные цифровые медиа: к вопросу о подготовке графических дизайнеров для цифровой среды. Графический дизайн: история и тенденции современного развития: материалы международной науч.-практ. конф; под ред. А.Н. Кислицыной, М.Р. Кузнецовой. — СПб.: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2016. С. 90-94; Дворко Н.И. Новые сферы деятельности графического дизайнера: краткий анализ особенностей цифровых нарративных продуктов. Графический дизайн: традиции и инновации: материалы международной науч.-практ. конф; — СПб.: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2017. С. 33-36.

³⁵ Монетов В.М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: дис. ... канд. искусствоведения. М., 2005. — 181 с.

³⁶ Яцюк О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: дис. ... докт. искусствоведения. М.: ВНИИТЭ, 2009. — 428 с.

³⁷ Там же, С. 14.

³⁸ Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... доктора искусствоведения. — СПб., 2009. — 345с.

³⁹ Демидова М.В. Проектирование визуально-звуковой композиции в дизайне мультимедиа: дис. ... канд. искусствоведения: СПб.: 2006. — 163 с; Деникин А.А. Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа. — М.: ГИТР, 2012. — 392 с.

Кинодекорацию произведений 1960 – 1980-х гг. и ее предметное наполнение с точки зрения натюрморта анализирует Е.В. Гвоздева, разрабатывая понятие кинонатюрморта и доказывая драматургическую значимость предметов реквизита⁴⁰. Аспекты специфического вклада художника игрового фильма в создание кинообраза исследовались в диссертации И.В. Светловой⁴¹.

Повышение научного интереса к принципам функционирования мультимедиа, появление в последние годы научных трудов на пересечении специальностей дизайна и мультимедиа подтверждает высокую актуальность исследования. Функции и роль дизайна в контексте мультимедиа и экранных искусств все чаще затрагиваются в отечественных научных кругах. Заметные сдвиги в направлении осмысления многогранной роли дизайна в искусстве экрана произошли в последние годы. Например, в материалах Всероссийской научно-технической конференции «Инновационные материалы и технологии в дизайне» в 2015 – 2019 гг. (на базе СПбГИКиТ) доклады о дизайне химических композиций новых материалов в кинофотоиндустрии соседствуют с докладами о дизайне анимационных персонажей и текстур в компьютерных играх, 3D-моделировании, светотехническом дизайне, проблемах применения акустических материалов в театральных занавесах⁴². Активно разрабатывается тематика дизайна мультимедиа в МГХПА им. Строганова, в т.ч. на организованных Всероссийских научно-практических конференциях⁴³. В 2015 – 2016 гг. в рамках гуманитарного проекта «Temprus», появилась серия учебных пособий, затрагивающих тематику дизайна в мультимедиа и цифровом искусстве. В этой серии можно выделить издания под авторством Е.В. Жердева, А.Н. Лаврентьева, Т.В. Литвиной, Л.Г. Мясниковой и др.⁴⁴ Выпущенные в свет в

⁴⁰ Гвоздева Е.В. Натюрморт в образном решении игрового фильма: на материале отечественных фильмов 60-х - 80-х годов: дис. ... канд искусствоведения. – М.: 2011. – 142 с.

⁴¹ Светлова И.В. Специфика творческого вклада художника игрового фильма в создание кинообраза как предмет искусствоведческого анализа: дис. ... канд. искусствоведения. – М.: 1989, – 467 с.

⁴² Инновационные материалы и технологии в дизайне : материалы Всероссийской научно-технической конференции с участием молодых ученых, 19, 20 марта 2015 г. / редкол.: Бабкин О.Э. (отв. ред.), Ивахнюк Г.К., Ильина В.В. – СПб.: СПбГИКиТ, 2015. – 224 с; Инновационные материалы и технологии в дизайне : IV Всероссийская научно-практическая конференции с участием молодых ученых: тезисы докладов., СПбГИКиТ, 2018. – 134 с.

⁴³ Цифровая революция - 2017. Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий : Всероссийская научно-практическая конференция, 17 марта 2017 / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова, Национальная академия дизайна; сост.: А.Н. Лаврентьев и др.. – М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2017. – 272 с.

⁴⁴ Цифровое искусство: история, теория, практика: учеб. Пособие / А.Н. Лаврентьев, Е.В. Жердев, В.В. Кулешов, Мясникова Л.Г., Сазиков А.В., Бирюков В.Е., Покровская Л.В., Левина О.Ю. – М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 280 с; Литвина Т.В. Экранные технологии в дизайне: телевизионный дизайн и мультимедиа–презентации: учеб. пособие / Т. В. Литвина – М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. – 247 с.

«эмергентном» режиме издания свидетельствуют о нехватке методической литературы в сфере дизайна мультимедиа. В материалах конференций последних лет затрагиваются проблемы роли дизайна в развитии медиакультуры и прикладные принципы проектирования новых цифровых произведений, что говорит об интенсивной актуализации теоретических и практических вопросов проектной составляющей в отечественном экранном искусстве и мультимедиа.

Теснейшим образом связано с дизайном объектов анимационное направление кино. Под авторством доктора искусствоведения, специалиста по аниматографии Н.Г. Кривули вышли значимые работы по типологии персонажей и аниматологии⁴⁵. Проблемы анимации практически ежегодно затрагиваются в конференциях на базе ВГИК, актуальные проблемы интерактивных экранных медиа обсуждаются на конференциях факультета телевидения МГУ⁴⁶. Проблемам подготовки режиссеров мультимедиа, также связанным с дизайном, посвящены конференции СПбГУП⁴⁷.

В целом на сегодняшний день прикладная роль дизайна объектов в анимации, кинематографе, телепроизводстве и других направлениях экранного искусства освещена отечественными учеными весьма фрагментарно, и затрагивается преимущественно в отдельных практических аспектах профессиональной деятельности художников-конструкторов, -аниматоров, -мультипликаторов, - постановщиков в привязке к конкретным техникам и технологиям аудиовизуального производства, либо в контексте декоративно-прикладного искусства. Для современного научного дискурса новой плеяды отечественных ученых, исследующих экранное искусство цифровой эпохи, в теоретической разработке тенденций экранного искусства характерно отнесение предъемочного материала, создаваемого в реальном пространстве, а также создаваемых в компьютерных программах образов объектов и персонажей к области спецэффектов.

⁴⁵ Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция художественных моделей. В 2-х частях . – М: КАЭ «Аметист», 2015; Кривуля Н.Г. Анимационный персонаж. Проблемы типологии. М.: Москва-Аметист, 2015. – 456 с.

⁴⁶ Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». 7-8 октября 2009 года. Сост. и науч. ред. Н. Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2010. – 328 с; Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа: сборник материалов научно-практической конференции. Москва, 30 октября 2018 г. Сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля. – М.: Издательство Московского университета, 2019. – 304 с.

⁴⁷ Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа / XI Всероссийская научно-практическая конференция 26 апреля 2019 г. – СПб.: СПбГУП, 2019. – 104 с.

Тесную взаимосвязь с проблемами спецэффектов, объектного дизайна и предметно-пространственной образности в экранных искусствах обнаруживают работы Я.Ю. Кемница, М.Л. Теракопьян, С.В. Хлыстуновой и др.⁴⁸

В зарубежном киноведении вопросы применения, истории и функционирования дизайна освещаются гораздо шире. Как отмечал российский теоретик дизайна, доктор искусствоведения, профессор В.И. Пузанов, понятие «дизайн» в англоязычной культуре характеризуется глубоким наследственным культурным статусом, имеет совершенно четкое значение и границы, вследствие чего методология, теоретические концепты, прикладные принципы дизайна свободно и обоснованно применяются исследователями и практиками в любых отраслях гуманитарной и технической деятельности⁴⁹. Среди авторов-практиков дизайна для кинематографа выделяются книги исследователя и практика Э. Каррика, изданные в 1940-1950-х гг.⁵⁰, а также глав департаментов дизайна в кинопроизводстве Б. Хейснера, Л. Фишера, Д. Сирка, У. Престона и др.⁵¹ Множество современных зарубежных источников подробно освещают практические и теоретические аспекты отдельно взятых направлений дизайна именно для произведений экранных искусств: дизайн архитектурных объектов⁵², дизайн персонажей⁵³, дизайн грима, макияжа и причёски⁵⁴, дизайн костюмов⁵⁵, дизайн кинодекораций⁵⁶, дизайн фонов⁵⁷, саунд-

⁴⁸ Давтян А.А. Персонаж как элемент телевизионной рекламы: дис. ... канд. филол. наук: – Воронеж, 2006. – 207 с; Кемниц Я.Ю. Природа визуальных эффектов: формирование экранного образа: дис. ... канд. искусствоведения: – М.: 2011. – 172 с; Некрасов Д.Ю. Художественная специфика цифрового искусства: на примере творчества художника кино: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2015. – 147 с; Познин В.Ф. Аудиовизуальный продукт: технология плюс творчество. СПб.: СПбГУКиТ, 2006. – 256 с; Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2011. – 198 с; Селезнев А.Е. Компьютерная графика в экранных искусствах рубежа XX - XXI веков: дис. ... кандидата искусствоведения. – СПб., 2012. – 180 с; Степанова М.А. Компьютерные спецэффекты на материале голливудского кино последнего десятилетия XX века: дис. ... канд. искусствоведения. – М.: 2005. – 215 с; Теракопьян М.Л. Нереальная реальность: компьютерные технологии и феномен "нового кино" – М.: Материк, 2007. – 149 с; Хлыстунова С.В. Специальные эффекты в художественном пространстве фильма. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2005. – 171 с.

⁴⁹ Пузанов В.И. Рыночный дизайн: , Всероссийский науч.-исследовательский ин-т технической эстетики. – М.: Всероссийский науч.-исследовательский ин-т технической эстетики (ВНИИТЭ), 2007. – 98 с.

⁵⁰ Carrick E. Designing for Moving Pictures. Studio Publications, 1941. 104 p; Carrick E. Art and design in the British film / Arno Press, 1948. 133 p.

⁵¹ Heisner B. Hollywood Art: Art Direction in the Days of the Great Studios/ McFarland, Incorporated Publishers, 2011, 400 p; Fischer L. Art Direction and Production Design/ Rutgers University Press, 2015. 232 p; Sirk D., Fischer L. Imitation of Life/ Rutgers University Press, 1991. 346 p; Preston W. What an Art Director Does: An Introduction to Motion Picture Production Design/ Silman-James Press, 1994. 190 p.

⁵² Albrecht. D. Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies. Hennessey + Ingalls, 2000, 203 p; Mandelbaum H., Myers E. Screen Deco. Architecture and film (Vol. 3). Hennessey+Ingalls, 1985, 209 p.

⁵³ Tillman B. Creative Character Design. Taylor & Francis, 2012, 257 p.

⁵⁴ Adrienne L. McLean Costume, Makeup, and Hair. Rutgers University Press, 2016, 272 p.

⁵⁵ Chierichetti D. Hollywood costume design/ Harmony Books, 1976, 192 p; Landis N. D. FilmCraft: Costume Design/ Octopus Books, 2012, 192 p.; Landis N. D. Dressed: A Century of Hollywood Costume Design/ HarperCollins, 2007, 592 p; Leese. E. Costume Design in the Movies: An Illustrated Guide to the Work of 157 Great Designers. New York : Dover Publications, 1991. 171 p; Nadoolman D. FilmCraft: Costume Design. Octopus Books, 2012, 192 p.

дизайн⁵⁸, дизайн объектов анимации⁵⁹ и др. Интенсивной теоретической разработке сейчас подвергнуто освоение виртуального и интерактивного пространства интернета, компьютерных интерактивных приложений и игр. В публикациях медиа исследователей Дж. Алдред, Р. Гамбарато, А. Зайзер, Р. Слоан⁶⁰ отражены тенденции дизайна медиасреды и трансмедийной сущности дизайна экранных объектов. В работах Д. Кирби раскрывается понятие диегетических прототипов⁶¹.

Зрелищность, информационная значимость, художественно-образная составляющая, трансмедийная и кросспространственная сущность, структурная роль объектов дизайна как дискретных визуальных единиц контента экранного произведения на сегодняшний день исследована недостаточно и требует анализа, обобщения и систематизации.

Теоретическая база исследования представлена корпусом научных трудов. Фундаментальное значение для осмысления и анализа функциональной, эстетической и пространственной сущности объектов дизайна имело обращение к трудам В. Гропиуса, В. Папанека, Н.В. Воронова, М.С. Кагана, и др., особое влияние также оказали работы П.А. Флоренского, В.Б. Шкловского, М.М. Бахтина и др.⁶²

При рассмотрении семиотических аспектов автор опирался на концепции Р. Барта, Ю.М. Лотмана, У. Эко и др.⁶³ Важными в работе стали исследования

⁵⁶ Study of Set Design in Hollywood's Golden Age. McFarland, 2004, 255 p.

⁵⁷ Maness K. L., Isackes R. M. The Art of the Hollywood Backdrop. Simon and Schuster, 2016, 352 p.

⁵⁸ Farnell A. Designing Sound. MIT Press, 2010, 664 p; LoBrutto V. Sound-on-film: Interviews with Creators of Film Sound/ Greenwood Publishing Group, 1994, 299 p; Müller B. Sound Design: The Development of Sound Design for Hollywood Films and its Impact on Modern Cinema. diplom.de, 2008, 105 p;

⁵⁹ Керлоу А.В. Искусство 3D-анимации и спецэффектов. - М.: Вершина, 2004. - 465 с; Street R. The Best New Animation Design, V.2 Rockport Publishers 1997 – 159 p; Bacher H. Dream Worlds: Production Design for Animation. CRC Press, 2012, 216 p.

⁶⁰ Aldred J. «I am Beowulf! Now, it's Your Turn» Playing With (and As) the Digital Convergence Character. / The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media. Oxford University Press, 2015. Pp. 381-395; Gambarato R. Malaguti S. Objects of desire-methodology for film analysis in the sense of peircean semiotics and intermedial studies: Ars Semeiotica, 2006, Pp. 157-176; Zeiser A. Transmedia Marketing: From Film and TV to Games and Digital Media. CRC Press, 2015, 450 p; Sloan R. Virtual Character Design for Games and Interactive Media. CRC Press, 2015, 256 p.

⁶¹ Kirby D.A. The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. // Social Studies of Science, 2010. Vol. 40, No. 1. pp. 41–70; Kirby D.A. Lab Coats in Hollywood: Science, Scientists, and Cinema. – Cambridge, MA.: MIT Press, 2011. – 265 p.

⁶² Гропиус В. Границы архитектуры. – М.: Искусство, 1971. – 286 с; Папанек В. Дизайн для реального мира. М.: Издатель Д. Аронов, 2004. – 416 с; Каган М.С. Морфология искусства. М.: Искусство, 1972. – 440 с; Иоффе И.И. Избранное. Синтетическая история искусств. – М.: ООО РАО Говорящая Книга, 2010. – 655 с; Флоренский П.А. Собрание соч. / (Философское наследие : ФН). [Т. 1]: Статьи и исследования по истории и философии искусства и археологии. – М.: Мысль, 2000. – 446 с; Шкловский В.Б. Избранное : В 2-х т. – М.: Худож. лит., 1983; Maldonado T. Design, nature, and revolution: toward a critical ecology. – Harper & Row, 1972. – 139 p; Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. – М.: Худож. лит., 1975. – 502 с. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. // Вопросы литературы и эстетики. – М.: Худож. лит., 1975. С. 234-407.

⁶³ Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. – М.: Издательская группа "Прогресс", "Универс", 1994. – 616 с; Барт Р. Проблема значения в кино // Система моды. Статьи по семиотике культуры. М.: 2005. – 512 с; Бодрийяр Ж.

зарубежных теоретиков и кинодеятелей, заложивших основы теории киноязыка, психологии искусства и визуального восприятия Р. Арнхейма, А. Базена, Б. Балаша, В. Беньямина, Р. Грегори, Л. Деллюка, З. Кракауэра и др.⁶⁴

При изучении функциональных, эстетических, концептуальных принципов дизайна автор опирался на исследования Н.В. Воронова, В.Л. Глазычева, А.Н. Лаврентьева и др.⁶⁵ Задействованы труды Л.М. Лисицкого, А.М. Родченко⁶⁶. В контексте исследования особенностей протодизайна были привлечены работы М.Э. Гизе, В.А. Лукова и др.⁶⁷ Важную роль в разработке определения понятия «объектный дизайн» сыграли идеи западных деятелей дизайна Ле Корбюзье, Р. Лоуи, В. Марголина, Д. Нормана и др.⁶⁸ Методология дизайна рассматривалась с опорой на теории О.И. Генисаретского, В.Ф. Рунге, В.Ф. Сидоренко и др.⁶⁹, зарубежных

Симулякры и симуляция. – Тула, 2013. – 204 с; Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин : Ээсти раамат, 1973. – 135 с; Лотман Ю.М. Структура художественного текста. Анализ поэтического текста. – СПб. : Азбука, сор. 2018. – 701 с.; Эко У. О членениях кинематографического кода /Пер. А. Махова. /Строение фильма: Сборник статей / Сост. К. Разлогов. — М.: Радуга, 1985. С. 120-137; Пирс Ч. Логические основания теории знаков [Текст.] Ч. С. Пирс. – СПб.: СПбГУ: Алетейя, 2000. – 352 с; Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб.: Symposium, 2004. – 538 с.

⁶⁴ Арнхейм Р. Кино как искусство. – М.: Изд-во иностр. лит., 1960. – 206 с; Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Прогресс, 1974. – 392 с; Arnheim R. Entropy and Art: An Essay on Disorder and Order. – Oakland, U.S.: University of California Press, 1974, 64 p; Балаш Б. Дух фильма. – М.: Худож. лит., 1935. – 197 с; Базен А. Что такое кино?: Сборник статей. – М.: Искусство, 1972. – 383 с; Грегори Р. Глаз и мозг: Психология зрительного восприятия. – М.: Прогресс, 1970. – 269 с; Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. / Избранные эссе. М.: Медиум, 1996. – 240 с; Деллюк Л. Фотогения. – М.: Новые веки, 1924. – 164 с; Кракауэр З. Природа фильма. – М.: Искусство, 1974. – 442 с; Kracauer S. Theory of Film. The Redemption of Physical Reality. New York, 1960. – 364 p; Epstein J. La Photogénie de l'impondérable. Paris: Corymbe, 1935. – 15 p.

⁶⁵ Воронов Н.В. Дизайн: русская версия. – Тюмень: Ин-т дизайна, 2005. – 222 с; Сидоренко В.Ф. Эстетика проектного творчества. – М.: ВНИИТЭ, 2007. – 135 с; Тасалов В.И. Эстетика техницизма: Критич. очерк / Акад. наук СССР. – М.: Искусство, 1960. – 152 с; Кантор К.М. Правда о дизайне. Дизайн в контексте культуры доперестроечного тридцатилетия (1955 – 1985). М.: АНИР, 1996. – 286 с; Аронов В.Р. Теоретические концепции зарубежного дизайна. Часть 1. – М.: ВНИИТЭ, 1992. – 122 с.; Хан-Магомедов С.О. Пионеры советского дизайна. – М.: Галарт, 1995. – 423 с; Глазычев В.Л. О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 1970. – 191 с; Лаврентьев А.Н. История дизайна: учебное пособие. М.: Гардарики, 2006. – 303 с; Лазарев Е.Н. Основы технической эстетики и художественного конструирования. Л., 1971. – 26 с; Назаров Ю.В. Понятие «форма» в философии, искусствознании, дизайне. /Дизайн. Сборник научных трудов. Выпуск IV. М.: НИИ РАХ, 1996. С. 13-21; Пузанов В.И. Взаимодействие интеллекта и мастерства как проблема культурных формаций в дизайне: дис. ... доктора искусствоведения. М., 1992. – 270 с; Страхов. П.С. Эстетические задачи техники М.: типо-лит. Рус. т-ва печат. и изд. дела, 1906. – 103 с.

⁶⁶ Лисицкий Л.М. Russia: An architecture for world revolution. – London: Lund Humphries, 1970. – 239 с; Родченко А.М. Опыты для будущего : Дневники. Статьи. Письма. Записки. – М.: Грантъ, 1996. – 415 с.

⁶⁷ Гизе М.Э. Очерки истории художественного конструирования в России XVIII - начала XX века. – Ленинград: Изд-во ЛГУ, 1978. – 279 с; Брызгов Н.В. Опыт исследования корреляции эстетики и функции бытовых изделий: На материале крестьян. быта Сред. Поволжья XVIII - нач. XX вв.: дис. ... канд. искусствоведения. – М.: 1994. – 142 с; Луков В.А. Дизайн: культурол. интерпретация / Вл. А. Луков А.А. Останин. –М.: Нац. ин-т бизнеса, 2005. – 176 с.

⁶⁸ Ле Корбюзье. Модульор: Опыт соразмерной масштабу человека гармоничной системы мер, применимой как в архитектуре, так и в механике. Стройиздат. 1976.– 237 с; Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Вильямс, 2006. – 364 с; Нельсон Дж. Проблемы дизайна. М.: Искусство, 1971. – 207 с; Dyson J. A History of Great Inventions. Carroll & Graf Publishers, 2001, 188 p; Dyson J. Against the Odds: An Autobiography. Texere, 2003, 296 p; Loewy R. Never Leave Well Enough Alone. - JHU Press, 2002, 377 p; Margolin V. The Designed World: Images, Objects, Environments / Buchanan R., Dennis P.D., Margolin V. – Bloomsbury Academic, 2010. – 378 p.

⁶⁹ Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна. М.: МЗ-Пресс, 2003. – 253 с; Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. –М.: Архитектура-С, 2004. – 227 с; Методологическая картина дизайна. / Щедровицкий Г.П. Избранные труды. –М., 1995. С. 317 – 341; Генисаретский О.И.

практиков и методологов Дж. Дайсона, Г. Петроски и др.⁷⁰ Философия техники рассматривалась в контексте трудов В.Г. Горохова, Э. Каппа, П.К. Энгельмейера⁷¹.

Среди современных научных работ о дизайне значимый материал также представляли работы Т.Ю. Быстровой, Г.Н. Лолы, Ю.В. Назарова и др.⁷² Метафоричность дизайна рассматривалась в связи с положениями Е.В. Жердева⁷³. В аспектах эргономики и функционального комфорта автор опирался на теории, разработанные В.П. Зинченко, В.М. Муниповым, Л.Д. Чайновой и др.⁷⁴ Важными референциями для обоснования положения об инструментальной роли объектного дизайна и кросспространственном расширении стали аналитические труды Г. Абрамса, Р. Брайта, Дж. Тилота и др.⁷⁵

Творческий вклад художников в развитие языка игрового и анимационного кино отражен в работах С.В. Асенина, С.С. Гинзбурга, И.П. Иванова-Вано, А.П. Сазонова и др.⁷⁶ Аспекты формирования визуальной образности в

Методологические и гуманитарно-художественные проблемы дизайна: дис. ... доктора искусствоведения. – М.: ВНИИТЭ, 1990. – 319 с; Соловьев Ю.Б. Методика художественного конструирования. – М.: ВНИИТЭ, 1978. – 334 с.

⁷⁰ Petroski H. *Invention by Design: How Engineers Get from Thought to Thing* / Harvard University Press, 1996, 242 p; Dyson J. *A History of Great Inventions*. Carroll & Graf Publishers, 2001, 188 p.

⁷¹ Горохов В.Г. Основы философии техники и технических наук: учебник. – М.: Гардарики, 2007. – 335 с; Капп Э. Происхождение орудия; Философия машины / Роль орудия в развитии человека / Э. Капп и др. –Л.: Прибой, 1925. –192 с; Энгельмейер П.К. Теория творчества. – СПб.: Образование, 1910. – 210 с;

⁷² Быстрова Т.Ю. Феномен вещи в дизайне: философско-культурологический анализ: дис. ... доктора филос. наук. – Екатеринбург, 2003. – 304 с; Жирякова А.Д. Контекстные проблемы формы в теории и практике дизайна: автореф. дис. ... канд. искусствоведения.–М., 2017. –33 с; Лола Г.Н. Дизайн как социо-культурный феномен: филос. анализ: дис. ... доктора филос. наук. – СПб, 1998. –305 с; Ляшенко В.А. Дизайн как фактор научно-технического прогресса: дис. ... канд. филос. наук. – М. 2009. – 152 с; Михайлов С.М. История дизайна: крат. курс: учеб. пособие / С. Михайлов, А. Михайлова. – М. : Союз Дизайнеров России, 2004. – 286 с; Назаров Ю.В. Особенности и перспективы развития современного российского дизайна: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2003. – 200 с; Плотникова М.Г. Дизайн вещи: культурно-исторические трансформации: дис. ... канд. филос. наук. – Ростов-на-Дону, 2014. – 151 с; Резник Н.Ю. Вещь в дизайне : анализ социокультурных парадигм: дис. ... канд. филос. наук. – Пермь, 2008. – 154 с; Червоная М.А. Проектное прогнозирование в дизайне: от идеи к формообразованию: дис. ... канд. искусствоведения: – М.: 2014. – 176 с; Черныйчук И.А. Тотальный дизайн. Исследование возникновения и развития: дис. ... канд. искусствоведения: – М.: 2010. – 169 с.

⁷³ Жердев Е.В. Метафорическая образность в дизайне. – М.: изд-во МСХА, 2004. – 225 с.

⁷⁴ Проблемы функционального комфорта: Тезисы докл. Всесоюз. конф. по эргономике, Ереван, 17-20 мая 1977 г. / [Сост. В.П. Зинченко, Л.Д. Чайнова]: – М.: ВНИИТЭ, 1977. – 159 с; Мунипов В.М., Зинченко В.П. Эргономика: человекоориентированное проектирование техники, программных средств и среды. М.: Логос, 2001. – 356 с; Грашин А.А. Вопросы эстетики в машиностроении. – М.: Машиностроение, 1968. – 80 с; Эргономика и дизайн в современном мире. / Сборник. Под ред. Г.М. Зарковского. – М.: ВНИИТЭ, 2013. – 113 с; Калининчева М.М. Научная школа эргодизайна ВНИИТЭ. / М.М. Калининчева, Е.В. Жердев и др. – М.: ВНИИТЭ, 2009. – 366 с.

⁷⁵ Bright, R., Abrams H. *Disneyland: Inside Story*, 1987, 240 p; Buchanan R., Dennis P.D., Margolin V. *The Designed World: Images, Objects, Environments* /Bloomsbury Academic, 2010, 378 p; Mitrasinovic M. *Total Landscape, Theme Parks, Public Space* / Ashgate Publishing, Ltd., 2006, 296 p; Marling K.A. *Designing Disney's theme parks: the architecture of reassurance* / Canadian Centre for Architecture, 1997, 288 p; Telotte J.P. *Animating Space: From Mickey to Wall-E/* Lexington, U.S.: University Press of Kentucky, 2010, 296 p.

⁷⁶ Асенин С.В. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986. – 287 с; Асенин С.В. Уолт Дисней: Тайны рисов. Киномира.–М.: Искусство, 1995. – 312 с; Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и своем искусстве / [сост. С. В. Асенин]. – М.: Искусство, 1983. – 207 с; Гинзбург С.С. Рисованный и кукольный фильм. –М.: Искусство, 1957. – 286 с; Дихтяр А.С. О работе художника над фильмом «Война и мир». – М.: ВГИК, 1973; Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. – М.: Искусство, 1980. – 239 с; Птушко А.Л. Комбинированные и трюковые киносъемки / А.Л. Птушко, Н.Е. Ренков. – М.: Госкиноиздат,

кинематографе с помощью костюма и грима рассматривались в монографиях исследователей В.А. Кузнецовой, Э.П. Малковой, Т. Дебречени и др.⁷⁷ Анализ объектного наполнения и принципов создания аудиовизуального контента анимации проводился на основе текстов режиссеров Ф.С. Хитрука, Ю.Б. Норштейна⁷⁸, интервью с художником Л.А. Шварцманом⁷⁹. Исследование формирования образности анимационного пространства отсылает к статьям и монографиям Н.Г. Кривули, А.М. Орлова,⁸⁰ диссертации Е.В. Трапезниковой⁸¹. В частности, тезисы Н.Г. Кривули о диффузии экранных искусств под воздействием анимационных технологий и типология анимационных персонажей стали значимыми для данной работы.

Исследование кукольного реквизита проводилось с опорой на труды Е.В. Сперанского, С.В. Образцова, А.Я. Федотова⁸². Актуальные историко-теоретические изыскания в области объемной анимации представляют работы деятелей экранных искусств Г.Н. Бородин, Н.А. Майорова, монографии исследователя Н.Ю. Спутницкой⁸³.

Изучению аспектов экранного пространства и времени посвятили работы С.В. Дробашенко, В.Ф. Познин, А.А. Седловский, Н.Е. Мариевская и др.⁸⁴

1948. – 256 с; Сазонов А.П. Персонаж рисованного фильма. – М.: [б. и.], 1959. – 29 с; Художник, сцена, экран: Сб. ст. / Авт.-сост. Е.Б. Ракитина. – М.: Сов. художник, 1975. – 200 с.

⁷⁷ Debreceni T. Special Makeup Effects for Stage and Screen: Making and Applying Prosthetics. Taylor & Francis, 2014, 499 p; Бейган Л. Грим для театра, кино и телевидения. – М.: Искусство, 1997. – 171 с; Кузнецова В.А. Костюм на экране. – Л.: Искусство, 1975. – 151 с; Малкова Э.П. Старинный костюм в кино: Собрание киностудии им. М. Горького. – М.: Арт Индустрия, 2001. – 168 с.

⁷⁸ Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор: в 2-х тт. М.: Гаятри, 2007. Т. 1-2; Норштейн Ю.Б. Снег на траве: фрагменты книги: лекции по искусству анимации. М.: ВГИК; Журнал «Искусство кино», 2005. – 247 с.

⁷⁹ Шварцман Л.А. «Почему-то наш Попугай стал смахивать на Владимира Ильича...» [Электронный ресурс], URL: <http://www.animator.ru/articles/article.phtml?id=77> (дата доступа 11.09.2016)

⁸⁰ Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: дис. ... доктора искусствоведения. М.: 2009. – 494 с; Кривуля Н.Г. Анимационный персонаж. Проблемы типологии. М.: Москва-Аметист, 2015. – 456 с; Орлов А.М. Аниматограф и его Анима: психогенные аспекты экранных технологий. М.: ИМПЭТО, 1995. – 384 с; Орлов А.М. Виртуальная реальность. М.: ГЕО, 1997. – 336 с.

⁸¹ Трапезникова Е.В. Эволюция образа художественного пространства в российской анимации (1985 - 2014 гг.) : дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2015. – 179 с.

⁸² Сперанский Е.В. Актер театра кукол. – М.: Всерос. театр. о-во, 1965. – 159 с; Образцов С.В. Актер с куклой. – М.: Искусство, 1938. – 172 с; Федотов А.Я. Техника театра кукол. – М.: Искусство, 1953. – 170 с.

⁸³ Бородин Г.Н. В борьбе за маленькие мысли. Неадекватность цензуры. Глава из книги «Анимация подневольная». // Киноведческие записки. №73, 2005; Майоров Н.А. Первые в анимации // Мир техники кино, №13, 2009, С. 39-48; URL: <http://cinemafirst.ru/> (дата обращения 12.06.2018); Спутницкая Н.Ю. Птушко. Роу: мастер-класс российского кинофэнтези. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2018. – 371 с.

⁸⁴ Дробашенко С.В. Пространство экранного документа. – М.: Искусство, 1986. – 320 с; Познин В.Ф. Роль памяти в восприятии экранного образа // Вестник ВГИК, №12-13, 2012. С. 96-105; Познин В.Ф. Экранное пространство: реальное и воображаемое. // Вестник Санкт-Петербургского Университета, №1, 2014. С. 18-25; Седловский А.А. Художественное пространство экранного произведения: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2012. – 190 с; Орлов А.М. Духи компьютерной анимации. Мир электронных образов и уровни сознания. – М.: МИРТ, 1993; Дворко Н.И. Режиссура мультимедиа. Генезис, специфика, эстетические принципы: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2004. – 334 с; Мариевская Н.Е. Время в кино. – М.: Прогресс-Традиция, 2015. – 334 с; Капрелова М.Б. Типы художественной реальности

Различные аспекты развития экранной культуры корреспондируют с трудами отечественных исследователей медиасферы и экранных искусств: Е.А. Богатыревой, О.Р. Самарцева, С.Л. Уразовой, Я.А. Пархоменко и др.⁸⁵

В работах российских исследователей Н.Б. Маньковской, Я.Б. Иоскевича, К.Э. Разлогова и др.⁸⁶, а также зарубежных авторов Г. Кинга и Т. Крживницкой, П. Хейварда и Т. Уоллена⁸⁷ анализировались эстетические, методологические особенности компьютерного дизайна и интерактивных технологий. Работы А.А. Красильникова, Н.А. Мошкова, раскрывают выразительные средства видеоигр⁸⁸.

Значимый материал для исследования представляли работы по эстетическим проблемам телевидения Н.А. Барабаш, И.В. Корневой, Н.И. Утиловой⁸⁹, различные аспекты мультимедиа раскрывают работы А.А. Калмыкова, Л.А. Кохановой и др.⁹⁰

Звуковой аспект объектного дизайна затронут опосредованно (в привязке к визуальной образности) с опорой на работы Н.Н. Ефимовой, Ю.В. Михеевой и др.⁹¹

в структуре кинообраза. дис. ... канд. искусствоведения – СПб., 2005. – 157 с; Корнева И.В. Телевизионное пространство и его виртуальные образы: Из опыта отечественного телевидения 1990–х годов: дис. ... канд. филол. наук. – СПб., 2002. – 221 с.

⁸⁵ Артюх А.А. Субкультура киберпанка и американский кинематограф: дис. ... канд. искусствоведения: - СПб, 2001.–155 с; Богатырёва Е.А. Эстетические и социокультурные проблемы экранных искусств. Учебно-методическое пособие. –М.: ФГБОУ ВПО Академия медиаиндустрии, 2017. – 33 с; Головкин Б.Н. Брэинг: теория и практика: Учеб. пособие для студентов вузов. – М.: МГУП, 2003, – 321 с; Головкин Б.Н. Теория и практика фоторекламы: учебное пособие – М.: Изд-во Михайлова В.А., 2005. – 316 с; Огнев К.К. Кино и ТВ между вымыслом и реальностью. Экранная культура XXI века. – М.: ФГОУ ДПО ИПК работников ТВ и РВ, 2010. – 416 с; Пархоменко Я.А. Художественная природа ремейка в контексте современного экранного искусства: дис. ... канд. искусствоведения. М.: 2011. – 239 с; Самарцев О.Р. Актуальные проблемы телевизионной журналистики в условиях современного этапа информационно-компьютерной революции: дис. ... доктора филол. наук.: – М.: 1999. – 345 с; Самарцев О.Р. Виртуальная реальность в эстетике глобального телевидения. // Вестник УлГТУ, №4 (8), 1999, С. 39-41; Седловский А.А. Художественное пространство экранного произведения: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2012. –190 с; Уразова С.Л. Телевидение как институциональная система отражения социокультурных потребностей: дис. ... доктора филол. наук – М.: 2012. – 452 с; Уразова С.Л. О противостоянии медиумов и новых форм экранного продукта //Вестник ВГИК. – 2013. №18. С.138-144; Юровский А.Я. Об искусстве телевидения. – М.: Знание, 1965. – 71 с.

⁸⁶ Иоскевич Я.Б. Интернет как новая среда художественной культуры – СПб: ГНИУК РИИИ, 2006. – 166 с.; Новые аудиовизуальные технологии./ отв. ред. К.Э. Разлогов. – М.: Едиториал УРСС, 2005. – 481 с; Электронная культура и экранное творчество./ авт. сост. К.Э. Разлогов. – М.: Акад. Проект: РИК, 2006. – 382 с; Чичканов Е.С. Интерактивность как форма диалога в пространстве цифрового экранного произведения.: дис. ... канд. искусствоведения: – СПб, 2011. – 165 с.

⁸⁷ Hayward P. Wollen T. Future Visions: New Technologies of the Screen / Arts Council of Great Britain, 1993, 212 p; King G., Krzywinska T. Screenplay: Cinema/videogames/interfaces / Wallflower Press, 2002, 229 p.

⁸⁸ Красильников А.А. Звуковое оформление в структуре художественно-выразительных средств интерактивной компьютерной игры: дис. ... канд. искусствоведения: – СПб.: 2012. – 179 с; Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция: дис. ... канд. искусствоведения, – СПб.: 2011. – 220 с.

⁸⁹ Барабаш Н.А. Телевидение и театр: игры постмодернизма / Н.А. Барабаш. – 2-е изд. – М.: URSS, 2009. – 181 с; Корнева И.В. Телевизионное пространство и его виртуальные образы: Из опыта отечественного телевидения 1990-х годов: дис. ... канд. филол. наук: – СПб, 2002. – 221 с; Утилова Н.И. Аудиовизуальное мышление и формирование звукозрительного языка телевидения: дис. ... канд. искусствоведения: – М.: 1990. – 264 с.

⁹⁰ Зырянова А.А. Композиция мультимедийной презентации: дис. ... канд. искусствоведения : - СПб, 2011. – 243 с; Калмыков А.А. Медиалогия интернета. М.: РГГУ, 2012. – 271 с; Методы продвижения медиа: научная монография / Е.Я. Дугин, Л.А. Коханова и др.; ФГБОУ ВПО, Акад. медиаиндустрии. – М.: Акад. медиаиндустрии, 2014. – 137 с; Цифровое искусство: учеб. пособие / А.Н. Лаврентьев и др. — М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016. – 280 с;

Обращение к исследованиям И.А. Звегинцевой, К. Сегрэйв, Ж. Леху и др. помогло раскрыть прикладные аспекты product placement.⁹²

Некоторые смежные и междисциплинарные аспекты рассматривались с опорой на понятия визуальной антропологии и этнографии, археологии медиа по работам Г.С. Прожико, Э. Хухтамо, Т. Эльзессера и М. Хагенера и др.⁹³, также учитывались тезисы медиатеоретиков М. Маклюэна, Л. Мановича, Д. Рашкоффа⁹⁴.

Эмпирическая база исследования представлена зарубежными и отечественными экранными произведениями XX – нач. XXI века.

Методологическая основа и методы исследования.

Широкий спектр поставленных задач определяет разнообразие применяемых методов исследования. В основе диссертации лежат функциональный, контекстуальный, сравнительно-исторический, структурный и системный методы анализа современного художественного медийного пространства. Анализ процессов развития предметно-пространственной среды и способов ее расширения в экранных произведениях проводится в границах сравнительно-исторического метода. Сопоставительный метод и морфологический анализ привлекаются к исследованию художественной формы объектов дизайна, а также для выявления типовых различий.

Системное моделирование позволило провести обобщение, типологизацию направлений объектного дизайна и классификацию объектов дизайна. Обобщение отечественного и зарубежного научного опыта помогло выявить формы и диапазон использования объектного дизайна в экранных произведениях.

⁹¹ Ефимова Н.Н. Художественно-эстетический анализ звукового эфирного пространства телерадиовещания: дис. ... доктора искусствоведения. – М.: 2005. – 280 с; Красильников А.А. Звуковое оформление в структуре художественно-выразительных средств интерактивной компьютерной игры: дис. ... канд. искусствоведения: – СПб.: 2012. – 179 с; Михеева Ю.В. Типологизация аудиовизуальных решений в кинематографе: на материале игровых фильмов 1950-х - 2010-х гг.: дис. ... доктора искусствоведения. – М.: 2016. – 377 с; Chion M. Film, a Sound Art. Columbia University Press, 2009. – 536 p; Farnell A. Designing Sound. MIT Press, 2010. – 664 p.

⁹² Звегинцева И.А. Фильм как товар /И. А. Звегинцева // Реклама. Теория и практика, – 2011. т. № 1. С.56-61; Звегинцева И.А. Кино и реклама: противники или союзники // Вестн. ВГИК. – 2012. № 12-13. С. 262-271; Иванова А.А. Продакт плейсмент на современном российском телевидении: дис. ... канд. филол. наук. – М.: 2013. – 211 с; Segrave K. Product Placement in Hollywood Films: A History. McFarland. 2004. – 250 p; Lehu J. Branded Entertainment: Product Placement & Brand Strategy in the Entertainment Business Kogan Page Publishers, 2007. – 266 p.

⁹³ Прожико Г.С. Этнокино: образ «Другого» // Вестник ВГИК. 2017. № 3 (33). С. 8-17; Huhtamo E. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen. Токио: ICONICS: International Studies of the Modern Image. 2004, 52 p; Эльзессер Т., Хагнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. –Спб.: Сеанс, 2016. – 439 с; Scolari C.A., Bertetti P., Freeman M. Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines. London.: P. Macmillan., 2014, – 95 с.

⁹⁴ Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. – М.: Кучково поле, 2014. – 462 с; Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001, 400 p; Рашкофф Д. Медиавирус! Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание. – М.: Ультра.Культура, 2003. – 368 с.

Хронологические рамки исследования. Обращение к проблемам эстетико-функциональной роли дизайн-объектов в экранных искусствах обусловило хронологические рамки с начала XX века и по настоящее время.

Гипотеза исследования состоит в предположении, что объектный дизайн как особый вид проектной деятельности является одной из ключевых составляющих современных экранных искусств и органично присущ кинематографу, телевидению, анимации, интерактивным и виртуальным мультимедийным проектам в аспектах организации художественного пространства и обеспечения образно-эстетической зрелищности. Объекты дизайна являются дискретными элементами в структуре художественного пространства и могут выступать основой экранной образности, расширяя эстетические представления зрителя в области воображаемого, оформляют разноуровневые взаимосвязи предметного бытия, творимого людьми. В экранных произведениях объекты дизайна также обеспечивают формирование пространственно-временных связей, выступают образными идентификаторами хронотопов, тем самым оказывая сильнейшее влияние на общий художественно-эстетический уровень произведения.

Объектом исследования является аудиовизуальное образное наполнение экранных произведений (телевидение, кинематограф, анимация, интерактивные приложения, малые экранные формы – реклама, музыкальный клип).

Предметом исследования выступает функционально-эстетическое значение объектов дизайна, обеспечивающих образное и зрелищное воплощение художественной идеи в экранном произведении.

Цель исследования состоит в том, чтобы посредством анализа предметно-пространственной образности экранных искусств выявить и обобщить художественно-эстетическую роль объектного дизайна как необходимой составляющей медиаиндустрии, определить сущностное влияние объектов дизайна на формирование зрелищности экранного произведения и на современную экранную культуру в целом, обосновать целесообразность утверждения объектного дизайна как особой категории искусствоведения, существенной для анализа предметно-пространственной образности медиасферы.

Задачи исследования. Для реализации поставленной цели были сформулированы следующие задачи:

- проанализировать специфику художественно-конструкторской деятельности в экранных искусствах и доказать ее полифункциональность;
- определить понятие объектного дизайна как особого рода творческой деятельности в экранных искусствах;
- определить специфику влияния объектного дизайна на художественно-выразительное своеобразие экранных произведений;
- проанализировать особенности функционирования объектов дизайна в экранных искусствах;
- сформировать типологию объектов дизайна;
- выявить структурные модели и способы формирования художественного пространства в экранных произведениях;
- проанализировать факторы формирования эстетической ценности объектов дизайна в кино, анимации и на телевидении;
- определить влияние интерактивности и виртуальности на художественную специфику разработки объектов дизайна;
- проанализировать семиотические свойства фоновых и акцентированных объектов дизайна;
- выявить степень релевантности функционального формообразования вымышленных объектов по отношению к их эстетической значимости.

Научная новизна исследования. В исследовательское поле экранных искусств вводится категория объектного дизайна и определяются взаимоотношения с рядом родственных понятий, часть из которых обосновывается и определяется автором впервые в приложении к теории экранных искусств. В работе определены общие характеристики объектного дизайна в результате анализа аудиовизуальных решений теле-, кино-, анимационного, интерактивного контента. Особенности объектного дизайна в экранных искусствах на сегодняшний день в отечественном искусствоведении системно не рассматривались. Впервые проведена классификация и типология объектов дизайна в экранных искусствах. Дана обобщающая систематизация эмпирического материала в аспекте процесса развития объектного

дизайна. Впервые предлагается сформированный целостный и актуальный подход к исследованию ряда аспектов художественного проектирования на современном этапе развития экранных искусств с учетом расширения сферы деятельности художника кино, а также анализируется практическая значимость объектного дизайна в экранных искусствах. Определена ключевая роль объектов дизайна как дискретных структурных единиц современного медиапространства. Впервые в искусствоведческой и проектной методологии рассмотрены и описаны принципы организации пространства для телевизионных проектов с точки зрения взаимосвязи аспектов дизайна, эргономики и эстетики. А также проанализированы принципы проектной разработки виртуальных объектов в интерактивной среде. Искусственно формируемое аудиовизуальное наполнение экранных произведений впервые подробно анализируется на уровне отдельных вымышленных смылосодержащих элементов, с привлечением понятийного аппарата дизайна.

Положения, выносимые на защиту.

1. Научное определение объектного дизайна как концептуальной и художественно-конструкторской деятельности, состоящей в создании функционально-эстетических объектов для задач экранной образности. Данный процесс характеризуется сложным взаимовлиянием реальности и художественного вымысла, что обуславливает необходимость специфической адаптации и концептуального переосмысления экранных образов.
2. Объекты дизайна формируют знаковую систему экранного произведения и обеспечивают многонаправленное расширение эстетического пространства, в границах которого актуализируются социокультурные концепты.
3. При создании объектов дизайна для аудиовизуального наполнения экранного контента, включая новые медиа, задействуются всевозможные принципы и направления современного дизайна.
4. Вымышленные объекты дизайна, образующие аудиовизуальные симулякры, повышают эстетическую зрелищность произведения за счет заложенных в них концептов, закрепленных в форме целостно воспринимаемых образов, доступных постижению через чувственное восприятие и обогащающих образно-языковые конвенции.

5. Разработка вымышленных экранных объектов на этапе концепции, а иногда и реализации сопряжена с итеративным проектированием по принципу выстраивания цепочки прототипов.

Научная достоверность результатов исследования обеспечивается опорой на фундаментальные научные работы, методологической обоснованностью, большим охватом эмпирического материала, апробированием результатов на научных конференциях, в статьях автора в научных журналах, профессиональной деятельностью автора в сфере промышленного, графического дизайна.

Научно-теоретическая значимость. В исследовании сформирован и систематизирован понятийный аппарат, связанный с художественно-конструкторской, проектной деятельностью в области экранных искусств. Значимость данного исследования подтверждается вовлечением отечественных теоретических разработок промышленного, графического дизайна, эргономики, дизайна интерьеров, и зарубежной теоретической мысли с целью формирования обоснованной научной позиции в соответствии с актуальной теоретико-искусствоведческой парадигмой. Проведенный анализ категории объектного дизайна в экранных искусствах может послужить отправной точкой для дальнейших исследований в области дизайна в экранных искусствах. Положения и выводы диссертации важны при исследовании экранной культуры, художественно-выразительных средств киноязыка, новых технологий и дизайна мультимедиа.

Научно-практическая значимость. Диссертация отражает актуальные тенденции в области кино, телевидения, анимации и др. направлений экранных искусств и может быть полезна при подготовке специалистов в широком диапазоне творческих специальностей: режиссеров, дизайнеров мультимедиа, концепт-художников, художников-постановщиков, саунд-дизайнеров и т.д. Материалы диссертации значимы для искусствоведов, теоретиков дизайна, кинокритиков, киноведов, медиатеоретиков, специалистов по визуальной антропологии и археологии медиа, а также могут быть полезны практикам экранных искусств.

Апробация работы. Основные положения диссертации опубликованы в периодических научных изданиях и отражены в докладах конференций: Всероссийская научно-практическая конференция «Экранные искусства: прошлое,

настоящее, будущее», Москва, Академия Медиаиндустрии, 24 ноября 2016 г; Международная научно-практическая конференция «Современный дизайн в системе высшей школы», Москва, Союз Дизайнеров России, АНО ВО «Национальный институт дизайна», 2-3 марта 2019 г. На основе базовых тезисов исследования автором разработан ряд дизайн-решений декоративно-функциональных объектов организации съемочного пространства для телестудии УлГУ-ТВ и студии конвергентного СМИ «Времена.ру» под руководством профессора, доктора филол. наук О.Р. Самарцева.

Соответствие работы паспорту специальности. Содержанием специальности 17.00.03 «Кино-, теле- и другие экранные искусства» является разработка современного состояния и прогнозирование развития экранных искусств. Паспорт специальности включает в себя такие пункты, как: «Исследование проблем взаимодействия кино с литературой, живописью, музыкой и другими видами художественного творчества»; «Изучение эволюции киноязыка и выразительных средств киноискусства»; «Изучение художественной и производственной специфики отдельных кинематографических профессий и специальностей (режиссура... <...> мастерство художника-постановщика и т.д.)»; «Теоретические и методологические основы обеспечения качества создаваемого произведения на базе новых технологий»; «Формирование теоретических и методических основ создания кино-видео- и телепродукции на уровне мировых стандартов». В паспорте специальности отмечено: «особая роль в исследовании особенностей развития экранных искусств принадлежит анализу взаимодействия и взаимовлияния современной техники и новейших компьютерных технологий». Данное исследование соответствует паспорту выбранной специальности, поскольку оно непосредственно раскрывает перечисленные пункты. Диссертация полностью соответствует задаче отражения современного состояния экранных искусств и прогнозирует ряд положений дальнейшего развития отечественного экранного искусства.

Структура диссертации обусловлена целями и задачами исследования. Диссертация (общим объемом 333 с.) состоит из Введения, двух Глав, Заключения, Библиографии, Видео- и Фильмографии и двух Приложений (Глоссарий, Таблицы).

ГЛАВА 1. ОБЪЕКТНЫЙ ДИЗАЙН В СТРУКТУРЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ВЫРАЗИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗНОСТИ ЭКРАННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ

В первой главе исследования определяется специфика взаимосвязи проектной культуры и медиасферы, обосновывается целесообразность рассмотрения предметно-пространственной образности экранных искусств с точки зрения дизайна. В рамках задач исследования вводится категориальное понятие «объектный дизайн», и раскрываются связанные с ним термины «концепт-дизайн», «концепт-арт», уточняется и подчеркивается различие значений терминов «объект дизайна», «артефакт», устанавливается отношение с понятиями «спецэффект», «визуальный эффект» и др. Обосновывается понимание объектного дизайна в качестве обособленной составляющей современного экранного искусства, направленной на создание предметно-пространственных форм аудиовизуального контента, формулируются научные определения введенных понятий. Проводится обзор основных этапов развития объектного дизайна в экранных искусствах и прослеживаются процессы функционирования объектного дизайна в исторической ретроспективе экранных искусств. Анализируется структурная роль дизайн-объектов в формировании художественного пространства, их знаковая сущность, а также влияние на зрелищность экранного произведения. Рассматриваются общетеоретические аспекты проблемы кросспространственной функциональности объектного дизайна в медиаиндустрии. Составляется классификация объектов дизайна на основе семиотического, эстетического и формального анализа.

§1.1. Введение понятия «объектный дизайн» и проблемы его интерпретации в экранных искусствах

Для раскрытия понятийного поля диссертации необходимо рассмотреть практику применения, проанализировать происхождение и уточнить определение базового понятия «дизайн», имеющего на сегодняшний день несколько трактовок в отечественной научной литературе.

Семантика термина «дизайн» восходит к латинскому «designare», – «определять, обозначать». В эпоху Возрождения итальянским «disegno» обозначали проектирование, чертежи, рисунки и основополагающие идеи. В XVI веке понятие «design» укоренилось в английском языке и по сей день употребляется с множеством значений: в номинативном – замысел, план, намерение, затея, ухищрение, эскиз, рисунок, чертеж, способ планирования, орнамент, процесс генерации идей; в предикативном – проектировать, конструировать, разрабатывать, планировать, предназначать для чего-либо; в атрибутивном – проектный, задуманный, конструкторский.

В отечественной культуре для обозначения профессии, связанной с решением задач дизайнерского спектра, начиная с 1920-х годов, использовался ряд терминов. Среди них – художник-производственник, художник-конструктор, конструктор, художник-технолог, инженер-художник⁹⁵. К началу XX века это направление творческой деятельности уже имело официальную историю. Еще 1825 году по инициативе графа С.Г. Строганова в Москве была создана «Школа рисования в отношении искусств и ремесел» с целью воспитания художников промышленности. В Санкт-Петербурге в 1876 г. на средства барона А.Л. Штиглица открыто Центральное училище технического рисования. Формирование новой сферы творчества укреплялось и со стороны технических наук. В конце XIX века стремительно развивалась русская инженерная школа, представители которой Н.А. Рынин, Я.В. Столяров, П.И. Страхов, В.Г. Шухов, П.К. Энгельмейер и др. разрабатывали теорию конструирования⁹⁶ и реализовывали проекты, характеризующихся новизной формотворчества и эстетикой целесообразности. Их практическая и теоретическая деятельность стала основой последующего эстетического осмысления промышленных объектов отечественными учеными, художниками, кинодеятелями и др. и повлияла на развитие теории производственного искусства. Обособление идеи о необходимости художественного проектирования промышленных изделий и архитектуры в среде русской

⁹⁵ Разработка терминологического аппарата дизайна. Под ред. Ж.В. Федосеевой. – М.: ВНИИТЭ, 1982. С. 17-19.

⁹⁶ Идеи инженеров отразились и в текстах. См. например: Страхов. П.С. Эстетические задачи техники. – М.: типо-лит. Рус. т-ва печат. и изд. дела, 1906. – 103 с; Энгельмейер П.К. Теория творчества. СПб.: Образование, 1910. – 210 с; Столяров Я.В. Несколько слов о красоте в технике: Речь, чит. на торжеств. акте по случаю 25-летия Харьк. технол. ин-та имп. Александра III / Ад.-проф. Як. Столяров. – Харьков: тип. и лит. М. Зильберберг и с-вья, 1910. – 16 с.

интеллигенции началось параллельно с теми же процессами в Европе. В Германии дизайн-методы развиваются в высшей школе строительства и конструирования «Баухауз», просуществовавшей с 1919 по 1933 гг. и сыгравшей значительную роль в развитии западноевропейского и американского дизайна последующих десятилетий. Один из основателей школы, теоретик дизайна и архитектор В. Гропиус, утверждал, что дизайн «охватывает всю область искусственно создаваемых и зрительно воспринимаемых нами сооружений – от простых предметов повседневного пользования до сложного образования целого города»⁹⁷. Работы Гропиуса, как и других основателей Баухауза (Мис Ван дер Роэ, Анри Ван де Вельде, Ле Корбюзье), заложили основы модернизма в качестве направления художественно-проектной деятельности, включающего различные стилевые ответвления: функционализм, конструктивизм и др. От возникновения модернизма и авангарда многие западные исследователи ведут историю дизайна, приближенного к стайлингу. В России модернизм развивается с начала XX в. в различных художественных течениях, общим признаком которых можно считать тяготение к схематической, геометризованной условной форме и беспредметности. В 1920-х гг. во ВХУТЕМАСе появляется творческое направление художественного конструирования. Подчиняя живопись, графику и объемно-пространственные композиции концептуальному поиску через беспредметность и абстракцию, основоположники советского дизайна, представители и родоначальники различных направлений авангарда (супрематизма, конструктивизма, футуризма), Л.М. Лисицкий, А.М. Родченко, В.Е. Татлин направляли свои проектные разработки на преобразование предметной среды⁹⁸, а также пытались интегрировать понятия «художник-конструктор» или «конструктор» в сферу театрального и киноискусства. Их творческие проекты опирались на принцип распрямления, который впоследствии стал одним из фундаментальных в методологических теориях дизайна⁹⁹. В 1929 г. начинает издаваться ежемесячный журнал «Изобретатель и рационализатор», где в рабочих моделях для решения актуальных задач задействуются и основные методы дизайна. В 1930-е годы

⁹⁷ Гропиус В. Границы архитектуры / Вальтер Гропиус ; Пер. А.С. Пинскер [и др.] ; Сост., науч. ред. и предисл. В.И. Тасалова ; Коммент. и указ. В.Р. Аронова. – М.: Искусство, 1971. С. 91.

⁹⁸ Хан-Магомедов С.О. Пионеры советского дизайна / С.О. Хан-Магомедов. – М.: Галарт, 1995. – 423 с; Родченко А.М. Опыты для будущего: Дневники. Статьи. Письма. Записки / А.Родченко. – М.: Грантъ, 1996. – 415 с.

⁹⁹ Например, в теории В.Ф. Сидоренко (См. Сидоренко В.Ф. Эстетика проектного творчества; – М.: Всероссийский науч.-исследовательский ин-т технической эстетики (ВНИИТЭ), 2007. – 135 с.).

отечественный дизайн в виде конструктивно и эстетически улучшенных предметов и сооружений проявлялся в архитектуре, в создании системы метрополитена, в разработке предметов быта, транспортных средств, в судостроении, самолетостроении и др.

Термин «дизайн» стал использоваться в 1960-х годах параллельно с технической эстетикой и художественным конструированием и первоначально рассматривался как обозначение одного из направлений в системе искусств, касающихся предметного мира. Мощной вехой в истории отечественного дизайна стало основание в 1962 г. Всероссийского научно-исследовательского института технической эстетики (ВНИИТЭ), на базе которого создавались исследовательские лаборатории по всей стране. Осмысление дизайна с позиции художественного проектирования развивалось и в основанной в 1963 г. Сенежской студии Союза художников СССР. С 1965 года ВНИИТЭ в качестве головной организации по дизайну представляет СССР в Международном совете по промышленному дизайну (ICSID). Институт проводил исследования и эксперименты в области эргономики, психологии и других наук, в результате чего формировалась теоретическая база, плотно связавшая эстетическую теорию с методологией и практикой конструирования. Техническая эстетика и эргономика стали научными направлениями, обусловившими практику промышленного дизайна, художественного конструирования, производственного дизайна, и пр. проектно-практической деятельности¹⁰⁰. Разработки института применялись в производстве товаров народного потребления, в сельском хозяйстве, машиностроении и во многих других сферах, включая военно-промышленный комплекс.

Философ, теоретик искусства и культуры М.С. Каган относил дизайн к свободным от изобразительных элементов искусства, «в которых создание художественного образа осуществляется лишь собственными, имманентными архитектуре и прикладным искусствам, средствами. Средства эти обусловлены, в свою очередь, функционально-конструктивной основой утилитарных предметов, которая заставляет художника оперировать не изобразительными формами, а формами, образующимися при решении конструктивно-технической задачи и

¹⁰⁰ О пути становления технической эстетики см. Воронов Н.В. Эстетика техники / Н.В. Воронов, Я. Шестопап. – М.: Сов. Россия, 1972. – 176 с.

имеющими, естественно, неизобразительный, абстрактный, стереометрический характер»¹⁰¹. Позднее под терминами «дизайн» и «дизайнер» деятели ВНИИТЭ предложили выделять профессиональное ядро в сфере технической эстетики и художественного конструирования¹⁰².

Глубокое теоретическое осмысление дизайна учеными привело к обоснованию наличия признаков дизайна и в самые ранние периоды развития материальной культуры. Так, протодизайн в качестве культурной модели постепенного усовершенствования объектов прослеживается теоретиками культуры В.А. Луковым и А.А. Останиным во множестве направлений ремесленного и древнего доремесленного формообразования¹⁰³. Исследования по истории художественного конструирования в России с XVIII по начало XX века проведены профессором М.Э. Гизе¹⁰⁴, а в аспекте корреляции эстетики и функции бытовых изделий на материале крестьянского быта – профессором Н.В. Брызговым¹⁰⁵. Протодизайн и ремесленный дизайн, именуемые исследователями проектным фольклором или анонимным дизайном¹⁰⁶, несомненно, сильно повлияли на современную культуру, так как составили базу прототипов множества современных утилитарных объектов.

В связи с широким диапазоном понятийного поля дизайна и его интенсивным изучением с различных сторон, по поводу истории возникновения дизайна как профессиональной деятельности до сих пор имеются различные точки зрения среди современных ученых. Теоретик проектного творчества, профессор В.Л. Глазычев справедливо утверждал, что любая попытка установить «время возникновения дизайна является скрытым определением»¹⁰⁷. В связи с этим ученый выделяет три наиболее популярных описания процесса возникновения дизайна: первое опирается на всю историю осознанной творческой деятельности человека; второе связано с имиджем компаний (берет начало в деятельности архитектора и дизайнера

¹⁰¹ Каган М.С. Морфология искусства: Ист.-теорет. исследование внутр. строения мира искусств. – Л.: Искусство. Ленингр. отд-ние, 1972. С. 228-230.

¹⁰² Разработка терминологического аппарата дизайна. Под ред. Ж.В. Федосеевой. – М.: ВНИИТЭ, 1982. С. 22.

¹⁰³ Луков В.А., Останин А.А. Дизайн: тезаурусный анализ. – М.: Изд-во Московского гуманитарного университета, 2007. URL: http://www.mosgu.ru/nauchnaya/publications/monographs/Lukov&Ostanin_Design/ (дата обращения: 13.12.2016).

¹⁰⁴ Гизе М.Э. Очерки истории художественного конструирования в России XVIII - начала XX века. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1978. – 279 с.

¹⁰⁵ Брызгов Н.В. Опыт исследования корреляции эстетики и функции бытовых изделий: На материале крестьян. быта Сред. Поволжья XVIII - нач. XX вв.: дис. ... канд. Искусствоведения. – М.: 1994. – 142 с.

¹⁰⁶ Лаврентьев А.Н. История дизайна: учебное пособие. – М.: Гардарики, 2006. С. 7.

¹⁰⁷ Глазычев В.Л. О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 1970. С. 7.

П. Беренса, в начале XX века разработавшего корпоративную стилистику промышленного предприятия и его продуктов); третье называет стайлинг определяющим признаком дизайна, призванным с помощью создания привлекательного поверхностного облика промышленных изделий служить их коммерческому продвижению (связано с деятельностью американских дизайнеров XX века Р. Лоуи, У. Тиига, Г. Дрейфуса и др.¹⁰⁸).

Идея «внеисторического» дизайна, приобщающая его ко всей материальной культуре, признана объективной авторитетными отечественными и зарубежными учеными, деятелями дизайна. При этом направления дизайна, охватывающие визуальную стилистику бренда и стайлинг промышленных объектов, характеризуются как частные направления, соответственно, как графический и индустриальный дизайн. Отечественный историк искусства и теоретик дизайна Н.В. Воронов в ряде трудов убедительно обосновал гипотезу о перманентном наличии принципов дизайна в преобразовательной деятельности¹⁰⁹. В книге «Дизайн. Русская версия» он обосновывает сквозную историю дизайна и приводит в качестве подтверждения объекты материальной и духовной культуры. Начиная с образцов глубокой древности, ученый прослеживает преемственность ремесленничества, мануфактуры и промышленного производства через дизайн, изобретательство и инженерию. Отделяя понятия изобретательства и технической инженерии от дизайн-проектирования, Н.В. Воронов выявляет принцип компоновки природных объектов или изобретений для создания новых объектов «второй природы», четко определяя роль изобретений и научных открытий в качестве априорных на каждой ступени развития дизайна. Подчеркивая значимость компоновки как определяющего признака дизайн-процесса, ученый анализирует взаимосвязь научно обоснованных и интуитивных решений в проектировании¹¹⁰. Продолжает эту идею дизайнер и исследователь, профессор В.Ф. Рунге, иллюстрируя ее в том числе примерами поэтапного усовершенствования древних орудий труда¹¹¹. В фундаментальном труде

¹⁰⁸ См. Gantz C. Founders of American Industrial Design. McFarland, 2014. – 220 p.

¹⁰⁹ Воронов Н.В. Дизайн: русская версия. - Тюмень: Ин-т дизайна, 2005. – 222 с; Воронов Н.В. Эстетика техники / Н.В. Воронов, Я. Шестопа. – М.: Сов. Россия, 1972. –176 с; Воронов Н.В. Российский дизайн: очерки истории отечественного дизайна. – М.: Союз дизайнеров России, 2001. – 424 с.

¹¹⁰ Воронов Н.В. Дизайн: русская версия. –Тюмень: Институт дизайна, 2005. С. 33-45.

¹¹¹ Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники, книга 1. / Учеб. Пособие. – М.: Архитектура-С, 2006. С. 48-50.

немецкого географа и этнолога Фридриха Ратцеля уже в конце XIX века¹¹² описывается множество сравнительных образцов таких орудий в разных этносах. Н.В. Воронов четко определяет протодизайн как важнейший, но растянутый на столетия процесс аккумуляции и совершенствования образцов материальной культуры. Ученый отмечает, что «вслед за использованием даров первой природы, т.е. сучьев, камней, лиан, раковин, следовал этап изобретательства, обычно основанный на подражании природе и первичной обработке ее произведений, затем шел этап дизайна, то есть приспособления вновь созданных компоновок к человеку – этап нахождения и упорядочивания связи “предмет-человек”»¹¹³.

Значимость дизайн-проектирования постепенно была признана во многих аспектах отечественной культуры, что привело к переосмыслению роли дизайна в широчайшем спектре направлений, касающихся не только предметного мира¹¹⁴. Профессор В.Ф. Рунге пишет: «В последней трети XX столетия дизайн превратился в глобальное явление постиндустриального общества, охватившее новые области проектной практики, включая не имеющие непосредственной связи с проектно-графическими методами»¹¹⁵. Профессор В.Г. Глазычев отмечал: «Несложно убедиться, что считать продуктом дизайна только вещи, промышленные изделия нет достаточных оснований. <...> Большинство дизайнеров относят к дизайну ... и выставочную деятельность, промышленную графику и даже новые системы организации производства, обслуживания, рекламы»¹¹⁶. В связи с этим представители научного сообщества неоднократно упоминали, что теория дизайна нуждается в интеграции знаний постоянно расширяющегося спектра направлений человеческой деятельности и прикладных наук, использующих проектную методологию. Не случайно в докладах проведенного во ВНИИТЭ еще в 1982 г. совещания подчеркивались тема авторских новаций и широкие границы проявлений дизайна. Среди докладов: «Дизайн должен знать все» А.Н. Лаврентьева, «О некоторых причинах размытости границ дизайна» Л.П. Монаховой, «Принципы

¹¹² Ратцель Ф. Народоведение. – СПб.: Просвещение, 1906. – 521 с. (Völkerkunde, 1895)

¹¹³ Воронов Н.В. Дизайн: русская версия / – Тюмень: Институт дизайна, 2005. С. 39.

¹¹⁴ Михайлов С.М. Михайлова А.С. Постиндустриальный дизайн: новые виды синтеза. //Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА 2009 (4), С. 229-236.

¹¹⁵ Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна. – М.: МЗ-Пресс, 2003. С. 8.

¹¹⁶ Глазычев В.Л. О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 1970. С. 6.

дизайна существовали всегда» Л.Г. Демосфеновой, и др.¹¹⁷ К тому моменту и западное культурное сообщество начинало осознавать тезисы американского дизайнера, философа и теоретика дизайна В. Папанека об имманентности дизайна в любой человеческой деятельности, опубликованные в 1971 г. в книге «Дизайн для реального мира»¹¹⁸. Сегодня продолжающийся процесс проникновения дизайна во многие сферы жизни также отмечается исследователями.

В наши дни дизайнер для решения функционально-эстетических задач использует все доступные ему средства, komponуя их для достижения цели. В результате установления новых связей в дизайн-продукте выражается качественно новый эффект. «Признаком успешного функционирования дизайна становится замещение специального знания культурным сознанием, способным вбирать в себя многообразие позиций и точек зрения, формировать образы действительности», – утверждает теоретик дизайна, профессор В.И. Пузанов, в очередной раз поясняя, – «что элементы дизайна изначально присутствуют в каждом виде человеческой деятельности»¹¹⁹. В то же время, сегодня проектная деятельность приобрела обособление на профессиональном уровне и разветвилась на множество направлений.

В современных условиях глобального рынка прикладные дизайн-тенденции сменяют друг друга так же быстро, как и технологии. Особую ценность в формировании постоянно обновляющейся хроники объектного многообразия приобретает экранное искусство. Произведения экранных искусств как документальных, так и игровых жанров (в произведениях от Флаэрти до Вертова, от Чаплина до Спилберга) содержат богатейшую коллекцию запечатленных в действии дизайн-объектов материального мира, представляя собой своеобразный культурно-исторический медиа-музей, содержащий множество образов объектов (от религиозных атрибутов этнических групп до промышленных сооружений и инженерных объектов). Очень важно, что объекты дизайна демонстрируются в динамическом контексте, так как это позволяет зрителю считывать функциональное предназначение незнакомых объектов прошлого или иной культуры, и обуславливает

¹¹⁷ Дизайн в системе культуры. – М: ВНИИТЭ, Тезисы конференций, совещаний, 1982. – 87 с.

¹¹⁸ Papenek V. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change, New York, Pantheon, 1971, 339 p.

¹¹⁹ Пузанов В.И. Взаимодействие интеллекта и мастерства как проблема культурных формаций в дизайне: дис. ... док. искусствоведения. М., 1992. С. 5-6.

эстетическое восприятие, ретроспективное возвращение к значимым в определенные исторические периоды объектам и артефактам. Экранные искусства отражают и изменения современной культуры. Произведения кинематографа и анимации, телепередачи и т. д. фиксируя как материальные, так и духовные течения, в совокупности являются объемным архивом культурных артефактов. В документальных и художественных фильмах разных лет можно отследить появление новых технических и дизайн-решений общественно-значимых категорий предметного мира, что выявляет значимость изучения экранных произведений в аспектах визуальной антропологии и социологии. Создаваемые непосредственно для экранного искусства оригинальные объекты дизайна нередко имеют прогностическую культурную ценность.

Вступление европейской цивилизации в новый технологический уклад¹²⁰ привнесло в материальную культуру широкую вариативность производства, основанную на аддитивных технологиях, нанотехнологиях, новых композитных материалах. А вариативность всегда сопутствует дизайн-процессу. Сегодня то, что в промышленный век изготовлялось из стали, пластика, может быть изготовлено из кевларовой ткани, быстрополимеризующегося жидкого компаунда или наноцемента. 3D-печать любых объектов от ювелирного изделия до архитектурного сооружения сильно меняет не только конъюнктуру рынка, культурно-экономический ландшафт сферы производства и оказания услуг, но и ускоряет работу конструкторских бюро. Возможность создания объектов в малом количестве вплоть до одной штуки и почти в любом материале освобождает многие сферы производства от применения пресс-форм и громоздкого процесса промышленного производства, экономической привязки к огромным тиражам, ограничивающим возможность видоизменения изделий. Экономия на дорогостоящей оснастке промышленного конвейера позволяет персонифицировать изготовление потребительских товаров, подстраиваясь под индивидуальные запросы клиентов. Эти изменения непосредственно сказываются как на процессе формообразования, так и на принципах проектирования

¹²⁰ Технологический уклад – это несколько взаимосвязанных и последовательно сменяющих друг друга поколений техники, эволюционно реализующих общий технологический принцип. Теория технологических укладов введена советскими учеными экономистами Д.С. Львовым, С.Ю. Глазьевым, Ю.П. Яковец. См. например: Глазьев С.Ю., Львов Д.С., Фетисов Г.Г. Эволюция технико-экономических систем: возможности и границы централизованного регулирования. – М.: Наука, 1992. – 207 с.

производственных технологических линий. Интерактивные интерфейсы программного обеспечения для компьютерного проектирования в виртуальной среде позволяют ускорить процесс подготовки проектной документации, что сказывается и в сокращении общих сроков производства. На высокой степени развития такие программы включают в свой инструментарий возможность динамической визуализации проектов, внося новую форму допроизводственной медиапрезентации в поле экранных искусств, а именно, медиапрезентацию еще не существующего телесно, но детально и геометрически точно визуализированного в действии объекта, структуры или системы элементов.

Переосмысление современного уровня техники подталкивает многие предприятия к переводу производства на новые технологические рельсы, что, в свою очередь, выявляет потребность в новых подходах к дизайну и маркетингу, в том числе, – к активному использованию ресурсов экранных и интерактивных медиа.

Качественный скачок в технологиях и повышение вариативности производства как никогда ранее актуализировали проектную методологию, озвученную еще в 60-70х годах деятелями ВНИИТЭ. Так, например, Г.П. Щедровицкий видел в основе проектирования не вещь как самоцель, а реализацию деятельности, для осуществления которой проектируется вещь¹²¹. Отсутствие привязки к конкретной технологии производства как существенное дополнение к разработанной методологии позволяет переосмыслить проектные подходы к объектам, традиционно входящим в область промышленного дизайна. Уменьшение ограничений в процессе формообразования породило новые концепции дизайн-проектирования (product design) и в условиях конкуренции акцентировало еще большее смещение деятельности дизайнера к исследовательской, проникающей во многие сферы науки, культуры, искусства.

С развитием нового технологического уклада в условиях информационного общества намечается революционная тенденция изменения принципов доставки: объекты могут пересылаться как 3D-модели или программный код для станков, а телесно воплощаться в любой точке мира при наличии типового оборудования и материалов. Технология виртуальной реальности позволяет зрителю эстетически

¹²¹ Щедровицкий Г.П. Методологическая картина дизайна. Дизайн. Проблемы исследования. // Щедровицкий Г.П. Избранные труды, – М., 1995. С. 317-341.

взаимодействовать с объектами, перемещаясь в программно-обусловленной визуализированной среде. В связи с этим, прогнозируется освобождение проектирования многих типов объектов от производственно-обусловленных ограничений как формообразующего фактора. Утверждения М. Маклюэна о том, что автоматизация «несет нам настоящее "массовое производство" – массовое не с точки зрения размера, а в плане мгновенного инклюзивного охвата. <...> А посему товарное производство в условиях автоматизации приобретает такой же структурный характер, что индустрия развлечений, причем настолько, что они в равной степени приближаются к состоянию мгновенной информации»¹²², – стали сегодня более чем актуальными применительно и к экранным образам, и к информации как наиболее ценному компоненту любого производства. Эти тенденции ярче всего отражаются в экранных искусствах, визуализирующих прогресс с большим опережением в силу своей способности «создавать произведения искусства, переплавляя видение мира в визуальные образы»¹²³. Как справедливо заметил теоретик медиа, доктор филол. наук, профессор О.Р. Самарцев, создаваемый без посредничества кинокамеры виртуальный мир современных экранных произведений имеет потенциал гармонизировать стремительный рост технологий и эстетические потребности общества¹²⁴.

Экранные искусства отображают фрагменты видимого мира (в значении объективного знания о мире), внося их в «видимое поле»¹²⁵ и используя наиболее зрелищную форму подачи материала – динамическую презентацию. Движение камеры и монтаж создают значимый эффект восприятия – иллюзию активного перемещения субъекта в среде, что необходимо, например, при осмотре неподвижных и крупных объектов (в пространстве виртуальной реальности возможность перемещения интерактивно реализована в реальном времени). Одним из важных специфических свойств экранного искусства является способность отображать объект в пространственно-временном контексте как во взаимосвязи с

¹²² Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешнее расширение человека. – М.: Кучково поле, 2014. С. 403.

¹²³ Самарцев О.Р. Виртуальная реальность в эстетике глобального телевидения. // Вестник УлГТУ, №4(8), 1999, С. 41.

¹²⁴ Самарцев О.Р. Виртуальная реальность в эстетике глобального телевидения. // Вестник УлГТУ, №4(8), 1999, С. 39-41.

¹²⁵ Понятия «видимый мир», и «видимое поле» введены антропологом Э. Холлом при изучении межкультурного взаимодействия. Видимый мир понимается как совокупность представлений об объективной реальности в ту или иную историческую эпоху, видимое поле – как поле субъективного видения окружающей реальности реципиентом в конкретный момент времени. См. Hall E. T. The Hidden Dimension. New York: Doubleday, 1966, 208 p.

другими объектами, так и в качестве самостоятельной акцентированной детали (например, крупным планом), раскрывая ее художественно-эстетическую значимость. Это определяет контекстуальную и фокусную функции дизайн-объектов. Как отмечал М.С. Каган, объекты дизайна «в реальном процессе утилитарно-художественного функционирования никогда не существуют отдельно; напротив, они образуют, как правило, сложные предметные ансамбли, в которых и разворачиваются все процессы человеческой жизнедеятельности»¹²⁶. В этих процессах изначально проектируемые семантические свойства объектов дополняются привносимыми обществом социокультурными значениями и символическими коннотациями, которые также способны отобразить экранные искусства. В то же время, экранные искусства открывают широкие возможности художественного задеирования объектов, уже имеющих знаковую или символическую нагрузку, изменяя привычный визуальный контекст их восприятия, и тем самым, открывая новые смысловые грани объектов и форм, в некоторой степени распрямляя привычные нам вещи. Профессор, теоретик дизайна В.Ф. Сидоренко утверждает, что тезис о распрямлении «сопрягается с осевым положением художественного метода в искусстве – так называемым “остранением” (В. Шкловский)¹²⁷, изъятием предмета из прямого натуралистического видения и переносом его в контекст распрямляющей художественной идеи»¹²⁸. А в произведениях фантастического, сказочного и фантазийного направления, в образах вымышленных объектов одновременно и буквально реализуется эффект распрямления, перепроектирования, острания. Таким образом, телевидение, кино, анимация и другие экранные искусства, кроме визуализации знания о мире, отражают культурно-эстетическую тенденцию расширения границ возможного и отделения поверхностного от сущностного.

Множество примеров реконструкции и воссоздания форм существующих в реальном пространстве объектов в другом материале и с измененными

¹²⁶ Каган М.С. Морфология искусства. Ч. 1-3: Ист.-теорет. исследование внутр. строения мира искусств. - Ленинград : Искусство. Ленингр. отд-ние, 1972. С. 229.

¹²⁷ «Остранённая» вещь, явление или проблема, которой посвящено эссе, демонстрируется в неожиданном ракурсе, выводится из привычного контекста становится странной и важной: «сам предмет <...> превращается в метод <...>, в точку отсчёта, первопонятие». См. Шкловский В.Б. Искусство как приём / Шкловский В.Б. О теории прозы. – М.: Крут, 1925. С. 7-20.

¹²⁸ Сидоренко В.Ф. Эстетика проектного творчества; - М.: Всероссийский науч.-исследовательский ин-т технической эстетики (ВНИИТЭ), 2007. С. 6.

функционально-эстетическими свойствами для специфических задач кино и телевидения делают очевидным тот факт, что для экранного искусства в значительной степени характерно использование приемов перепроектирования и реконструирования, «редизайна»¹²⁹ объектов. В ходе такого редизайна объекты, имеющие привычную эстетику форм промышленного, мануфактурного, ремесленного производства, декоративно-прикладного искусства неожиданно оказываются в однородном функциональном ряду – создания своеобразного эрзаца реального предмета, отражения какого либо ограниченного круга его функций, репрезентации его внешнего облика. Таким образом, уже в доцифровую эпоху объекты дизайна, формообразование которых ранее было привязано к конкретной технологии производства, становятся продуктом свободной технологической реализации, обусловленной конкретными нуждами экранного искусства. Например, создание полномасштабных макетов и муляжей действующих моделей транспортных средств и сооружений из фанеры, папье-маше, полиуретана и пр. Трактовка данных предметных воплощений как полноценных дизайн-объектов подтверждается мнением отечественных ученых: «В современном понимании объектами дизайн-проектирования являются не изделия, а потребности, наличие спроса на выполнение какого-либо вида деятельности, в частности, осуществление определенной утилитарной функции»¹³⁰. Цифровые технологии еще более гомогенизировали художественно-конструкторскую деятельность для медиасреды, вообще не задействуя какие-либо реальные материалы для производства экранных образов. Концептуальный образ воплощенного в виртуальном пространстве объекта при этом также становится предметом массового потребления, входя в культурное обращение через циклы неограниченного экранного тиражирования. Мультимедийная среда, которая обуславливает опосредованное взаимодействие зрителя с объектами в экранном произведении, обогащает их образность и звукошумовыми характеристиками.

Все перечисленное выявляет высокую значимость редизайна и проектирования объектов для экранного искусства как особого вида дизайна и отражает явные

¹²⁹ Термин обозначает переоформление, перепланировку, создание дизайна того же объекта с изменением каких-либо свойств.

¹³⁰ Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. «Основы теории и методологии дизайна» М.: МЗ-Пресс, 2003. С. 12.

отличия от кинодекорационного искусства, которое можно трактовать как частное направление объектного дизайна. Соответственно, подходы промышленного, графического, ландшафтного и других известных специализированных направлений дизайна интегрируются как составляющие в процесс объектного дизайна с общей целью создания предметно-пространственной образности экранных произведений.

Для определения нового объема художественно-проектной и конструкторской деятельности в экранных искусствах в данном исследовании вводится термин «объектный дизайн» – особый вид проектной деятельности, обусловленный задачами аудиовизуальной, эргономически-функциональной, художественно-эстетической организации экранного пространства, направленный на создание телесных и внетелесных объектов, формирующих предметно-пространственную образность экранного произведения и создающих потребительскую ценность экранного продукта. Объектный дизайн применяется в медиаиндустрии при создании продуктов, удовлетворяющих материальным и духовным потребностям общества и представляет собой многоуровневый и многоэтапный процесс, к которому привлекаются различные виды проектной деятельности – концепт-дизайн, промышленный дизайн, средовой дизайн, дизайн костюма, дизайн интерьера, графический дизайн, арт-дизайн, саунд-дизайн и пр. Формообразующими в объектном дизайне могут выступать любые критерии в зависимости от поставленной задачи или решаемой проблемы, следовательно, в форму объекта могут быть заложены любые материально-технологические признаки, а сам объект при этом может обладать кросспространственными свойствами – то есть возможностью воплощения (репрезентации) в реальном, экранном и виртуальном пространстве в разных масштабах с сохранением концептуальной образности формообразования. Иногда создание реальной конструкции, уменьшенного макета и 3D-модели требуется для работы внутри одного проекта. В современных условиях, из-за высокой вариативности материалов и технологий способ материализации экранного объекта не берется в расчет как источник ограничений на этапе создания концепции дизайн-объекта.

Определение понятия «объектный дизайн» позволяет анализировать предметное наполнение кадра в контексте новых технологических и социально-

культурных условий, расширяя теоретическое осмысление работы художника экранных искусств в привязке к современным прикладным направлениям дизайна. Задачи, решаемые в рамках объектного дизайна, имеют широкий спектр, так как в объеме требований к дизайну конкретных объектов нередко учитывается их последующая кросспространственная дистрибуция (например, когда планируется создание в идентичных образах съемочного объекта-декорации, производства объекта в реальном мире и создания копии в виртуальной реальности). Таким образом, объектный дизайн может опосредованно выходить за рамки экранных искусств.

Разработка новых образов и объектов с учетом определенных условий и ограничений, содержащая этапы проектной деятельности, относится к сфере дизайна. Объектами дизайна в общем смысле можно считать любые чувственно-воспринимаемые совокупности материальных и нематериальных предметов, созданных или объединенных/упорядоченных в результате целенаправленной проектной деятельности человека для решения прикладных задач. Исследователь И.А. Розенсон отмечает, что «объектом дизайна может оказаться практически любая вещь, совокупность вещей, предметно-пространственная среда или любое информационное сообщение, если они непосредственно соприкасаются с жизнью человека»¹³¹. В контексте произведений экранных искусств объектом дизайна является любой созданный в результате проектной деятельности телесный или внетелесный целостно воспринимаемый образ или феноменологически определяемая структура с целью формирования экранной образности и решения смежных функционально-художественных задач. Объект дизайна может быть воплощен разными средствами в различных средах и пространствах. Например, целостным объектом может восприниматься определенный пространственный сеттинг, разработанный целиком (интерьер здания, транспортного средства) или скомпонованный из объектов, артефактов, природных элементов (комбинированная с артефактами природная локация, фантастический энвайронмент с элементами реальной среды), а в случае достаточного времени просмотра или применения

¹³¹ Розенсон И.А. Основы теории дизайна. Учебник. 2-е изд. – М.: Питер, 2013. С. 15.

оператором крупных планов, в этой обстановке зритель выделяет некоторые детали, которые тоже оказываются артефактами или целостными объектами дизайна.

В экранных искусствах прикладная роль объектного дизайна отражается наиболее полноценно из-за специфической возможности экранного искусства реалистично показывать то, чего нет, художественными средствами визуализировать невидимое, неосязаемое, воображаемое через аудиовизуальные образы в динамическом контексте. Саунд-дизайн (от англ. sound design, звуковой дизайн) играет важную роль в создании образов объектов, так как расширяет сенсорный диапазон восприятия. Звуковое сопровождение может подтверждать определенные видимые свойства объекта или наделять его дополнительными свойствами, например, работать на контрапункте с визуальным образом, обогащая его художественную выразительность. Нередко короткие звукошумовые композиции сопровождают демонстрацию объекта в соответствии с минимальным хронометражом, требуемым для его зрительного восприятия, становясь своеобразным якорем в сознании, способным в дальнейшем символизировать присутствие объекта без визуального сопровождения (например, рев динозавра в фильме «Парк Юрского периода», 1993). Иногда зрелищным объектам присваивается длительная музыкальная композиция (например, барабан в телепередаче «Поле чудес»), по которой мы понимаем, что объект активен, даже если его нет в кадре.

Специалистами отмечено, что методы дизайна применяются в решении различных задач: от создания формы бытовых предметов до акустических знаковых систем, биологических, нанотехнологических, программных структур и т. д. Творческое отображение объектов этих областей на экране нередко становится независимой задачей объектного дизайна, в рамках которой происходит целенаправленное выявление, разработка или переосмысление эстетических черт выбранного объекта.

Для искусствоведческого анализа предметно-пространственной образности экранных произведений важно выявить отличие между понятиями «объект дизайна» и «артефакт» (от лат. artefactum, «arte» – искусственно и «factus» – сделанный, в обычном понимании – любой искусственно созданный продукт человеческой

деятельности). Артефакт как свидетельство человеческого действия противопоставляется природным предметам и явлениям. Объектный дизайн как проектная деятельность также исходит от человека, но направлена на конкретный результат. Таким образом, семантика понятия «артефакт» включает предметную область настоящего исследования как частность, но не каждый артефакт является объектом дизайна. Артефактом может быть побочный (нецелостный, случайный, ненамеренный) продукт деятельности человека (например, в информатике артефактом называют ошибку в программе).

Так как формирование предметно-пространственной среды экранного произведения в равной степени учитывает аспекты и его производства, и восприятия, мы считаем целесообразным проанализировать объектный дизайн с учетом технологических возможностей экранных искусств на каждом историческом этапе, а также с точки зрения создаваемой объектами особой знаковой системы внутри экранного произведения, способствующей раскрытию художественной образности. При анализе примем также во внимание, что объекты могут представать в качестве фоновых или акцентированных аудиовизуальных элементов, органично встраиваясь в медиатекст, повышая зрелищность проекта и вовлеченность зрителя в процесс восприятия экранного произведения.

В работах известных киноведов и практиков предметный мир фильма не случайно заслуживает особого внимания. Например, немецким кинотеоретиком З. Кракауером отмечалось регулярное вовлечение в эстетику произведения вещей и предметов, имеющих собственную сюжетную линию. Выделяется также их высокая значимость для драматургического решения и зрелищности фильма. По мнению З. Кракауэра фильмы, в которых предметы служат лишь фоном для развития сюжета, в сущности некинематографичны¹³². Венгерский ученый и драматург Б. Балаш отмечал присущую кинематографу возможность раскрытия образа любого объекта через его экранную репрезентацию¹³³. Знаменитый русский теоретик искусства и семиотик Ю.М. Лотман также обратил внимание на то, что любые экранные объекты (и люди, и предметы) на равных могут нести информацию различной степени значимости: от информационного шума до центральных сюжетных элементов. В

¹³² Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физ. Реальности. - М.: Искусство, 1974. С. 74-75.

¹³³ Балаш Б. Кино, становление и сущность нового искусства. Пер.с нем. М.: Прогресс, 1968. С. 46.

равном кинодраматургическом потенциале людей и предметов Ю.М. Лотман видел принципиальное различие с театральной драматургией¹³⁴.

Многогранные свойства образов вещей в экранном произведении, отмеченные философами и классиками теории кино, на практике эксплуатируются постоянно с момента зарождения кинематографа. Наступление эпохи цифровых технологий способствовало смещению принципов визуального наполнения экранного произведения к направлению вымышленного контента, практиковавшемуся еще Ж. Мельесом в начале XX века. Смоделированные в виртуальных средах объекты имеют нефотграфическую природу, и грани реальности отражаются в них нередко уже через новую, вымышленную образность, часто прибегающую к метафоре и другим художественным приемам. С новыми возможностями компьютерного моделирования нет нужды находить оригинальные ракурсы привычных объектов для их метафорического «остранения», так как по-иному визуализированные объекты на экране могут быть показаны с привычного ракурса, иметь оригинальный вымышленный облик, и выглядеть при этом фотореалистично, не нарушая визуальной традиции кинематографа. Таким образом, в экранных искусствах параллельно происходит эстетическое освоение существующей и формирование новой предметно-пространственной образности.

Доктор искусствоведения, профессор В.Ф. Познин справедливо отмечает, что «сегодня, когда мир необычайно усложнился, искусство устремилось в область фантазийного, воображаемого, нереального. Такова преобладающая сегодня количественно литература, таков и кинематограф»¹³⁵. В сфере экранных искусств ученый связывает эту тенденцию с вступлением в радикально новую фазу, что связано с технологиями создания виртуального изображения. Действительно, контент современного экранного искусства в значительной степени стал состоять из визуальных симулякров (от лат. *simulacrum* — «изображение» и «делать вид, притворяться»). Репрезентация на экране объектов и явлений, не имеющих реальных референтов, постоянно возрастает. Профессор, доктор искусствоведения Н.Г. Кривуля также подчеркивает: «Синтезированное изображение, лишенное

¹³⁴ Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. — Таллин : Ээсти раамат, 1973. С. 110-111.

¹³⁵ Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... доктора искусствоведения. — СПб., 2009. С. 308.

материального прообраза, все чаще становится основополагающим для кинопроизведений»¹³⁶. Масса симулякров появляется в экранных произведениях благодаря развитию компьютерной графики и анимационных технологий. Сегодня производством концепций и образов совокупного вымышленного экранного пространства занимаются в том числе и обособленные узкоспециализированные организации со штатными художниками и концепт-дизайнерами, и одним из направлений их деятельности является разработка объектов, составляющих искусственное, иллюзорное по отношению к реальности дискретное многообразие предметного мира экрана. Основная часть вымышленных объектов моделируется и визуализируется в 3D-пространстве компьютерных программ. Не является редкостью в медиаиндустрии и применение реально созданных аутентичных изделий. Часто работа художника по созданию концепций вымышленных объектов характеризуется распрямлением известных функциональных прототипов и опредмечиванием функции в новом экранном образе, который отвечает задуманному смысловому и аудиовизуальному контексту. Вымышленные объекты также могут моделировать и новые функции. Эти характеристики соответствуют проектированию и дизайну в общем понимании, как процессу создания «второй природы», когда бытие опосредуется «творимым воображением представлением о том, что должно быть создано практической деятельностью человека»¹³⁷. Таким образом, понятие объекта дизайна в экранных искусствах частично пересекается с областью понятия «симулякр».

Одним из аспектов современного объектного наполнения экранных произведений, подлежащих осмыслению, является усложнение семиотических отношений. В частности, значения понятий «симулякр» и «гиперреальность» (по Бодрийяру), связываемые обычно с отрицательными смыслами «мнимой реальности» жизни постмодернистской личности, приобретают положительный аспект формирования «вымышленной реальности» художественного медиaprостранства, внутри которой существуют свои условные связи, порождающие

¹³⁶ Кривуля Н.Г. Анимация как феномен культуры. / Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». 7-8 октября 2009 года. Сост. и науч. ред. Н. Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2010. С. 4-7.

¹³⁷ Каган М.С. Воображение как онтологическая категория // Серия “Symposium”, Виртуальное пространство культуры., Вып. 3 / Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. С.71-74.

цепочки интерпретаций новых экранных явлений и объектов, не имеющих реальных референтов. Далее в исследовании используется понятие аудиовизуальные симулякры – вымышленные объекты дизайна и элементы разной знаковой природы, материализуемые в экранном пространстве как целостные объекты, не имеющие прямой референции в объективном мире, но выдаваемые за часть кинореальности посредством реалистичной визуализации, анимации, озвучивания. Как правило, перцептивный реализм¹³⁸ в кинематографе является одной из главных характеристик художественного изображения. Фантастический объект или явление в контексте соответствующих жанров игрового кино должны существовать в экранном пространстве в соответствии с оптическими и звуковыми законами, чтобы не нарушать эффект кинематографической реальности. Так как большое количество кино- и анимационных произведений, видеоигр генерирует массу аудиовизуальных симулякров, разработка вымышленных объектов является одной из основных функций объектного дизайна, привлекающего в качестве методов игру воображения, а также компоновку ранее известных образов, звуков, шумов. Мы предлагаем обозначить этот подход как метод аудиовизуальной компоновки.

Категория вымышленных объектов дизайна обладает высоким культурным потенциалом: не исключено, что созданные по литературным описаниям, концептуальным эскизам и чертежам объекты дизайна, использованные в образном наполнении экранных произведений, станут прототипами реальных объектов. Неодушевленный вымышленный объект может быть воплощен в виде оригинальной рабочей модели, а впоследствии быть запущенным в массовое производство.

В некоторых случаях, экранные объекты можно назвать объектами условно существующими, то есть не прошедшими процесс внедрения в промышленное тиражирование и не представленными в реальном видимом поле для широкого потребителя. Поэтому они воспринимаются как несуществующие при наличии полностью функционального образца, и оказываются в культурном обращении в качестве экранных образов. С определенной точки зрения этим аспектам ряд своих публикаций посвятил американский исследователь медиа Д. Кирби (David Kirby).

¹³⁸ Перцептивный реализм – это реализм в ощущениях восприятия формы (не принимая во внимание содержание). Prince S. True Lies: perceptual realism, digital images, and film theory //Film Quarterly vol. 49, No. 3, 1996, Pp. 27-37.

Профессор Кирби выявил серьезную заинтересованность ученых и предпринимателей в продвижении через кинематограф новых высокотехнологичных проектов, находящихся даже на самых ранних этапах разработки. Исследуя участие научных консультантов в кинопроизводстве, Кирби ввел понятие «диегетический прототип», объясняя его как кинематографическую визуализацию для широкой аудитории какой-либо технологии будущего с целью продемонстрировать ее необходимость, осуществимость и позитивную направленность¹³⁹. Чаще всего такое воплощение на экране происходит с помощью новых объектов дизайна. Как показывает исследователь, нередко на этапе предпродакшен научно-фантастического фильма практикующие ученые создают реально действующие системы и объекты, которые затем внедряются в динамический контекст фильма. Это расширяет их информационную базу для дальнейшей научной деятельности. Так, если работоспособность нового объекта или технологии можно проверить лабораторно, то импровизированный сюжетный контекст помогает моделировать социокультурные и эстетические аспекты их применения¹⁴⁰. Ученый приводит в пример ряд фильмов, после показа которых конкретные научные разработки получали одобрение обществом, дополнительное финансирование и затем были реализованы в виде конкретных технологий и объектов. Наиболее яркий пример – прототип искусственного сердца, показанный в фильме «Порог» (1981). Хотя к моменту создания фильма ученые были уже полностью уверены в надежности реально разработанного ими искусственного органа, общество морально не готово было к его применению. Фильм режиссера Р.Пирса сыграл здесь ключевую роль, показав гуманистический потенциал медицинского открытия. Изобретатель искусственного сердца, доктор Роберт Джарвик указан в титрах фильма среди еще десятка научных консультантов. Через год после выхода фильма на экраны состоялась первая реальная операция с имплантацией искусственного сердца, проведенная с участием Джарвика¹⁴¹. Необходимо подчеркнуть, Д. Кирби разграничивает диегетические прототипы и спекулятивные экранные объекты, не имеющие научной основы.

¹³⁹ Kirby D.A. The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. // *Social Studies of Science*, 2010. Vol. 40, No. 1. p. 43.

¹⁴⁰ Там же, С. 43-44.

¹⁴¹ Там же, С. 42.

Среди примеров условно существующих объектов или диегетических прототипов такие проектные разработки, как летающие автомобили (сегодня активно разрабатываемое направление¹⁴²), летающий дом¹⁴³, или же портативные индивидуальные средства передвижения по воздуху. Так, «реактивный ранец» из множества фильмов (например, «Земля будущего» 2015), и «летающий глайдер» супергероя-антагониста из фильма «Человек-паук» (2002) сегодня имеют реальные аналоги, которые, по свидетельству СМИ, тестируются как рабочие образцы¹⁴⁴. С учетом стремительного развития науки и техники, виртуально материализованные объекты после их появления в массовом медиапространстве могут быть приняты за существующие реально¹⁴⁵. И это тоже очень важно, так как создается виртуальное свидетельство актуальности нового концепта. Вымышленный объект может долгое время оставаться в статусе симулякра. Станет ли он частью реальности или нет, – вопрос времени. Д. Кирби относит к диегетическим прототипам лишь те объекты, системы и технологии, которые ученые имеют четкое намерение внедрить, подчеркивая связь этого понятия с наличием реальной научной базы. При этом исследователь рассматривает массовое искусство в целом в эпистемологическом контексте и утверждает, что художественные произведения могут оказывать влияние на вектор научных разработок¹⁴⁶. Образное воздействие объектного дизайна через экранные искусства влияет на общество в целом, моделируя и прогнозируя социокультурное влияние новых технологий, отрабатывая функцию гармонизации человека и техники, направляя умы ученых к целям, визуализированным художниками.

¹⁴² Концерн "Калашников" представил концепт "летающего автомобиля" URL: <https://ria.ru/technology/20170925/1505546079.html> (дата обращения 26.03.2018) Spears T. Production model of the PAL-V liberty flying car takes off. <https://www.designboom.com/technology/pal-v-liberty-top-marques-monaco-05-01-2017/> (дата обращения 05.04.2018).

¹⁴³ Лемешевский Д. Российские дизайнеры создали концепт летающего дома. URL: <https://www.metronews.ru/novosti/world/reviews/rossiyskie-dizaynery-sozdali-koncept-letayuschego-doma-1163998/> (дата обращения: 05.04.2018.)

¹⁴⁴ Nguyen J. Flyboard is closest thing to real Goblin Glider. <http://nerdreactor.com/2016/04/11/flyboard-is-closest-thing-to-real-goblin-glider/#xUa5Mji4Is6hRwZi.99> URL: <http://nerdreactor.com/2016/04/11/flyboard-is-closest-thing-to-real-goblin-glider/> (дата обращения: 05.04.2018); McGoogan C. French inventor flies real-life hoverboard over the Atlantic Ocean. URL: <https://www.telegraph.co.uk/technology/2017/04/06/french-inventor-flies-real-life-hoverboard-atlantic-ocean/> (дата обращения: 05.04.2018.); Кузьмин Е. Полёт за 200 тысяч долларов: стоит ли ждать появления персональных джетпаков URL: <https://tjournal.ru/56695-wheres-my-jetpack> (дата обращения 22.12.2017); URL: <http://www.jetpackaviation.com/> (дата обращения 22.12.2017).

¹⁴⁵ Показательны примеры, описанные О.Г. Яцюк. См. Яцюк О.Г. Мультимедиа: становление новой проектной культуры // Вопросы культурологии. 2008. № 1, С. 35-38.

¹⁴⁶ Kirby D.A. Science consultants, fictional films, and scientific practice. // Social Studies of Science. 2003. Vol. 33, No. 2. pp. 258.

Нередко объекты дизайна, будучи концептуально разработанными для использования в виде экранных образов, симулякров, становятся в то же время продуктами массового потребления в реальном пространстве в социокультурном аспекте. «Диснейленд – прекрасная модель всех переплетающихся между собой категорий симулякров. Это, прежде всего игра иллюзий и фантазмов: Пираты, Пограничная территория, Мир будущего и т. д. Этот воображаемый мир, как считают, причина успеха заведения», – пишет французский философ и культуролог Ж. Бодрийяр, называя Диснейленд пространством регенерации воображаемого¹⁴⁷. Мир Диснейленда состоит из опредмеченных в реальности фрагментов образного наполнения экранных произведений. Идея У. Диснея заключалась в воссоздании наиболее ярких образов персонажей своих фильмов, а на сегодняшний день к ним можно отнести образы интерактивных приложений, цифровых игр. Успеху парка развлечений послужила предварительная идейно-художественная проработка объектов-персонажей в мультфильмах и присвоение каждому из них определенного мультипликационного имиджа, собственных историй, которые удалось создать в форме экранной образности задолго до строительства самого парка. Знакомые визуальные образы объектов дизайна по принципам трансмедийности воспроизводят для посетителей тематического парка те же условные знаковые системы, которые сформировались у них как зрителей экранных произведений, но уже в реальном пространстве. Совокупная образность произведений Диснея существует в ментальном поле зрителей и является главным стимулом для посещения парка, где человек прежде всего ощущает себя внутри знакомого сказочного мира диснеевской мультипликации.

Объектный дизайн может стать катализатором развития стилей в искусстве. Например, интерьер космической станции в «Космической Одиссее 2001» (1968), в частности, монохромный и лаконичный холл с яркими акцентами красных кресел во время создания этого фильма выглядел футуристично и неординарно. Вероятно, этот вымышленный сеттинг в значительной содействовал распространению в 70-80х гг. стиля минимализма и футуризма в дизайне интерьеров. Этот процесс влияния кино продолжается и сегодня, что подтверждает мысль Ж. Бодрийяра о проявлении

¹⁴⁷ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции; – М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. С. 20.

симулякров в реальности через феномен СМИ как воздействующий медиум. Процесс генерации симулякров состоит в разработке, фильтрации, адаптации предстоящего потреблению события целым конвейером производства. Технический процесс производства экранного объекта или «гиперреального события» входит в ряд условий программирования воздействия медиапродукта на массы. Объекты дизайна здесь играют важную роль в числе прочих составляющих экранного продукта для более полной репрезентации предлагаемого концепта.

Определяя объекты дизайна в экранных искусствах, мы очерчиваем новое поле исследования художественного пространства экранных искусств: рукотворные телесные и внетелесные объекты в аудиовизуальном образном воплощении, а также реальные, в том числе вспомогательные, объекты, служащие целям создания экранной образности и организации экранного пространства. К внетелесным объектам дизайна в экранных произведениях относятся символично-графические знаковые структуры и интерфейсы на экранах, голограммы, визуализированные элементы компьютерных систем, программных сред и математических структур, и особое направление – синтезированные и скомпонованные звуки для дополнения визуальных образов объектов, или целые системы акустических сигналов. Объектный дизайн задействуется в создании современных интерфейсов и структур сайтов, приложений, программ и прочих медийных продуктов, отображаемых на различных платформах и в разных форматах дисплея. Сегодня область мультимедийного дизайна очень востребована и исследуется теоретиками как самостоятельное направление. Однако зарождалась и прогнозировалась потребность в интерактивных интерфейсах достаточно давно. В «Космической Одиссее 2001» (1968) интерфейсы и функционал сенсорных дисплеев визуализированы настолько детально, что сегодня, полвека лет спустя, когда сенсорные планшеты стали обыденной повседневностью, графическое решение кодирования информации в системе «человек-компьютер», созданное для фильма, можно определенно отнести к диегетическим прототипам. Концепция сенсорных планшетов-дисплеев использовалась и в фантастическом сериале «Звездный путь» (1979). Это пример того, как образ новой полезной функции опредмечивается в вымышленных объектах экранного искусства, опережая технологии и моделируя будущие потребности.

Внетелесные объекты и явления часто визуализируются в фильмах и телепередачах научно-популярного, учебного жанра, а также в научных медиапрезентациях. Как отмечал кинотеоретик С.С. Гинзбург, специфичными для этих направлений экранного искусства являются «методы кинематографического моделирования процессов и закономерностей, исследованных косвенными средствами и недоступных визуальному наблюдению»¹⁴⁸. Например, первичные продукты микроэлектронных технологий и биодизайна доступны чувственному восприятию только с помощью мощнейшего оборудования и микроскопов. При этом зрелищная функционально-эстетическая экранная визуализация в виде переосмысленного образа может быть художественно создана для них, (как и для любых объектов), определяясь специфической экранной целесообразностью. Это позволяет художественное воплощение объектов такого типа подвергать искусствovedческому анализу с точки зрения образности с присущей ей эстетикой. Интересно отметить, что объемное, вещественное моделирование электромагнитного принципа работы телеграфа было осуществлено еще режиссером В.А. Старевичем совместно с ученым-физиком В.К. Аркадьевым. В одном из учебных фильмов их работы «обмотку электромагнита изображала спиральная стеклянная трубка, а электрический ток – смесь пропускавшихся через эту трубку белых и черных шариков»¹⁴⁹.

Художественная визуализация внетелесных объектов сегодня имеет место во многих экранных произведениях, начиная с малых экранных форм: например, в рекламе смартфона Huawei Honor V10 «Твой первый смартфон с искусственным интеллектом» (2018) аудиовизуально воплощены процессы передачи данных в микрочипах и создан образ искусственного интеллекта (как динамическое светонасыщенное скопление информационных волн). В жанрах игрового кино внетелесные объекты нередко выступают на первых ролях. Например, в фильме «Терминатор: Генезис» (2015) искусственный интеллект Скайнет является антагонистом, и его аудиовизуальное решение состоит из нескольких образных воплощений, среди которых объемный, но невесомый и фрагментарный человекоподобный голографический образ, создаваемый световыми лучами

¹⁴⁸ Гинзбург С.С. Очерки теории кино. – М.: Искусство, 1974. С. 232.

¹⁴⁹ Там же.

проекторов и с помощью динамиков осуществляющий голосовую коммуникацию. В фильмах «Трон» (1982) и «Трон. Наследие» (2010), художественно разрабатывается киберпространство, представляющее аудиовизуальный абстрактно-метафорический образ внутренней среды компьютерной операционной системы и отдельных ее элементов, в том числе компьютерных программ. Так, не имеющие перцептивно доступного воплощения в реальной жизни явления становятся опредмеченными в конкретных аудиовизуальных образах экранных произведений. Аудиовизуального художественного воплощения требуют и вымышленные объекты-персонажи, например призраки и привидения в фильмах «Охотники за привидениями» (1984), «Каспер» (1995) и др. Звуковая репрезентация обогащает эстетическое восприятие и реальных, и вымышленных объектов. Иногда внетелесный образ получают персонажи кино- и телефильмов за счет художественного воплощения только в звуковой форме, в том числе в виде голоса. Например, в фильме «Она» (2013) женский голос явился воплощением операционной системы, являющейся главной героиней фильма наравне с человеком. В фильме «Пассажиры» (2016) космический шаттл, управляемый компьютерными системами, имеет несколько голосовых интерфейсов, олицетворяющих в звуковой форме программные модули разных уровней обслуживания. В виде закадрового голоса могут обозначаться высшие силы, персонажи потустороннего мира, параллельного пространства, не имеющие телесного экранного воплощения. Звуковые характеристики голоса дают эстетически-ассоциативную информацию таким экранным объектам.

Телесные дизайн-объекты представлены в экранных искусствах во всем разнообразии, от реальных до вымышленных уже начиная с фильмов Ж. Мельеса и братьев Люмьер. Неочевидными на первый взгляд и поэтому показательными примерами телесных объектов дизайна могут послужить художественно переосмысленные природные объекты. Например, у режиссера В.А. Старевича в «Прекрасной Люканиде» (1910), и в экранизации «Стрекоза и муравей» (1913) персонажи (кузнечик, жук, муравей, бабочка) и детали сеттинга (растения, листья, шишки) воспроизводят образы своих природных прототипов. Но персонажи представляют собой объекты-куклы с подвижным проволочным или шарнирным каркасом, что и позволяет им с помощью технологии покадровой съемки действовать

в качестве персонажей в соответствии со сценарием и индивидуальной концепцией, например, ходить на двух ногах, пользоваться вещами по аналогии с людьми. Тщательно подобранные и скомпонованные природные объекты: листья, ветки, цветы, шишки, вместе со специально созданными объектами (например, хижина, повозка, скрипка в фильме «Стрекоза и муравей») образуют необходимый художнику экранный сеттинг в отдельных кадрах как целостный объект дизайна.

Важно отметить широкие возможности звуковой репрезентации телесных объектов дизайна, в том числе за счет саунд-дизайна. Звук не только дополняет образ видимого объекта, но и вносит невидимые в кадре объекты в текущий экранный эпизод как активные элементы медиатекста, сообщая некоторые их материальные и нематериальные характеристики, тем самым расширяя экранное пространство. О закадровом пространстве, показываемом с помощью звука французский теоретик искусства и философ Ж. Делез писал: «Порою закадровое пространство отсылает к некоему визуальному пространству, которое “по праву” и естественным способом продлевает пространство, видимое в образе: в таких случаях закадровый звук предвосхищает то, откуда он берется, нечто, что будет вскоре увидено или может стать увиденным в следующем образе. К примеру, шум грузовика, которого пока не видно.»¹⁵⁰. Звукорежиссером, саунд-дизайнером, художником применительно к объекту дизайна может быть создан аудиовизуальный контрапункт, когда звуковой образ синхронизируется с визуальным, но не соответствует привычным представлениям. Это напрямую соответствует принципу компоновки в дизайне, когда в единое целое объединяются объекты совершенно из разных областей. В дизайне для мультимедиа компоновка объектов становится аудиовизуальной. Например, в одной из сцен экранизации сатирического романа Д. Адамса «Автостопом по галактике» (2005) в видимое поле въезжает причудливый объект, по размерам и внешнему виду никак не соотносящийся со звуком сирены полицейской машины, предваряющим его появление и сопровождающим его в кадре. Своеобразный аудиовизуальный контрапункт возникает часто в анимационных фильмах, когда визуальные образы стилизованы и упрощены, а звуковой ряд собран из реалистичных или записанных реальных звуков, что подсознательно создает у

¹⁵⁰ Делез Ж. Кино : Кино-1 Образ-движение; Кино-2 Образ-время. пер. с фр. Б.Скуратов. – М.: Ад Маргинем Пресс, сор. 2016. С. 560.

зрителя эффект сенсорного диссонанса, но при этом может добавить образу убедительности (например, как в фильме К.Э. Бронзита «Мы не можем жить без космоса», 2014).

Тотально спроектированную визуальную среду представляет собой 3D-анимация. Предметы реальности, помещаемые в виртуальное трехмерное пространство, требуют художественного воплощения в виде 3D-модели точно так же, как и вымышленные объекты при разработке новой концепции формы. И те и другие проходят искусственный процесс опредмечивания в виртуальном пространстве на всех уровнях: от моделировки формы, внутренней структуры и физических параметров материалов, до наложения текстур. Нередко искусственно синтезируются и звуки. Музыкальная партитура и звукошумовые эффекты играли важнейшую роль в истории анимации и мультипликации, являясь ритмической основой внутрикадрового движения и монтажа. В современной анимации звуковое оформление не менее важно и приобрело признаки объектного дизайна: саунд-дизайнеры занимаются модуляцией необычных голосов персонажей, созданием различных специфических шумов, в том числе расширяющих образность вымышленных объектов. Используется как записанный, обработанный, так и синтезированный звук. С 2000-х годов для автоматизации создания кинематики в 3D-анимации стала активно использоваться технология захвата движения (англ. motion capture), внедряющая динамическую экспрессию актерской игры в анимацию виртуального персонажа с помощью системы датчиков, чувствительность которых постоянно совершенствуется. Технология совмещения в экранных искусствах элементов отснятого натурного или декорационного материала с «компьютерно-сгенерированным» сегодня используется очень широко и значительно влияет на зрелищность экранного произведения. Художественно-образные возможности и технический комплекс анимации являются главными синтезирующими компонентами в этом процессе. Ученые приходят к выводу, что современное цифровое кино можно рассматривать как одно из проявлений анимации. Так, исследователь медиа Л. Манович подчеркивает, что «цифровое кино – частный случай анимации, которая использует отснятые кадры реального действия в качестве

одной из многих своих составляющих»¹⁵¹. В связи с этим, применительно к современным технологиям мы считаем вполне целесообразным определять экранные произведения как конвергентную 3D-анимацию в тех случаях, когда на экране происходит совмещение реальных и виртуально-анимированных объектов в различных комбинациях (совмещение виртуальных трехмерных объектов-персонажей с реальным съемочным пространством, совмещение виртуально анимированной среды и реально отснятых актеров и др.), а также в которых используются различные системы захвата движения, мимики и перенесения их на виртуальные персонажи. Совмещения, свойственные конвергентной 3D-анимации можно наблюдать, например, в фильмах, «Мумия» (1999), «Халк» (2003), «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца» (2006), «Аватар», (2010), «Восстание планеты обезьян» (2011), «Прометей» (2012), «Приключения Паддингтона» (2014), «Кролик Питер» (2018) и во многих других. На телевидении эти технологии совмещения реальных и виртуальных объектов активно используются в телепередачах (например, виртуальные куклы на реальных фонах в передаче «Час Джима Хенсона», (1989), «Тушите свет» (2000-2003) в сериалах (например, летящий космический корабль и др. в сериале «Лексс» 1997-2002), в рекламе (например, анимированный подводный мир из белья, совмещенный с постановочными кадрами в рекламе стиральной машины «Ariston Aqualtis» 2006), в видеоклипах (например, анимированное окружение вокруг артистов в клипе на песню Fergie «Clumsy», 2007).

3D-моделирование, основанное на математических расчетах физических процессов и алгоритмах перемещения систем частиц, по мнению исследователя Е.А. Попова¹⁵², позволяет сегодня отнести к объектному дизайну визуализацию образов, традиционно относящихся к области цифровых визуальных эффектов: моделирование стихийных природных явлений, одновременного перемещения множества объектов. Компьютерная визуализация природных явлений задействуется при производстве широкого спектра экранных продуктов: от научно-популярных фильмов, информационных телепередач и обучающих видеороликов до

¹⁵¹ Манович Л. Цифровое кино и история движущегося изображения. / Экранная культура. Теоретические проблемы. Сборник статей. ред. В. Чистякова, Я.Б. Иоскевич. – СПб. : Дмитрий Буланин, 2012. – С. 389.

¹⁵² Исследователь Е.А. Попов относит компьютерное моделирование систем частиц, симуляции взаимодействия тел и т. д. к направлению процедурной анимации. (См. Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2011. С. 67-69.)

полнометражных фильмов (в жанре фантастики, фильма-катастрофы и т. д.). Например, фотореалистически визуализированные цунами («Столкновение с бездной» 1998), извержения вулканов, («Помпеи» 2014, «Экипаж» 2016), торнадо («Геошторм» 2017) и др., не говоря об эффектах снега («Полярный экспресс» 2004, «Красавица и чудовище» 2017) и дождя («Бегущий по лезвию 2049» 2017). Визуализация физических процессов для конвергентной 3D-анимации реализуется в специальных программных модулях с помощью полностью параметрически настраиваемого алгоритма перемещения системы частиц. Родственными направлениями визуальных эффектов становятся также моделирование и анимирование сложных фактур (например, меха, шерсти, чешуи в фильмах «Корпорация монстров» (2001), «Хроники Нарнии» (2005), «Пит и его дракон» (2016)) симуляция и анимирование поведения толпы (crowd simulation, crowd animation), например, в фильмах «Рататуй» (2007) «Война миров Z» (2013) «Головоломка» (2015), «Зверопой» (2016). Несомненно, для реализации возможности создания объектов на основе сложных математических алгоритмов необходим предшествующий этап разработки вариаций базисных элементов, по отношению к которым данные алгоритмы применяются. А создание соответствующих программ ведется в научных подразделениях крупнейших игроков медиаиндустрии. Так, компания «Pixar» с самых начальных этапов работы в сфере 3D-анимации имеет подразделение по разработке программных модулей.

1.1.1. Этапы разработки экранных объектов

Работа по созданию ключевых образов экранного наполнения может состоять из множества этапов. На основе текстов или идеи создаются исходные эскизы, передающие замысел. В отечественной традиции их выполняет штатный художник или художник-постановщик, западный аналог – концепт-артист (от англ. «concept» – концепция, понятие, идея, «artist» – художник), часто внештатный художник, иллюстратор. На наш взгляд, англоязычный термин достаточно четко обозначает главную задачу художника на первом этапе – передачу концепции, замысла объекта в визуальной форме. В связи с этим необходимо подчеркнуть значимость его художественного результата в четком определении: «концепт-арт» (от англ.

«concept» – концепт, идея и «art» – искусство, произведение искусства) – продукт художественного творчества любой степени проработки, фиксирующий и отчетливо передающий с помощью визуальных средств выразительности (визуально опредмечивающий) какой-либо замысел, сформировавшуюся идею автора или опосредованно заимствованный концепт, например, взятый из литературного источника, техзадания и т. д. На основе создания множества концепт-эскизов происходит визуальная разработка (visual development) объектов, персонажей, сеттингов. После отбора и утверждения ответственным лицом (режиссером, арт-директором, продюсером и др.) концепт-арт художника становится производственным документом в составе постановочного проекта. Данное определение призвано конкретизировать расплывчатое на сегодняшний день представление о концепт-арте в отечественной культуре и ограничить его трактовку в исследовании как визуально-образного творческого продукта, выполненного в составе проекта по конкретному замыслу или заданию, и составляющего часть производственной документации в ходе объектного проектирования и постановочного процесса. Деятельность по созданию концепт-арта, таким образом, является одной из проектных фаз.

Родственное понятие «концепт-дизайн» (от англ. «concept» – концепт, замысел, и «design» – проект, разработка) целесообразно соотносить с интеллектуальной деятельностью, работой воображения, целью которой является конкретизация, кристаллизация замысла как такового. Воображение важно на каждом этапе дизайн-процесса, но в зарождении концепций преобразования бытия, как утверждал М.С. Каган, оно имеет ключевое значение¹⁵³. Исследователь В.Ф. Сидоренко отмечает, что дизайн начинается с целеполагания, которое составляет его метапроектное основание¹⁵⁴. Теоретик дизайна К.М. Кантор утверждал, что проектирование – это обособившаяся от практически-производственной

¹⁵³ М.С. Каган обосновал необходимость внесения воображения в систему онтологических категорий «как звено связи между разными уровнями творимого людьми предметного бытия – силы, творящей небытие, опосредующее переход от одного бытийного уровня к другому». См. Каган М.С. Воображение как онтологическая категория // Серия “Symposium”, Виртуальное пространство культуры. Вып. 3 / Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. С.71-74.

¹⁵⁴ Сидоренко В.Ф. Эстетика проектного творчества. – М.: Всероссийский науч.-исследовательский ин-т технической эстетики (ВНИИТЭ), 2007. С. 10.

деятельности функция целеполагания¹⁵⁵. Опираясь на творческое воображение, концепт-дизайн в разных творческих областях протекает по-разному. Но это, в первую очередь, мыслительный процесс. И он часто требует фиксации: сценарист пишет и правит текст, художник визуализирует свои мысли на бумаге или дисплее в виде быстрых набросков, художник-дизайнер, работая над идеей, собирает референс-материалы, анализирует их, затем экспериментирует с компоновкой и формой в виде набросков или скульптур. Такие черновики и наброски, которые часто могут быть понятны только автору – это лишь следы мыслительной деятельности. А законченный эскиз или концепт-арт художника – это ясно передающий мысль и раскрывающий идею документ высокой степени значимости, который утверждается режиссером и передается в смежные отделы для самостоятельной дальнейшей разработки и реализации дизайн-проекта. Нельзя отрицать тот факт, что концепты объектов для экранных произведений зачастую создаются и авторами-писателями, сценаристами, режиссерами. Художники, в рамках концепт-арта создавая самоценное произведение искусства или визуализируют свои идеи, или помогают режиссеру, писателю, арт-директору найти визуальный образ, соответствующий воображаемой концепции, выступая в роли иллюстраторов, но при этом являются авторами визуального образа. Так, художнику Л.А. Шварцману принадлежит авторство визуального образа Чебурашки из мультфильмов по книге и идее Э.Н. Успенского. Ярким примером концепт-арта являются наброски и иллюстрации Алана Ли (Alan Lee) и Джона Хоуэ (John Howe) для серии книг «Властелин Колец». Они визуализировали свое видение персонажей и мира Дж.Р.Р. Толкиена, прочитав его книги, а позднее были приглашены Питером Джексоном для работы над кинотрилогиями «Властелин Колец» (2001, 2002, 2003), и «Хоббит» (2012, 2013, 2014).

Таким образом, этап концепт-дизайна, то есть создания общей идеи объекта или персонажа, предшествует этапу концепт-арта, в котором уточняется ее визуальное воплощение. Концепт-эскиз является отправной точкой в разработке экранного объекта (visual development). Дальнейший процесс направлен на то, чтобы развить идею и сохранить исходный замысел на разных стадиях воплощения

¹⁵⁵ Кантор К.М. Опыт социально-философского объяснения проектных возможностей дизайна. // Вопросы философии. 1981. – №11. С. 84-96.

выбранного образа. Далее выбираются и проектируются экономически выгодные способы получения необходимых визуальных образов на экране, после чего проектная документация в виде эскизов, чертежей, техзаданий и пр. передается в различные производственные отделы, где происходит воплощение объектов в материале (в цифровой или реальной среде). Сегодня некоторые проекты требуют параллельной разработки объектов в виртуальном и реальном пространстве. Здесь на первый план выходят аспекты 3-д проектирования и анимации, а также промышленного, графического, ландшафтного, инженерного дизайна, архитектуры и конструирования и др.

В теоретических трудах советских художников кино деятельность по созданию съемочных объектов четко определена как художественно-конструкторская. Авторы разделяют наиболее распространенные объекты предсъемочной разработки на интерьеры, реквизит, павильонные объекты, натурные, натурные с достройкой, подчеркивая ключевое участие художников-постановщиков при проектировании и проведении комбинированных съемок. Так, художники-постановщики М.А. Богданов, Г.А. Мясников, Н.Г. Юров, отмечают основные процессы в ходе разработки: создание эскизов объектов, составление сметы, переработка эскизов в чертежи с сопутствующей документацией, передача материалов в отдел производства декораций, непосредственное сооружение, сборка, съемочных объектов (в том числе с применением фундусной системы)¹⁵⁶. Главный художник студии «Мосфильм» Сергей Февралев выделяет в профессии те же составляющие и отмечает важность организационных вопросов¹⁵⁷. Зарубежные современные авторы-исследователи и практики Гэри Торн (Gary Thorn), Джорджина Шортер (Georgina Shorter) и др. аналогично описывают дизайн-процесс¹⁵⁸. Например, известный

¹⁵⁶ Богданов М.А. Воплощение замысла изобразительно-декорационного решения фильма: [Учеб. пособие] / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. мастерства художника кино- и телефильма. – М.: ВГИК, 1979, – 65 с; Мясников Г.А. Мастерство художника кино (Введение в курс) / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. каб. Каф. мастерства художника кино и телевидения. – М., 1965. – 56 с; Юров Н.Г. Эскиз декорации в планировке и чертеже: / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – М.: Б.и., 1964. – 42 с.

¹⁵⁷ Сергей Февралев о курсах кинодекорации на facebook, URL: <https://goo.gl/BPRxgr> (дата обращения 03.02.2018).

¹⁵⁸ Thorn G. Stage Design: A Practical Guide, UK.: Crowood, 2011, 160 p; Thorn G. Technical Drawing for Stage Design. – Marlborough, UK.: Crowood, 2010, 160 p; Shorter G. Designing for Screen: Production and Art Direction Explained. – Marlborough, UK.: Crowood, 2012, 176 p; Woodbridge, P. Designer Drafting for the Entertainment world. Focal Press, 2000, 372 p; Orton K. Model making for the stage. Crowood, 2004, 160 p; Heisner B. Hollywood Art: Art Direction in the Days of the Great Studios/ McFarland, Incorporated Publishers, 2011, 400 p; Fischer L. Art Direction and Production Design/ Rutgers University Press, 2015, 232 p; Ramírez J. A. Architecture for the Screen: A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age/ McFarland, 2004, 255 p.

теоретик и практик дизайна сценической обстановки и среды Г. Торн поэтапно описывает теоретические, организационные и практические аспекты дизайна элементов для создания сценической обстановки. В разработке и функциональные макеты, и скульптурные объекты, и специальное освещение. На этапе концепт-дизайна Г. Торн подчеркивает важность рисования, которое не только демонстрирует персональное видение объекта автором, но и фиксирует процесс погружения в проблему. По его словам, рисование в работе художника может стать инструментом фиксации, анализа, выявления, интерпретации, исследования, разработки и изобретения. Г. Торн дает представление о комплексном проектировании системы элементов, объединенных цельным художественным решением. Он отмечает, что процесс дизайна занимает долгое время и предполагает глубокую вовлеченность, так как состоит из этапов исследования, эскизирования, создания макетов. Кроме того, имеет место постоянное обсуждение всех шагов с режиссером. На этапе реализации проекта в материале и с применением конструкций требуются технические знания и высокая концентрация. Одну из своих теоретических работ¹⁵⁹ Г. Торн посвятил эскизным и чертежным приемам проектирования объектов, где постоянно фигурирует важнейший аспект: объекты дизайна создаются сразу с учетом масштабов и размеров, а это свидетельствует о высокой доле технического проектирования в объектном дизайне, в отличие от создания отвлеченных художественных образов. Зарубежный практик дизайна для медиапроектов и автор книг об этой профессии Дж. Шортер признает за объектами дизайна важное значение при создании сеттинга. В одной из книг она опирается на мысль, что для производственного дизайнера экранных проектов (production designer for screen)¹⁶⁰ основополагающей является способность создать мир, в котором бы разворачивался сюжет и действие¹⁶¹. По мнению Шортер, создаваемые объектами (например, архитектурными) пространственные структуры придают сеттингу объемность и делают съемочное пространство более аутентичным. Медиаисследователь, режиссер и автор монографий о кинопроизводстве Дж. Барнуэлл (Barnwell J.) пишет о том, что история продакшн-дизайна развивалась вместе с кино и телевидением. И нередко в

¹⁵⁹ Thorn G. Technical Drawing for Stage Design. – Marlborough, UK.: Crowood, 2010. – 160 p.

¹⁶⁰ Продакшн-дизайнер (production designer) – дизайн на этапе производства экранного проекта.

¹⁶¹ См. Shorter G. Designing for Screen: Production and Art Direction Explained. Marlborough, UK.: Crowood, 2012, 176 p.

обязанности продакшн-дизайнера входит не только создание идеи пространственных решений, но и составление задач, проведение расчетов, подбор команды и контроль работы разных отделов¹⁶². Такая характеристика вполне соответствует работе российского художника-постановщика. Изучение отечественных и зарубежных источников позволило сопоставить описания этапов и способов производства объектов дизайна в отечественной и зарубежной экранной индустрии и установить, что принципы дизайна объектов и обстановки для сцены театра, телевизионной студии, съемочной площадки фильма и даже виртуального пространства, – во многом схожи. Информация из тех и других источников отражает одинаковый подход к основным вопросам: все визуальное оформление фильма опирается на эскизы художников, к обязанностям которых иногда относится и выбор локации, ее художественная трактовка и отбор объектов для формирования сеттинга. Эскизы, концепт-арт, в том числе для вымышленных объектов, являются отправной точкой для материально-технического обеспечения постановочного процесса. По этим производственным документам составляется смета, и далее ими руководствуются художники-конструкторы, художники-архитекторы, запуская деятельность производственных отделов, например, архитектурно-конструкторского бюро, функция которого состоит в преобразовании эскизных решений в следующий тип проектной документации – масштабные чертежи, по которым будут строиться объекты в соответствующих производственных цехах. М.А. Богданов в описании воплощения замысла изобразительно-декорационного решения фильма отмечает важность различных объектов дизайна: «Процесс производственной реализации эскиза протекает в период непосредственной подготовки к съемке, когда готовится съемочный объект, сооружается декорация, изготавливаются костюмы, грим, макеты комбинированных съемок, то есть создаются элементы художественного образа, его изобразительной структуры...»¹⁶³. Художник подчеркивает мысль, что хорошо организованная среда съемки помогает актеру, так как уже в определенной мере характеризует его сущность, несет отпечаток его индивидуальности¹⁶⁴. В докомпьютерном кинематографе для кинодекораций интенсивно использовалась

¹⁶² См. Barnwell J. Production Design: Architects of the Screen Short. Wallflower Press, 2004, Pp. 45-50.

¹⁶³ Богданов М.А. Воплощение замысла изобразительно-декорационного решения фильма: [Учеб. пособие] / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. мастерства художника кино- и телефильма. – М.: ВГИК, 1979. С. 21.

¹⁶⁴ Там же, С. 32.

фундусная система: постройка и сборка съемочных объектов из готовых модульных элементов для сокращения времени и затрат. Поэтому при разработке чертежей объектов и декораций художник-архитектор в первую очередь ориентировался на фундусную базу, хранящуюся на складе, которая включала и архитектурные детали, и строительные элементы общего назначения. При нехватке каких-либо конструкционных деталей пользовались каталогами фундусного хозяйства, издаваемыми специализированными предприятиями, для оперативного заказа нужных элементов. Фундус в качестве образца дизайна универсальной модульной системы был удачным и экономичным решением для павильонных декораций архитектурного типа в первую очередь потому, что сама архитектура базируется на принципах модульности. Формообразование более сложных объектов требовало применения различных материальных ресурсов: органические и неорганические природные формы моделировались из гипса или эластичных полимеров скульптурными методами; фактурные панели, имитирующие камень, формовались на вакуумных станках из листовых материалов. Создание сложных управляемых муляжей требовало проведения и инженерных работ.

Сегодня, в новых технических условиях пользователю программного обеспечения для 3D-моделирования и визуализации предлагаются готовые библиотеки детализированных трехмерных объектов различных форм для визуализации в виртуальной среде, а также наборы аудиовизуальных эффектов. Заранее созданные объекты дизайна составляют собой фонд предсъемочных материалов и операционные данные для дальнейшей разработки визуальных эффектов, обеспечивая значительную часть потребностей цифрового медиапроизводства. Виртуальный объектный дизайн как вид художественной деятельности постепенно занял ведущее место в коммерческой сфере услуг (как ранее фундусные предприятия), разрабатывая художественные решения для анимации, кино, компьютерных игр, и других интерактивных медиа. Виртуальные объекты могут быть использованы многократно и не требуют площадей для хранения. Среди готовых сложных объектов – виртуальные макеты ландшафтно-архитектурных комплексов, городских улиц и целых районов. Для их создания сегодня в качестве вспомогательного этапа применяются алгоритмы

автоматизированной обработки фотоматериала, например, фотограмметрия¹⁶⁵, данные для которой формируются с помощью аэрофотосъемки¹⁶⁶. Библиотеки 3D-объектов, эффектов для современного специалиста по композитингу¹⁶⁷ составляют как бы «натурный фонд, коллекцию реквизита и фундусное хозяйство» в виртуальной среде. Множество воплощенных в виртуальном пространстве объектов и видео-футажи¹⁶⁸ позволяют видеомонтажеру, 3D-художнику и др. конструировать сеттинги, новые объекты и эффектные видеоряды полностью в виртуальной сцене. Такие библиотеки, как и программное обеспечение для работы с трехмерной анимацией, сегодня доступны всем желающим, но использование шаблонных эффектов и объектов заставляет всерьез поднимать вопрос о критериях оценки художественности произведений, созданных с использованием компьютерной графики. Одним из критериев может стать способ и степень использования «стандартных» (встроенных в программу) или «готовых» эффектов и объектов: насколько их применение достаточно для раскрытия художественных задач. Об этой проблеме упоминал медиатеоретик Л. Манович еще в 1997 году: «Проектировать трехмерную среду по эскизам художника гораздо сложнее, чем устоять перед соблазном использования готовых моделей из библиотеки объектов»¹⁶⁹. Главная особенность художника, – это способность «преодолевать» материал, в рамках которого он работает. Компоновка виртуальных объектов в виртуальной среде формирует сегодня экранный язык, с помощью которого современный режиссер, 3D-художник и монтажер (иногда в одном лице) формулирует свое динамическое сообщение. Этот язык заключается в создании новых отношений между образными единицами. Современные художники цифрового кино, телевидения и компьютерной анимации посредством дизайн-объектов генерируют новые смыслы в рамках

¹⁶⁵ Фотограмметрия (от англ. «photogrammetry») – измерение объектов и расстояний между ними по фотографии. Используется для реконструкции объемно-пространственных характеристик масштабных объектов в виртуальной среде вместо геодезического анализа и замеров.

¹⁶⁶ Теория восстановления данных по аэрофотосъемке впервые разработана русским ученым Н.А. Рыниным. См. Рынин Н.А. Измерительная перспектива и ее применение в аэрофотографии / Н.А. Рынин. – Петроград: Б. и., 1918. – 88 с.

¹⁶⁷ Исследователь Селезнев А.Е. термином «композитинг» обозначает соединение и монтаж разных изображений, звука и видео в единую аудиовизуальную композицию с помощью специализированных компьютерных приложений. См. Селезнев А.Е. Компьютерная графика в экранных искусствах рубежа XX – XXI веков: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2012. С. 89-103.

¹⁶⁸ Футаж (от англ. «footage» – метраж) – в кинопроизводстве – оригинальный, не отредактированный, «сырой» видеоматериал.

¹⁶⁹ Manovich L. 'Reality' effects in computer animation // A Reader in Animation Studies. Society of Animation Studies. – Sydney: John Libbey&Company Pty Ltd., 1997. – P. 13.

конкретного экранного произведения. Так как концепции объектов реализуются в виде концепт-арта, эскизов, макетов и т. д., то среда 3D-моделирования как способ виртуального опредмечивания и анимирования объектов представляется «производственным цехом», где для раскрытия визуального образа объекта возможно применять необходимые визуальные эффекты. Сегодня в виртуальной среде может осуществляться множество производственных этапов художественно-проектного творчества вплоть до финальной динамической визуализации образа.

Итак, в первом параграфе были даны определения объектному дизайну, концепт-дизайну, концепт-арту, и проанализированы взаимосвязи этих понятий между собой, а также прослежены соотношения понятий объекта дизайна и спецэффекта, артефакта, симулякра, диететического прототипа. В результате установлено, что концепт-дизайн входит в объектный дизайн как этап целеполагания и кристаллизации идеи, а концепт-арт – как форма производственной документации. На следующем этапе объектного дизайна проектируются экономически выгодные способы получения необходимых визуальных образов на экране: проектная документация на этом этапе представлена чертежами, трехмерными моделями, техзаданиями для архитекторов, конструкторов, 3D-визуализаторов, текстуровщиков, компоузеров, художников по визуальным эффектам и пр. Момент передачи всей проектной документации в отделы производства (материального и цифрового) не может считаться окончанием цикла объектного дизайна, так как в процессе производства возникают серьезные вопросы и проблемы, требующие творческого решения для сохранения образа исходной концепции. Здесь на первый план выходят аспекты промышленного, графического, ландшафтного дизайна, архитектуры и конструирования и др. Спецэффект, визуальный эффект, комбинированная съемка входят в производство как технологические процессы для достижения поставленной цели – формирования необходимой экранной образности. Таким образом, объектный дизайн как проектная деятельность, направленная на решение конкретных прикладных задач, и состоит из трех основных фаз: разработки концепции объекта, проектирования объекта и реализации проекта в соответствии с концепцией. Фазу реализации проекта мы вносим в поле дизайна, так как реализуемые для кино, телевидения и т. д. дизайн-проекты чаще всего уникальны по

замыслу и требуют художественного контроля и творческих решений вплоть до самых последних этапов, чтобы сохранить необходимую образность. Каждый этап такого производства влияет на результат и не может быть сведен к повторяющимся или полностью автоматизированным операциям для вынесения производства за рамки контролируемого художником дизайн-процесса. Можно сказать, что реализация проекта также состоит из внутренних проектных фаз. Эти особенности объектного дизайна вполне соответствуют положению Н.В. Воронова о том, что термином «дизайн» может обозначаться и замысел, и процесс его реализации и полученный результат¹⁷⁰.

Главная особенность объектного дизайна как вида прикладной творческой деятельности выражается в необходимости учитывать различные факторы, начиная от сценарных и режиссерских требований, до экономических и юридических, что, несомненно, влияет на конечный результат – в экранных искусствах это финальный аудиовизуальный образ каждого объекта, аудиовизуальный образ обстановки, пространства, среды, и, наконец, совокупная художественная образность произведения. Объектный дизайн характеризуют многоэтапность процесса разработки с определенным техническим заданием на каждом этапе и зачастую участие целого коллектива при реализации проекта для каждого объекта. Спецэффект, визуальный эффект, комбинированная съемка входят в производство как технологические процессы для формирования динамической экранной образности и могут быть как включены в поле деятельности объектного дизайна, так и наоборот – требовать создания объектов и приспособлений для своей реализации. Спецэффекты и объектный дизайн тесно взаимодействуют как в кинематографе, так и в анимации, телепроектах, интерактивных видеоиграх и др. В любом случае, в теории создание концепций и объектов следует отделять от направления спецэффектов. Взаимопроникновение объектного дизайна и спецэффектов обусловлено скорее технологическими предпосылками и может стать отдельным направлением исследования.

¹⁷⁰ Воронов Н.В. Дизайн: русская версия / – Тюмень: Ин-т дизайна, 2005. С. 31.

§1.2. Основные этапы развития объектного дизайна в экранных искусствах

Современное состояние экранных искусств характеризуется развитием технологий, способствующих экспериментам. Революционное событие в мире современного искусства – появление полностью программируемого человеком художественного пространства в виртуальной среде с помощью компьютерного мультимедийного интерфейса. Возможности художественного освоения пространства многократно расширились с момента внедрения в экранное искусство цифровых технологий и компьютерной графики. Сегодня аудиовизуальный контент множества произведений создается на основе опредмеченных в виртуальной среде объектов. Профессор О.Г. Яцук ввела в научный оборот следующее понятие: «воплотить объекты в виртуальной среде – значит представить их посредством мультимедийных технологий потенциально возможными, оптически корректными, акустически и сенсорно воспринимаемыми и согласованно взаимодействующими, то есть, фактически присутствующими в особой, иной, реальности, интерактивно управляемой человеком посредством компьютера»¹⁷¹. При работе над трехмерной анимацией и интерактивными приложениями виртуальной реальности происходит не только опредмечивание вымышленных объектов, но и тотальное реконструирование объектов реальности в виртуальном пространстве. Художникам, дизайнерам и разработчикам визуальных эффектов необходимо вновь исследовать чувственно воспринимаемый мир для качественного моделирования его фрагментов, для обычной кинокамеры существующих как данность. Для реалистичной имитации конкретной реальной среды в виртуальном пространстве важны независимо проработанные целостные аудиовизуальные элементы, а также соблюдение законов и принципов их взаимного влияния. Подобное детальное обращение к предметному миру сегодня актуализирует проектные подходы в экранных искусствах и побуждает проанализировать развитие объектного дизайна в процессе эволюции кино, телевидения, анимации и других экранных искусств.

Со времени становления кино и анимации прослеживаются признаки формирования объектного дизайна как динамичной прикладной сферы, тесно

¹⁷¹ Яцук О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект : автореф. дис. ... док. искусствоведения. ВНИИТЭ. М., 2009. С. 18-19.

связанной с экранными и промышленными технологиями, наукой, социокультурными факторами. В ходе изучения особенностей эволюции и поэтапного развития этого направления деятельности выявляются факты, свидетельствующие о преемственности методов и средств от ранее существовавших типов творческой проектной деятельности: архитектуры, декоративно-прикладного искусства, скульптуры, живописи, графики, художественного проектирования и конструирования.

Уже в первые десятилетия существования кинематографа реквизитные объекты дизайна либо заимствовались из реальной среды, либо специально создавались художниками кино. В деятельность художника и творческой группы входили следующие задачи: отбор реквизита, создание муляжей, макетов, дорисовка фонов, домакетка¹⁷², проектирование павильонных, интерьерных, натуральных, архитектурных, трансформируемых и комбинированных декораций. Эти технологии формировали кинодекорационное искусство, которое, стремясь удовлетворить потребность в иллюзии реальности, на последующем этапе провоцирует развитие комбинированных съемок и спецэффектов, позволяющих более технологично и зрелищно воплощать объекты на экране. Таким образом, кинодекорацию и реквизит можно отнести к объектному дизайну, а с областью спецэффектов объектный дизайн пересекается лишь отчасти. Для комбинированных съемок ранних этапов, как правило, был необходим материальный объект (кроме дорисовки). Материальная часть реализуется в рамках объектного дизайна, а оптические эффекты определяются технологиями, расчетами и организацией необходимых условий и выбора оборудования (выбор объектива, настройка освещения и др.).

Исторический период двух десятилетий начала XX века является основополагающим в практике применения объектного дизайна в кинематографе и анимации, так как за это время возможности и значимая роль объектного дизайна были заявлены во всех релевантных направлениях экранного искусства. Осваивались методы покадровой съемки в анимации: на рубеже XIX-XX веков Дж. С. Блэктон делает первые попытки по созданию фильмов с помощью покадровой съемки, где в качестве съемочных объектов использовались деревянные игрушки. В 1911 г.

¹⁷² Домакетка – создание масштабированного объекта для создания иллюзии единого объекта при перспективном совмещении и других видах комбинированных съемок.

В.А. Старевич снимает научно-популярные фильмы «Электрический телеграф» и «Распространение электромагнитных волн», задействуя, по словам С.С. Гинзбурга, метод вещественного моделирования (объемная анимация) и графического знакового моделирования (рисованная мультипликация) умозрительных процессов¹⁷³.

Реальными объектами были насыщены первые игровые и неигровые фильмы братьев Люмьер. Так, паровоз стал ключевым элементом зрелищности в «Прибытии поезда на вокзал Ла Сьота» (1896). В фильмах режиссера Ж. Мельеса «Полет на луну» (1902), «Завоевание полюса» (1912) и других проявилась зрелищность экранной образной материализации вымышленных технических объектов и фантастических персонажей в кино, внедряемых в динамический контекст с помощью технологий домакетки-дорисовки, перспективного совмещения. В фильмах Мельеса также применялись изготовленные в реальности трехмерные конструкции и объемные декорации, комбинированные с послойно расположенными рисованными вставками. Множество различных художественно видоизмененных и концептуально разработанных транспортных средств визуализировано в фильме Ж. Мельеса «Завоевание полюса». Потребность в фантастических, сказочных киносюжетах ощущалась не только по зрительской реакции, сами режиссеры искали новые творческие стороны кинематографа. Для экранизации фантастических литературных произведений кинематографистам пришлось решать задачи по созданию иллюзий не просто невозможных явлений, но и цельной несуществующей среды. Для имитации нереальной среды приходилось неординарно использовать существующие или создавать новые материальные объекты, видоизменять, масштабировать действительность, применяя комбинированные съемки, моделировать внешность актеров с помощью грима и костюмов для их визуальной сопричастности вымышленной среде. Художники и режиссеры быстро осознали, что экранное искусство, дающее творческую свободу художественно-пространственной композиции и визуально (внутрикадровая композиция, комбинированный кадр), и монтажно (смысловая последовательность и распределенность по временной шкале), расширяет возможности отображения фантастических пространственных отношений в кинематографической реальности, а также моделирования возможных ситуаций,

¹⁷³ Гинзбург С.С. Очерки теории кино. – М.: Искусство, 1974. С. 232.

проблем и вещей. Как еще в 1927 г. отмечал писатель и драматург М.Ю. Левидов, «кино одинаково “правдиво” – или правдоподобно – воспроизводит отношения людей, жизнь природы, смысл вещей»¹⁷⁴. Это справедливо и в случаях, когда задействуются фантастические объекты, знакомые зрителю: их семантика и значение в кадре быстро расшифровываются в динамическом визуальном и звуковом контекстах. Тем более, во множестве новых объектов воспроизводятся хорошо известные потребности и виды деятельности. М.Ю. Левидов обосновал, что «кино дает человеку возможность играть, впечатляться, не реально существующими формами мира, а измененными, специально приспособленными к силе и способности его восприятия»¹⁷⁵.

Приемы видоизменения действительности в кино начала XX века были во многом родственны театрально-сценическим, и использовались в игровом кино также и для воссоздания исторического материала. Ранними и выразительными примерами можно назвать «Кабирию» (1914) Д. Пастроне, «Нетерпимость» (1916) Д. Гриффита, в которых большое внимание было уделено костюмам и колоссальным монументальным декорациям, которые были выстроены как реальные архитектурные сооружения. Стоит упомянуть тяготеющие к театрально-живописному стилю, но в то же время, по-новому, кинематографически трактуемые декорации в фильме «Кабинет доктора Калигари» (1920) Р. Вине, представителя немецкого экспрессионизма.

В 1910–1920х гг. произошел не только ощутимый сдвиг от театрально-декорационного искусства к объектному дизайну, но и становление объемной анимации, роль которой в расширении зрелищного пространства трудно переоценить. В 1910–1914 гг. В.А. Старевич создал беспрецедентные по технике экранные произведения, став первооткрывателем направления объемной кукольной анимации. В анимационных фильмах В.А. Старевича персонажи являлись объектом тщательной художественно-конструкторской разработки по природным прототипам формообразования. Американский художник-новатор Уиллис О'Брайен в 1910–1920 гг. также экспериментировал с объемной анимацией, создавая зрелищные образы динозавров и древних людей. Тенденция объединения куклы и актера в

¹⁷⁴ Левидов М.Ю. Человек и кино: эстетико-социологический этюд. – М.: Книгопечат, 1927. С. 26.

¹⁷⁵ Там же. С. 28.

одном экранном пространстве в объемной анимации 1920-х, позже, в 1930-х годов масштабно развернется в творчестве режиссеров А.Л. Птушко, А.А. Роу, М.К. Купер. Пространство объемной анимации строилось по принципу кинематографического пространства с опорой на созданные до съемок реальные, но видоизмененные и уменьшенные объекты. В сфере рисованной мультипликации параллельно и независимо стало разрабатываться вымышленное мультипликационное экранное пространство, противопоставляемое исследователями фотографическому пространству кинематографа. Условное пространство первых мультфильмов Эмиля Рейно, Эмиля Коля полностью строится на динамике рисованных персонажей. В первых произведениях У. Маккея, «Немо» (1911), и «Как действует комар» (1912), «Динозавр Герти» (1914) наглядно проявляется процесс поиска художественной визуализации объектов-персонажей в анимации. В трех частях «Сна любителя гренков с сыром» (1921), а также в «Кентаврах» (1921) У. Маккей ставил эксперименты по совмещению анимированных рисованных персонажей с фотографическими фонами и наоборот, реально отснятых персонажей комбинировал с масштабированными фонами и анимированной средой. Таким образом, уже на раннем этапе анимации закладывались предпосылки дальнейшей конвергенции двух основных направлений экранных искусств. В 1920-х гг. начинает свою деятельность в сфере мультипликации У. Дисней, который уже в одном из первых многосерийных фильмов «Чудеса Алисы» (1923-1927) использует комбинирование постановочного материала – кадров с девочкой-актрисой – с анимационным пространством и персонажами. В набирающей обороты американской и британской коммерческой анимации уже в 1920-х годах проявилась ключевая роль узнаваемого персонажа в трансмедийном тиражировании: от комиксов к анимации, рекламе, товарам общего потребления и игрушкам. Причем персонаж не только используется для рекламы товаров, но и сам становится центральным рекламируемым объектом, или даже брендом студии, отодвигая на второй план авторов и художников.

Среди новаторских подходов к формированию кинопространства 1910–1920х можно отметить эксперименты с многоуровневой и разомкнутой декорацией режиссера Е.Ф. Бауэра, творческий вклад художника кино В.Е. Егорова. Во внедренных Бауэром и Егоровым новых принципах создания декораций

прочитываются функционально-эстетические задачи дизайна. В.Е. Егоров из своего опыта работы художником в театре привнес в постановку кинодекораций принцип тщательного отбора визуальных элементов¹⁷⁶. Такой отбор реквизита, формирующий цельную среду, сеттинг, наглядно подчеркивает роль отдельных объектов, а деятельность художника делает родственной объектному дизайну с точки зрения формирования сеттинга.

В активно развивающемся советском кинопроизводстве в 1920-х проявляется множество вновь открытых особенностей художественно-пространственного сопровождения павильонных и натурных съемок. Теоретическую и практическую значимость имеет монография советского ученого Н.А. Рынина¹⁷⁷. Проработав зав. научным отделением фото-кино-комитета в Ленинграде в 1919–1921 годах, он отметил необходимость разделения специальностей кинематографистов. Ученый выделяет сразу несколько новых специализаций, связанных с проектированием: «кино-механик, кино-декоратор, кино-инженер»¹⁷⁸. Сам Н.А. Рынин стал новатором в разработке практических и теоретических подходов к построению киноперспективы, например, выбору ракурсов съемки архитектурных объектов с учетом оптических углов объектива методами начертательной геометрии. Оказавшись в числе первых воздухоплавателей, Рынин разработал уникальные чертежи и схемы построения «воздухоплавательной» перспективы, а также анализировал построение перспективы в классических живописных полотнах для соотнесения с кинематографическими принципами проекции на пленку. Впоследствии исследования Н.А. Рынина оказали серьезное влияние на художественно-конструкторское творчество советского режиссера П.В. Клушанцева (его ученика), отразившись в высочайшем уровне построения объектов для комбинированных и трюковых съемок.

Независимой, новаторской и зрелищной тенденцией 1910х–1930х стала киносъемка в обстановке реальных промышленных объектов, что сказывается в

¹⁷⁶ Кинохудожник Мясников Г.А. выявил сущность приемов Егорова: «Егоров, добываясь нужных ассоциаций у зрителя, тщательно отбирает наиболее характерные и важные в смысловом отношении предметы театральной обстановки, мебель, домашнюю утварь, драпировки. Он артистически пользуется ограниченным количеством элементов композиции. <...> Фактически, декорации нет, есть выразительно скомпонованные характерные вещи». См. Мясников Г.А. Из истории русского кинодекорационного искусства (1946-1957): [Учеб. пособие по курсу “Мастерство художника кино и телевидения”] / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. изобразит. искусств. – М.: ВГИК. 1982. С. 6.

¹⁷⁷ Рынин Н.А. Кинематография. – Ленинград : Гос. изд-во, 1924. – 300 с.

¹⁷⁸ Там же. С. 6.

значительном расширении предметно-пространственного наполнения видеоряда. В отечественном кино одним из первых фильмов, использующих подобный визуальный контекст стал фильм-эксперимент Л.В. Кулешова «Проект инженера Прайта» (1918), где необычный фон создают генераторы и оборудование электростанции. В остросюжетном фильме Л.В. Кулешова и В.И. Пудовкина «Луч Смерти» (1925) демонстрируются актуальные достижения техники того времени: различные модели автомобилей и самолетов-«этажерок». Сюжет фильма «Люди стали» (англ. *Men of Steel*, 1926, реж. Дж. Арчэйнбод) полностью разворачивается на фоне сталелитейного завода. Огромный ансамбль функциональных сооружений и агрегатов создает интерьерную и экстерьерную атмосферу техногенной мощи человечества, зрелищную новую эстетику «неархитектурных» сооружений. Именно операторы-новаторы и режиссеры, вышедшие из документального кино, заметили огромный зрелищный потенциал промышленных объектов и сооружений, различных объектов техники. В фильме А.М. Роома «Третья мещанская» (1927) художественно отражена эстетика промышленных объектов, железнодорожной инфраструктуры, вагонов, городской среды. Характерной особенностью художественного отображения индустриальных объектов этого периода является их самодовлеющее преобладание в пространстве кадра, что формирует соответствующую эстетику технологической перегруженности. Для сравнения, при возвращении к теме промышленного прогресса в 50–60х годах, советские фильмы отражают уже культурную и общественную значимость промышленных объектов: композиция кадра строится гармонично, подчеркивая масштабность и эстетизируя промышленное пространство.

В 1920–1930 гг. продолжает активно формироваться обширный архив хроникальных пленок, документальных фильмов, имеющих и сегодня большую ценность. Деятельность, связанная с реальными объектами дизайна, в том числе различной техникой, сооружениями, бытовыми инструментами, орудиями, запечатлена в кинохронике и художественном кино. Например, «Турксиб» (1929) В. Турина показывает образный ряд объектов быта и техники пустынных республик и Сибири. «Человек с киноаппаратом» (1929) и другие фильмы Дзиги Вертова выявляют многообразие предметного мира первых десятилетий советского времени.

Кадры, содержащие объекты и их использование, имеют сегодня большую значимость в контексте визуальной антропологии и социологии, медиаархеологии. Так, в фильме «Человек с киноаппаратом», быстро сменяющиеся монтажные планы преимущественно составлены из демонстрации характерных и знаковых объектов дизайна, формирующих визуальный облик 1920-1930х и демонстрирующих типично для того времени опредмеченные виды деятельности: печатная машинка «Ундервуд», швейная машинка «Зингер» телефонный аппарат, рекламные растяжки над дорогой, манекен и велосипед в витрине магазина, промышленные сооружения, конструкции инженерных объектов, средства транспорта от почтового велосипеда-рикши и лошадиной упряжки, до трамвая, троллейбуса, аэроплана, устройство регулировки уличного движения (прототип светофора), спортивные снаряды и т. д. Вертов, выполняя свою задачу по созданию подлинного международного языка кино, демонстрирует разницу в восприятии между застывшим фотоизображением объекта или человека, и киноизображением, раскрывающим саму деятельность, опредмеченную в объекте, или характер, эмоцию человека. Высокая плотность монтажных переходов хроникального материала, наработанного Вертовым за десятилетие, создает собирательный образ советского города, где кипит жизнь людей и всех типов машин. «Человек с киноаппаратом» демонстрирует труд и деятельность с опорой на технику как фактор прогресса и преобразования реальности. Режиссер В.И. Пудовкин и оператор А.Д. Головня разрабатывают принципы кинопопуляризации науки в работе фильмом «Механика головного мозга» (1926).

В фильмах режиссеров-классиков в период 1920–1930 годов можно отметить значимые признаки художественно-конструкторского сопровождения кинопроизводства. Например, С.М. Эйзенштейну для съемки «Броненосец “Потемкин”» (1925) пришлось организовать реконструкцию палубы броненосца из фанеры на базе однотипного судна «12 Апостолов». Режиссер писал: «на палубе подлинного броненосца собирают верхнюю часть броненосца фанерного. Из реек, балок и фанеры по старым чертежам, хранящимся в Адмиралтействе, был воссоздан точный внешний облик броненосца “Потемкин”. В этом почти символ самого фильма: на базе подлинной истории воссоздать средствами искусства прошлое...»¹⁷⁹.

¹⁷⁹ Эйзенштейн С.М. Броненосец «Потемкин» 1925 // Эйзенштейн С.М. Избранные

Для эпического фэнтези «Нибелунги» (1924) Ф. Ланга была создана гигантская механическая марионетка огнедышащего ящера, а также выстроены на открытых площадках полномасштабные декорации замка и дворца.

На примере кинофантастики прослеживается совершенствование кинодекорационного искусства как обособленного производственного направления в процессе создания кинофильма. Выдающиеся художественные решения в классических произведениях фантастического жанра «Аэлита» (1924), «Метрополис» (1927), «Космический рейс» (1935) заслуженно считаются опередившими время. Эти картины установили художественно-эстетические стандарты для поколений кинематографистов. Также можно отметить фильм «Гибель сенсации» (1935), поднимающий футуристическую проблему создания роботов. В фильме «Аэлита» кроме запечатленных фрагментов советского городского быта был создан фантазийный образ планеты Марс. Костюмы людей-марсиан, созданные художниками И.М. Рабиновичем и А.А. Экстер отражают в себе совокупность признаков условной стилистики иноземного мира, для художественного решения которого эксплуатировались самые передовые идеи искусства послереволюционной России. Некоторые костюмы и предметы антуража отражали мотивы конструктивизма и супрематизма, выполненные в объеме художником В.А. Симовым. В «Аэлите» образная среда Марса по сюжету представлена фрагментарно, с преобладанием во второй половине фильма. В «Метрополисе» вымышленный мир демонстрируется на протяжении всего фильма. В фильмах «Аэлита», «Метрополис» можно отметить монтажно чередующийся показ действия в нескольких построенных обстановках-декорациях. Несомненно, способы организации образа вымышленной среды имеют в этих фильмах тесную связь с построением декораций театральной сцены, но многие съемочные объекты выполнены в технологиях, родственных используемым по сей день. Например, покадрово анимированные макеты мегаполиса и костюм женщины-робота в «Метрополисе», сооружения и конструкции в «Космическом рейсе». В фильме «Нибелунги» монументальная декорация замка и масштабная механическая

марионетка огнедышащего ящера также проектировались как функциональные объекты.

Немецкому режиссеру Ф. Лангу в «Метрополисе» с помощью декораций различного типа, рисованных фонов, покадровой съемки и объектов дизайна удалось создать целостный образ футуристического города, сформировать особую эстетику вымышленной индустриально-урбанистической среды. И массовые динамичные общие планы, и панорамы анимированных покадровой съемкой картин, и крупные планы в фильме органично объединены общей фантастической образностью пространственных и плоскостных объектов. Особо стоит выделить в «Метрополисе» художественно-эстетическое решение женщины-робота, по-новому отсылающее к мифологической линии Големов. Эти передовые картины проложили уверенный путь зрелищному фантастическому жанру, где практически все визуальные элементы в кадре становятся искусственно созданными, причем нередко именно для конкретного эпизода, одного из многих в съемочном процессе.

Научно-фантастическая тема освоения космоса на рубеже 20х–30х годов впервые визуализируется на высоком уровне реалистичности. Ф. Ланг в 1929 г. на студии «УФА» снимает фильм «Женщина на Луне», привлекая в качестве технического консультанта известного инженера Г. Оберта, энтузиаста ракетной техники, опубликовавшего книгу по теме межпланетных сообщений. В рамках кинопроекта и рекламы для него прибывший в берлинскую киностудию ученый осуществил важные научные эксперименты с ракетными двигателями¹⁸⁰. Хотя рабочий прототип не успели завершить ко дню премьеры, все же первая в Европе ракета с камерой сгорания на жидкостном и гибридном топливе была спроектирована Обертом в рамках зрелищного проекта, способствуя в итоге популяризации научного ракетостроения. Выделенные киностудией и лично режиссером средства позволили Оберту на практике проверить собственные теории, что стало примером самооценности инженерно-изобретательского подхода в объектном дизайне, по значимости нередко выходящего за рамки первоначального проекта. Несколькими годами позже режиссер В.Н. Журавлев производит на студии «Мосфильм» этапную для отечественного киноискусства картину, космическую

¹⁸⁰ См. Раушенбах Б.В. Герман Оберт. – М. : Наука, 1993. – 186 с.

новеллу «Космический рейс» (1935) о научной экспедиции на Луну. Визуальное наполнение фильма практически полностью состоит из специально созданных объектов, новых по своей концептуальной сущности и образности. Среди них можно отметить ряд функциональных объектов, для которых прототипами послужили объекты из «Женщины на Луне»: утяжеляющая обувь, страховочные ручки в кабине управления, стрелочные индикаторы, фермовые конструкции и др. В подготовке фильма принимал участие К.Э. Циолковский, который кроме научного консультирования создал десятки пояснительных чертежей: объекта-ракеты, скафандров, динамики тел в невесомости и др.¹⁸¹ Циолковского посещал в Калуге не только режиссер, но и художник-постановщик Ю.П. Швец. В его эскизах ученый хотел видеть научную точность, соблюдение законов механики и техники в конструкциях объектов. Кроме новых объектов для внутрикадрового контента, космическая тема требовала и создания специального вспомогательного подвижного оборудования. Например, в разработке платформы-лифта и кранов для съемки эффектов невесомости и лунного притяжения принимали участие оператор-инженер А.В. Гальперин и инженер-конструктор А.А. Микулин.

Таким образом, для первых фильмов о космосе наиболее ответственным был этап объектного дизайна под руководством ученых для воплощения их концепций в конкретных формах. Визуальные решения объектов, рожденные воображением художников, строго опирались на рекомендации ученых, поэтому экранные образы столь убедительны. Визуализация стремления человечества к освоению космоса и эстетизация технического прогресса – эти мощные культурные маркеры отражены в первых научно-фантастических фильмах. Также очевидна прогностическая функция объектного дизайна как части экранного искусства и прямой вклад в общий итеративный дизайн-процесс¹⁸². Объекты дизайна экранных произведений, разрабатывавшиеся с опорой на научные теории, в последующей истории экранных искусств появляются неоднократно. Вымышленные объекты становятся прототипами объектов следующего уровня, как реальных, так и вымышленных,

¹⁸¹ Альбом космических путешествий. URL: <http://project.mettavant.fr/kosmicalbum.htm#top> (дата обращения 08.03.2017); Техника кино и телевидения, 1981. С. 21.

¹⁸² 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, вариантах.

создавая цепочки прототипов. Показывая человека во взаимодействии с новыми объектами, экранное искусство выполняет тем самым одну из своих сущностных функций. Как писал Ю.М. Лотман, искусство «дает прохождение непройденных дорог, то есть того, что не случилось... А история неслучившегося – это великая и очень важная история»¹⁸³. Опираясь на зрелищность функциональных объектов футуристического дизайна в кино и отражая дух времени, мотивы космических путешествий бурно развивались затем в фантастике 50х-60х, в том числе в мультфильмах (например, «Полет на луну» (1953), «Мурзилка на спутнике» (1960)) и продолжают культивироваться в современных кино- и телефильмах, анимации, и др. экранных искусствах.

В 1930–1940х гг. продолжает развиваться художественное кино, основанное на съемке реальных объектов в условиях природы. Картина «Дела и люди» (1933) содержит множество натурных кадров промышленной стройки. В фильме «Чапаев» (1934) пулемет системы Максима фигурирует почти как действующий герой, чем подчеркивается его особое значение в военной истории. В картине «Аэроград» (1935) в эпизодах высокого художественного качества демонстрируются передовые модели советской авиапромышленности, а также тщательно подобрано для съемок вооружение японских солдат. При этом сложные эпизоды с самолетами добавляются и с помощью комбинированных съемок муляжей в павильоне методом транспаранта. В фильме «Шахтеры» (1937) отражено эстетическое богатство технических объектов и сооружений. В комедии с элементами мюзикла «Трактористы» (1939) интерес представляют импортные образцы автомобилей и мотоциклов, а также вагончиков-бытовок непривычного европейско-американского типа в сочетании с сельскохозяйственной техникой.

В западной культуре уже в это время стало отмечаться влияние кино и мультипликации на рыночный успех товаров. Например, благодаря пропаганде шпината в созданных в рамках государственной компании США по охране здоровья мультипликационных сериях «Морячок Папай» (1933), продажи консервированного шпината выросли в несколько раз. В другом широко известном случае кино способствовало снижению заинтересованности к определенному типу товара: после

¹⁸³ Лотман Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. – СПб: Акад. проект, 2002. С. 277.

демонстрации отсутствия у героя фильма «Это случилось однажды ночью» (1934) майки под рубашкой, майки стали все реже покупаться американцами¹⁸⁴.

В 1930–1940х гг. появление звуковой партитуры обогащает репрезентацию объектов аудиоканалом. Акустические требования и утяжеление съемочной аппаратуры ограничивают возможности съемки на натуре. Павильоны приобретают в этой связи особое значение. С усовершенствованием пространственно-объектных решений и операторского искусства в павильонном кинопроизводстве расширяется жанровый спектр. Появление звука повлияло и на монтажно-изобразительные взаимосвязи киноязыка. Как пишет теоретик кино В.Н. Ждан, «изображение вынуждено было уступить звуку часть своих функций»¹⁸⁵. Но применение вымышленных объектов и персонажей стало еще более актуальным. В мировом кинопроцессе активно развиваются технологии объемной анимации, комбинированных съемок, в том числе совмещение мультипликационного и игрового кинопространств, приемы масштабирования объектов: «Кинг Конг» (1933), «Новый Гулливер» (1935), «Руслан и Людмила» (1938), «Золотой ключик» (1939) и др. Расширяется вовлечение фольклорно-эпических образов в киноискусство. Творчество А.А. Роу, А.Л. Птушко, В.Е. Егорова, Ю.П. Швеца и позволяет связать данный период с развитием жанра киносказки. Режиссеры и художники искали подходы к проблеме образного объединения актеров и кукол. Исследователь Н.Ю. Спутницкая в исследованиях творчества А.Л. Птушко отмечает, что «имитация человеком куклы, и тяга к “опредмечиванию” человека и антропоморфизации животного персонажа или реквизита» становится у режиссера основным приемом экранной образности¹⁸⁶. В фильмах А.Л. Птушко, классика советской анимации и кино, художественное конструирование задействуется постоянно для решения драматургических задач и отображения вымышленного пространства. В середине 1930-х на «Мосфильме» создается специальное объединение кукольной анимации: Птушко ведет целенаправленную подготовку новых специалистов по работе с объемными объектами, уделяя особое внимание конструкторско-изобретательским

¹⁸⁴ Segrave K. Product Placement in Hollywood Films: A History. McFarland. 2004. P. 80-85.

¹⁸⁵ Ждан В.Н. Введение в эстетику фильма. – М.: Искусство, 1972. С. 250.

¹⁸⁶ Спутницкая Н.Ю. Эстетика оптического эффекта в формировании экранного образа протагониста в сказочно-фантастических фильмах России и США 1930-х гг. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Грамота, 2015. – № 10. Ч. 3. С. 182.

аспектам. В фильмах «Новый Гулливер» (1935) и «Золотой ключик» (1939) применяются эффекты масштабирования и множество художественно сконструированных объектов внедрены в съемочное пространство с помощью трюковых и комбинированных съемок. Так, для изображения лилипутов задействованы глиняные и пластилиновые куклы на проволочном каркасе. Художник Ю.П. Швец участвовал в разработке составляющих предметного мира лилипутов. За десятилетие группа А.Л. Птушко создает более десятка качественных кукольных фильмов, среди которых и крупные проекты, например «Веселые музыканты» (1937), «Сказка о рыбаке и рыбке» (1937), «В кукольной стране» (1940) и др. Объединение по созданию объемной анимации, где работали режиссеры-мультипликаторы В.В. Левандовский, М.В. Бендерская, В.И. Кадочников и др. во главе с А.Л. Птушко заложило технический и методический фундамент, ставший опорой для режиссеров, кинохудожников и конструкторов экранных объектов. Большое влияние на развитие жанра сказки оказали разработки в сфере комбинированных съемок и визуальных эффектов. У мастера жанра сказки А.А. Роу, например, в экранизации «Василиса Прекрасная» (1939) художником В.Е. Егоровым подробно разработано сказочное пространство через масштабированные и самобытные по художественному формообразованию объекты. В нескольких фильмах с А.А. Роу работал и Ю.П. Швец. Благодаря уверенной работе художников-постановщиков, дизайн персонажей органично сочетается с образом сказочной среды.

В 1940-х годах продолжалось активное освоение цвета в кинематографе. Ведущими отечественными мастерами цвет осмыслялся как сильнейшее художественно-выразительное средство. Кроме серии кукольных фильмов, снятых группой А.Л. Птушко по методу трехцветки П. Мершина, одним из высококачественных произведений отечественного цветного кино, снятым по советскому методу многослойных цветных пленок стал «Каменный цветок» (1946). Освоение цвета на западе укрепило тенденцию совмещения анимации и кино. Студия Дисней с помощью цветового насыщения постановочных кадров органично соединяет их с элементами цветной рисованной мультипликации: «Три Кабальеро» (1944), «Песня Юга» (1946) и др.

Телевидение 1940-х годов, начиная входить в массовое пользование, осуществляло экспериментальный показ кинофильмов и транслировало первые эфирные передачи на регулярной основе, в том числе практиковалось внестудийное вещание. В связи с малым размером экрана и невысокими показателями построочной развертки на экране преобладали крупные планы людей, иногда съемочными объектами становились объекты предметно-пространственной среды.

Период 1950–1960 годов отмечен быстрым распространением телевидения. В это время постепенно расширяется жанровый диапазон телепередач: помимо общественно-политических, спортивных передач, новостей и фильмов идет вещание концертов, репортажей, музыкальных передач, передач для детей, охватывая все более разнообразный спектр объектов предметно-пространственной среды.

В кинопроизводстве 1950-х годов отмечается стремительное увеличение количества произведений фантастического жанра. В отечественном кино с точки зрения предметно-пространственного наполнения заметны фильмы «Вселенная» (1951), «Серебристая пыль» (1953), «Тайна двух океанов» (1955-1956), «Дорога к звездам» (1957), «Небо зовет» (1959), «Я был спутником солнца» (1959) и др. Космическая и подводная тематика в экранных искусствах отвечала духу времени (запуски первых спутников и космонавтов, изучение морских глубин). Фантастические сюжеты визуализировали перспективы научных открытий. Непривычные вымышленные объекты моделировали новые потребности при решении внеземных задач.

Комбинированные съемки, качественная проработка образов, макетов, механических моделей фантастических объектов-персонажей позволили в фильмах 1950–1960х гг. оттачивать эффекты масштабирования объектов в привычной схеме пространства, что отразилось в сюжетах о нападениях огромных насекомых, животных, чудовищ. Аудиовизуальные образы таких объектов создавались по природным прототипам, по сказочным и фантастическим концепциям, например, «Илья Муромец» (1956), «Чудовище с глубины в 20000 морских саженей» (1953), «Война миров» (1953), «Годзилла» (1954), «Необычайное путешествие» (1955), «Тарантул» (1955), «Смертельный богомол» (1957), цикл фильмов о приключениях Синдбада и др. Оригинальное визуальное воплощение вымышленных объектов

поддерживалось специально разработанными характерными звуками и шумами, что создавало сильное художественно-эстетическое воздействие на зрителя. Вымышленные чудовища в качестве центральных экранных объектов стали индикатором зрелищных возможностей киноискусства.

Применение звуковых эффектов в кино позволило усиливать ассоциативный ряд. В фантастических фильмах о внеземных мирах и инопланетных формах жизни применяется «эфирное звучание» нового звукосинтезирующего электромагнитного устройства «терменвокс», разработанного советским изобретателем Л.С. Терменом еще в 1920 г. («Ракета Х-М» 1950 г., «День, когда земля остановилась» 1951 г., «Нечто» 1951 г. и др.).

На период 1950–1960х годов пришелся расцвет творчества выдающегося советского режиссера, художника и писателя П.В. Клушанцева. Беспрецедентно выразительными и убедительно-функциональными проектными решениями вымышленных объектов известны его фильмы в жанре научной фантастики: «Дорога к звездам» (1957), «Планета Бурь» (1961), «Луна» (1965), «Марс» (1968) и др. В применении инженерных подходов к съемкам космической обстановки П.В. Клушанцев стал преемником В.Н. Журавлева («Космический рейс») и его съемочной команды. В создании впечатляющих декораций, образов космической обстановки и художественных объектов фильмов Клушанцева участвовал опытный художник-постановщик Ю.П. Шве́ц, работавший ранее с А.Л. Птушко и В.Н. Журавлевым, что также повлияло на убедительность фантастических сеттингов. После работы с К.Э. Циолковским над «Космическим рейсом» Ю.П. Шве́ц при создании объектов стремился к научной достоверности, а космическая тема стала лейтмотивом творчества художника. Ю.П. Шве́ц принял участие во многих фильмах о космосе. В экранных объектах дизайна, фигурировавших в научно-фантастических фильмах П.В. Клушанцева, были реалистично опредмечены многие дальновидные идеи функционального проектирования, такие как аппарат солнечной сварки на орбите, скафандры для животных, транспортное средство, левитирующее над землей за счет магнитных полей и другие. Интересно отметить, что объект «скафандр для собаки» был визуализирован в комиксах о Тинтине бельгийским художником

Жоржем Реми (Georges Prosper Remi) еще в 1952-1953 годах¹⁸⁷. Однако, аналогичный скафандр, разработанный художником А.Я. Надежиным и материально воплощенный для съемок фильма «Марс» (1968), имел не только прогностически-объективный функциональный дизайн, но и предусматривал необходимую функциональность в условиях съемки: надетый на приученную бегать в нем дрессированную собаку, он не ограничивал ее потребности. В шлеме скафандра «была внизу дыра, незаметная для камеры, но дающая собаке возможность не только дышать через нее, но даже пить и есть»¹⁸⁸. Образ механического робота в «Планете бурь» (1961) был создан с применением ростовой куклы и уменьшенного макета размером 30 см для сцены падения в лаву вулкана. А для эпизода ремонта робота создано и показано внутреннее механическое устройство. Корпус левитирующего вездехода для фильма был сконструирован и построен на автозаводе им. Лихачева. Творчество П.В. Клушанцева в жанре научно-популярного киноочерка, полное нестандартных и новаторских образных решений, по своей значимости стало вехой в развитии мировой кинофантастики. В воспоминаниях самого режиссера явно прослеживается конструкторский подход ко всем съемочным объектам и художественно-образным элементам, в том числе внетелесным (создание эффекта молнии, создание объектов для эффекта полярного сияния, создание объектов-планет, декораций звездного неба и т. д.)¹⁸⁹. Прямое воздействие концепций объектного дизайна и технологий спецэффектов, разработанных П.В. Клушанцевым на творчество западных режиссеров Дж. Лукаса, Дж. Кэмерона, Р. Скотака неоднократно подтверждалось западными кинематографистами лично и освещалось в современных российских СМИ.

Еще один выдающийся художник и режиссер, чех Карел Земан также стоит особняком в кинофантастике 1950–1960х. Его многогранное творчество заслуживает отдельного серьезного исследования, но нельзя не отметить, что в экранизациях произведений Ж. Верна («Тайна остова Бэк-Кап» 1958, «Похищенный дирижабль» 1966) и других сказочно-фантазийных фильмах режиссера образы-концепции

¹⁸⁷ Официальный сайт о комиксах «Тинтин»: URL: <http://en.tintin.com/albums/show/id/41/page/0/0/explorers-on-the-moon> (дата обращения 14.07.2017).

¹⁸⁸ Клушанцев П.В. В стороне от больших дорог. сост. Жанна Клушанцева. – СПб.: Сеанс, 2015. С. 270.

¹⁸⁹ Там же.

вымышленных объектов имеют большую эстетическую емкость и оказывают сильное воздействие на воображение зрителя.

В фильмах фантастического жанра 1960-х годов объектный дизайн все больше проявляется в костюмах, например, в фильме «Человек-амфибия» (1961) костюм пластичной формы с плавником и отражающими текстурами придавал ихтиандру необходимую визуальную образность. Разнообразием предметно-пространственных решений и особым вниманием к разработке костюмов отличаются фильмы «Мечте навстречу» (1963), «Туманность Андромеды» (1967), «Барбарелла» (1968) и др. Продолжается отображение технических дизайн-объектов в качестве самостоятельных персонажей (например, робот-компьютер «HAL» с искусственным интеллектом в «Космической Одиссее 2001» (1968). В фильме «Фантастическое путешествие» (1966) успешно реализована попытка художественно интерпретировать микроскопическое пространство внутри человеческих органов. Масштабирование в виде многократного уменьшения объектов и персонажей впоследствии стало применяться и в других фильмах, но не так массово, как масштабирование в сторону увеличения.

В сравнении объектного наполнения фильмов «Дорога к звездам» (1957), «Небо зовет» (1959), и «Космическая одиссея 2001» (1968) выделяется отчетливое заимствование концепций функционального дизайна вымышленных объектов. Наиболее ярко это проявляется на примере космического корабля, имеющего в своей конструкции кольцообразный элемент, вращающийся вокруг центральной оси (для создания эффекта гравитации за счет центробежной силы). В фильме «Небо зовет» объект претерпел некоторые изменения относительно оригинала из фильма П.В. Клушанцева, а в «Космической одиссее» представляет более масштабную, заметно усовершенствованную версию. Этот объект, сохраняющий статус концепта, вымышленного объекта (не воплощенного в реальности), до сих пор фигурирует во многих фильмах о космосе, претерпевая конструктивные и стилистические изменения, демонстрируя в своей образной эволюции принципы концептуально обоснованного итеративного дизайна. Например, в фильме «Красная планета» (2000) уже два кольца корабля вращаются в разные стороны. А в фильме «Пассажиры» (2016), вращению межпланетного челнока соответствует его новая сверлообразная

архитектура, а интерьеры радиальной формы почти полностью копируют интерьеры корабля из «Космической одиссеи». В фильме «Валериан и город тысячи планет» (2017), также демонстрируется космическая станция с вращающимися модулями-полуокружностями. В этом ряду схожих объектов явно наличествует последовательное усовершенствование дизайна на основе прототипов. Подобные примеры также позволяют говорить о том, что целостные образы объектов дизайна представляют изобразительно-звуковые структуры, которые могут служить аудиовизуальной основой ремейк-приемов, стилистических отсылок, а также иметь влияние на сюжетные решения сиквелов, приквелов и интерактивных приложений (например, франшиза «Звездные войны» со временем получила полномасштабное трансмедийное распространение).

В игровом кино 1950–1960-х годов натурные съемки приобретают значительную роль в связи со стремлением к более естественному отображению пространства: выбираются выразительные в пространственном отношении локации или создаются внестудийные объекты-декорации («Летят журавли» 1957, «Весна на заречной улице» 1956, «Девчата», 1961, и др.). Видовые кадры русской природы украшают фильмы сказочного направления: «Садко» (1952), «Тайна горного озера» (1954) и др. Художниками-постановщиками по-новому осваивается эстетическая значимость культовых и промышленных сооружений: «Далеко от Москвы» (1950), «Высота» (1957), «Люди на мосту» (1959), «Я шагаю по Москве» (1963), «Время, вперед!» (1965) и др. Визуальное решение многих советских фильмов этого периода построено на образности архитектурно-промышленных объектов – символов индустриального развития страны и отражает зрелищный потенциал инженерных объектов с точки зрения талантливых кинорежиссеров. Съемочные группы кино и телевидения все чаще работают в реальных учреждениях (например, в школах и на фабриках) и внутри реальных инженерных объектов (например, очень кинематографичными оказались интерьеры метро, порты, заводы). Сооружения и объекты эстетизируются в кадре в жизнеутверждающем ракурсе, гармонично сочетаясь с пространством и украшая ландшафт. Например, фильм, «Время вперед» (1965) о трудовом подвиге народа интересен изображениями конкретного многообразия материальных элементов бытия, характерного для советской

индустриальной стройки посреди голой степи. Начиная от экскаваторов, строительных лесов, тракторов, телег с лошадьми, паровозов, телефона, до формы модных головных уборов, обуви и одежды. Многостороннее отражение предметного мира создает хронотоп и цельный образ индустриального скачка советской пятилетки в Казахстане. При этом, многие визуально-образные связки были целиком взяты из документального фильма «Турксиб» (1929) с неизменным знаковым смыслом. Например, повторяющийся несколько раз крупный план колеса паровоза вместе с крутящим его рычагом метонимически заменяет паровоз и одновременно создает метафору мощи технического прогресса, перемежаясь с кадрами отстающих всадников на верблюдах и лошадях. Для фильма характерно, что все объекты запечатлены в их функциональном состоянии и в динамике, становясь документами эпохи в художественном фильме. В фильме отражена доктрина активного действия по созданию новой рукотворной реальности, просматривается прогнозирование значимой роли вновь созданного многообразия материального мира в построении будущего страны.

В 1960-х годах в рамках «авторского ТВ» создаются новые телепроекты. Преемником развлекательной викторины «Вечер веселых вопросов» (1957) стал «КВН» (1961–1972, с 1986 по настоящее время). В это время стали появляться просветительские и детские телепередачи, полюбившиеся зрителям: «Клуб кинопутешествий» (1960–2003), «В мире животных» (1968–2014), «Спокойной ночи, малыши!» (с 1964 г. по настоящее время) и другие, расширяющие экранную образность. В частности, в передаче «Спокойной ночи, малыши!» в экранные решения вовлекался богатый и выразительный объектный контент мультипликации, анимации, кукольного театра. Создание телефильмов стало самостоятельным направлением, открывали которое такие произведения как «Вызываем огонь на себя» (1964), «Операция "Трест"» (1967) и др. Распространившееся в 1960-х цветное телевидение способствовало расширению аудитории мультипликационных и анимационных фильмов, которые создавались на высоком художественном уровне, например, «Мурзилка на спутнике» (1960), «Варежка» (1967), «Маугли. Ракша» (1967), «Малыш и Карлсон» (1968), «Вини пух» (1969) и др. В зарубежном телепроцессе насыщенным предметным контентом интересны телепередачи и

сериалы «Улица сезам» (1969–2018), «Дэниэл Бун» (1964–1970), «Звездный путь» (1966–1969) и др.

В историческом киножанре экранное пространство усложняется за счет внедрения динамических объектов как элементов декораций: «Андрей Рублев» (1966) – аэростат, сшитый из шкур, «Клеопатра» (1963) – носилки, суда, «Падение Римской империи» (1964) – колесницы и т. д. Задействуется широкий спектр исторических объектов, в т. ч. костюмов и аксессуаров. Так, о фильме «Клеопатра» сообщалось, что Элизабет Тейлор демонстрирует в нем 65 костюмов, «25 коле, 95 пар обуви, 300 колец и 30 париков»¹⁹⁰.

Образы технических объектов неотделимы и от жанра военно-исторического кино, в первую очередь для реконструкции эпохи. На рубеже 60–70х гг. особое значение приобретает жанр военной драмы и киноэпопеи («Освобождение» (1968–1972), «Они сражались за родину» (1975) и др.), в которых массово задействованы исторически соответствующие образцы военной техники.

С середины 1960-х годов, когда в западной культуре наметился поворот на «плюрализацию, виртуализацию и визуализацию»¹⁹¹, начинает свою историю такое направление как видео-арт, постепенно развивавшееся от эпатажных инсталляций, задействующих различные реальные объекты в виде «реди-мейдов» (часто таким объектом служил кинескопный телевизор) с добавлением видеоизображения или оформлявшееся как перформанс. Одним из родоначальников видео-арта считается художник Нам Джун Пайк, создавший множество композиций с применением кинескопного телевизора и изображения на нем. Характерная черта видео-арта в работе с реальными объектами, – это смыслообразование с помощью равноправного соединения в пространственной композиции объектов реального пространства и объектов, отображаемых на экране. В СССР видеоарт начал развиваться своим путем в самобытном творчестве ученого и художника, профессора Б.М. Галеева, в 1960-х создававшего абстрактные музыкальные кинофильмы и аудиовизуальные композиции, экспериментировавшего со светомузыкой и предвосхитившего в своем

¹⁹⁰ Кузнецова В.А. Костюм на экране / Ленингр. гос. ин-т театра, музыки и кинематографии. – Л.: Искусство. 1975. С. 52.

¹⁹¹ Гранин Ю.Д. Угрозы национальной идентичности в эпоху современной глобализации // Вестник электронных и печатных СМИ, 2014, № 20, С. 10.

творчестве современную светорежиссуру музыкальных событий. Историю видеоарта в своей монографии отразил исследователь медиа А.А. Деникин¹⁹².

В 1950-1960 г. ведущими программистами и учеными мира начались эксперименты с компьютерной визуализацией графики. Первые опыты с графикой давали изображения в основном абстрактного характера, поэтому одним из наиболее выдающихся результатов применения компьютерных алгоритмов для того времени стал фильм «Кошечка» 1968 г., снятый учеными в МГУ им. Ломоносова, представляющий анимацию целостного объекта: силуэта идущей кошки, состоящего из расположенных построчно дискретных символов.

В 70-х появляются первые результаты созданного в 1964 г. «Отдела производства фильмов Центрального телевидения», позднее переименованное в творческое объединение «Экран», подразделения которого занимались созданием хроникальных, документальных, художественных телефильмов, музыкальных телепрограмм. Особым отделением стала студия «Мульттелефильм», задействовавшая различные анимационные техники. Среди заметных произведений студии – первые 10-серийные мульттелесериалы по литературным источникам: «Приключения Незнайки и его друзей» (1971–1973), и «Волшебник изумрудного города» (1973–1974), отличающиеся высоким уровнем проработки вымышленных объектов и персонажей.

На период 1970х–1980х годов в СССР и за рубежом приходится расцвет объединяющего в себе технологии телевидения и кинематографа жанра телефильма, в т. ч. многосерийного телефильма, музыкального телефильма и др. Например, «Капитан Немо» (1975), «Приключения Буратино» (1975), «17 мгновений весны» (1975), «Звездный путь» (1979), «На следующий день» (1983) и др., также задействующих возможности объектного дизайна. В телеэфире появляются новые игровые телепрограммы-конкурсы, например «А ну-ка, девушки» (1970), «А ну-ка, парни» (1970), «Что? Где? Когда?» (1975), образовательные и научно-популярные программы, например, «АБВГДейка» (1975 – по настоящее время), «Очевидное невероятное» (1973–2012), «Этот фантастический мир» (1979–1990) в которых задействовался широкий спектр объектов, повышающих экранную зрелищность. В

¹⁹² Деникин А.А. ВидеоАрт / Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. – М.: Videoart digital std., 2013. – 110 с.

программе «АБВГДейка» проводились уроки алфавита и грамотности в форме игрового спектакля. Артисты-участники передачи играли в костюмах цирковых клоунов. С учетом размеров кинескопных телевизоров, для повышения экранной зрелищности специально создавались объекты – объемные буквы алфавита размером почти в человеческий рост. В серии телеспектаклей «Этот фантастический мир» задействовались эпизоды фантастических фильмов, экранизировались фрагменты литературных фантастических произведений, в том числе с применением новых предметно-пространственных решений. В первом рекламно-товароведческом шоу «Аукцион» (1969–1970) под авторством В.Я. Ворошилова в полную силу проявилось воздействие медиа на советский рынок. По словам телеведущего А.Г. Лысенко, после передачи раскупались годовые запасы товаров¹⁹³.

В период 1970–1980-х гг. совершенствуются способы художественного воплощения органических вымышленных персонажей, растет практика внедрения в кинопроизводство аниматронных моделей, технически сложных макетов-муляжей и костюмов. Новый этап развития жанра фантастики также отражает расширяющийся спектр предметно-пространственной образности в фильмах «Галактика ТНХ 1138» (1971), «Звездный путь» (1979), «Муха», (1986), «Назад в будущее» (1985), «Побег из Нью-Йорка» (1981), «Чужие» (1986), «Приключения барона Мюнхгаузена» (1988), «Робокоп» (1987), «Робот Джокс» (1989) и др. Объемные вымышленные миры и детально проработанные фантастические персонажи раскрываются перед зрителями в фильмах «Звездные войны» (1977–1983). Формирующийся с конца 1960-х поджанр антиутопии представлен рядом фильмов: «Бегущий по лезвию» (1982), «Безумный Макс» (1979), «Терминатор» (1984) и др. Период 1970–1980-х гг. отмечен выходом первых цифровых видеоигр, началом применения компьютерных технологий в западном кинематографе, а также расцветом творческой карьеры ряда профессионалов дизайна и эффектов, чье творчество продолжается или имеет заметное влияние по сей день.

Особо выделяются в аспекте художественного и инженерного конструирования новаторские разработки итальянского дизайнера, художника и инженера Карло

¹⁹³ Сидорчук А. «Что? Где? Когда?». Как Владимир Ворошилов создал большую игру. URL: http://www.aif.ru/culture/person/chto_gde_kogda_kak_vladimir_voroshilov_sozdal_bolshuyu_igru (дата обращения 07.05.2018)

Рамбальди (Carlo Rambaldi), применявшиеся в анимировании персонажей в фильмах «Кинг Конг» (1976), «Близкие контакты третьей степени» (1977), «Рука» (1981), «Инопланетянин» (1982), «Дюна» (1984), «Серебряная пуля» (1985) и др. Несомненно, разработки обладателя трех «Оскаров» за эффекты К. Рамбальди повлияли на кинопроцесс в целом: аниматроника стала одним из главных зрелищных приемов кинофантастики 1980–1990 годов.

Полнометражный фильм «Трон» (1982) студии Диснея был смелой попыткой показать телепортацию героев в виртуальную среду. И хоть виртуальный мир не получил достаточного наполнения из-за уровня технологий, фильм стал новаторским и запомнился зрителям футуристически спроектированными объектами, автор которых Сид Мид (Syd Mead), американский концепт-художник и промышленный дизайнер, стал одной из знаковых фигур в визуальной культуре. Он принял участие в разработке фантастических объектов в ряде известных фильмов: это космические шаттлы в «Звездном пути» (1979) и «2010, Вступление в контакт» (1983), летающий транспорт и городские ландшафты в «Бегущем по лезвию» (1982), мотоциклы с новой эргономикой и др. объекты в «Троне» (1982), космический корабль в «Чужих» (1985), робот в «Коротком замыкании» (1986), множество объектов и костюмов для японской анимации «Ямато 2520» (1987) и т. д. Эстетически продуманные и реалистически выверенные концепты С. Мида не только придавали футуристическим фильмам особую выразительность, но и формировали новые дизайн-тенденции как в мире искусства, так и в реальной технике. Карьера Сида Мида как концепт-художника в кино и видеоиграх развивалась в кино- и игровых проектах 1990-х, 2000-х гг. и не прекращается до сих пор.

Еще один художник, концепты которого имеют сильное влияние на визуальную индустрию – автор персонажей, объектов, сеттингов и пейзажей для «Звездных войн» Ральф МакКуорри (Ralph McQuarrie). Он также автор дизайна инопланетных кораблей в проектах С. Спилберга «Близкие контакты третьей степени» (1977), «Инопланетянин» (1982), и в фильме «Кокон» (1985) Р. Ховарда. Работал в Голливуде как визуальный консультант и концепт-художник вплоть до конца 1990-х.

В значимых кинопроектах 1980-х в полную силу проявляется творчество специалиста по гриму и макетам Стэна Уинстона (Stan Winston). Еще в 1972 г. он

основал свою компанию, а к 1980 открыл студию по производству спецэффектов. Среди его работ главные объекты-персонажи в таких фильмах как «Терминатор» (1984), «Чужие» (1986), «Хищник» (1987) и др. Дальнейшая карьера Уинстона вплоть до его кончины в 2008 г. развивалась в партнерстве с наиболее известными режиссерами и самыми кассовыми sci-fi фильмами.

На фоне западного бурного роста зрелищных и образно-насыщенных коммерческих кинокартин различного бюджета в жанрах фэнтези, ужасы, триллер, научная фантастика, в российском кино жанровый диапазон представлен не так широко, ведь полет фантазии и воображения не приветствовался партийным аппаратом. Поэтому в фантастике преимущественно отражалась имеющая практическую значимость тема покорения космоса. Советское общество, живущее в условиях плановой экономики и лишенное предметного разнообразия в быту, в высшей степени нуждалось в расширении эстетического пространства и объектного разнообразия хотя бы на экране. Кинофантастика и фантастическая анимация обращали на себя зрительское внимание. Вымышленные миры и их элементы, псевдореальность будущего и прошлого конструировались как за счет художественно-пространственных решений, дизайн-объектов и костюмов («Эоломоя» (1972), «Иван Васильевич меняет профессию» (1973), «Москва-Кассиопея» (1973), «Большое космическое приключение» (1974), «Отроки во вселенной» (1974), «Петля Ориона» (1980), «Через тернии к звездам» (1980), «Инопланетянка» (1983), «Лунная радуга» (1983), «Конец вечности» (1987), «Лиловый Шар» (1987), многосерийный телефильм «Гостья из будущего» (1984), так и за счет идейно-драматургического наполнения («Земля Санникова» (1973), «Бегство мистера Мак-Кинли» (1975), «Приключения Электроника» (1979) и др.). К производству большинства научно-фантастических фильмов для консультирования привлекаются летчики-космонавты, конструкторы, архитекторы, ученые. Кроме того, все чаще фигурируют в титрах новые ответственные должности. В титрах фильма «Лиловый Шар» указывается специализация «художник-дизайнер», в титрах «Конец вечности» - упомянут руководитель группы электронных устройств, в титрах «Москва-Кассиопея» - инженер-конструктор. Динамические объекты дизайна все чаще разрабатываются как реальные функциональные образцы. Например, для

съемок картины «Акванавты» (1979) были сконструированы подводная амфибия и аниматронная модель морского ската с герметичным электродвигателем, а также несколько подводных сооружений для проведения глубоководной съемки без прохождения декомпрессии (в титрах упомянуты архитектор, конструкторы, водолазная группа). В фильме «Возвращение с орбиты» (1983) демонстрируется множество реальных технических аппаратов и их фрагментов, скафандры, экипировка летчиков-космонавтов. В титрах указаны группы по электронному оборудованию и инженерным разработкам. Выделяются драматургией и поэтическим визуально-образным решением фильма А.А. Тарковского «Солярис» (1972), «Сталкер» (1979). Нужно отметить, что для съемок «Сталкера» использовались реальные локации разрушенной электростанции в Эстонии.

Особняком стоит антиутопия Г.Н. Данелия «Кин-Дза-Дза» (1986), совместившая приключенческий сюжет и оригинальность художественных решений объектов и костюмов, многие из которых создавались силами съемочной группы из подручных материалов. Фильм получил множество наград, в том числе за изобразительную концепцию. В титрах фильма упоминается команда инженеров-дизайнеров. Среди них – деятель ВНИИТЭ и всемирно известный художник-экспериментатор В.Ф. Колейчук, разработавший ряд ключевых объектов, сформировавших предметный мир вымышленной вселенной, в т. ч. гравипапу, тренклюдатор, визатор, звездную карту и пр. Режиссер и художники (художник-постановщик Т.Ч. Тэжик, создавший «пепелац», дизайнер В.Ф. Колейчук, художник А.Д. Самулекин и др.) построили творческое решение предметно-пространственной среды на основе зрелищного и композиционно-выгодного сочетания пустыни и причудливых технических объектов-артефактов, совмещая черты постапокалиптической эстетики с символизмом и недосказанностью. Площадкой съемки эпизодов в тоннелях подземного города послужило московское метро.

Отдельно также стоит упомянуть экранизацию мастера комбинированных съемок А.Л. Птушко «Руслана и Людмилы» (1971), для производства которой было создано около сотни специальных конструкций. «Среди разработок не только отдельные механизмы, но комплексы сложных инженерных объектов», – отмечает исследователь Н.Ю. Спутницкая, приводя их перечень из архивных документов

«Мосфильма»¹⁹⁴. Упоминаются, например, такие объекты-приспособления, как «качающиеся плиты с механическим приводом», «ковёр-калейдоскоп (металлоконструкция)», «кланяющиеся березы», «механические быки, 200 шт.», «маятниковая система подвески для вылета “Людмилы” в окно», «приспособление для повалки воинов – 60 человек» и другие¹⁹⁵. Весь перечень дает представление о масштабной инженерно-конструкторской работе для фильма. На производство картины вызывали и скульпторов, стеклодувов, мультипликаторов, что объясняет реализацию богатых предметно-пространственных решений.

Сочетание применения грима, костюмов и различных исторических объектов в «Собачем сердце» (1988) создает высокую зрелищность и отчетливый хронотоп.

Визуальный мир анимации 70х-80х годов демонстрирует большую свободу художественно-изобразительных решений близких живописному фотореализму («Полигон» 1977), сюрреализму («Контакт» 1978), академической графике («Геракл у Адмета» 1986). Насыщены создающими внеземную и футуристическую эстетику новыми объектами анимационные фильмы «Тайна третьей планеты» (1981), «Будет ласковый дождь» (1984), «Миссия пришельцев» (1989) и др. В получасовом мультипликационном фильме «Перевал» (1988) сильное впечатление оставляют приведенные в движение сюрреалистические и абстрактные на первый взгляд пространственные композиции академика, доктора физико-математических наук А.Т. Фоменко. Важно отметить, что математик и художник в своих иллюстрированных монографиях дает научное обоснование создаваемым образам, визуализирующим формулы математических теорем и алгоритмов¹⁹⁶.

Продолжается освоение различных техник анимации. В советском пластилиновом фильме для ТВ «Падал прошлогодний снег» (1983) демонстрируется множество детально проработанных бытовых объектов, акцентированных неожиданными сочетаниями, что в целом обращает внимание на объектное наполнение среды как самоценный смысловесущий контент. Фильм Г.Я. Бардина «Брэк!» (1985), завоевавший множество международных наград, основан на сатирической разработке персонажей, выполненных в пластилиновой технике, но

¹⁹⁴ Спутницкая Н.Ю. Птушко. Роу: мастер-класс российского кинофэнтези. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2018. С. 155-158.

¹⁹⁵ Там же.

¹⁹⁶ См. Фоменко А.Т. Математика и миф сквозь призму геометрии. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2001. – 307 с.

содержит и воссозданные объекты – ринг, мольберт, чемодан врача и др. Британская студия «Aardman Animations» в это время тоже экспериментирует с пластилиновой техникой, выпуская короткие анимационные серии.

В зарубежных рисованных мультипликационных сериалах «Трансформеры» (1984-1987), «Погонщики динозавров» (1988) закладывается множество зрелищных объектных концепций, до сих пор применяемых уже в полнометражной конвергентной анимации.

В 1981 г. в США появляется первый музыкальный телеканал MTV, эфир которого полностью состоял из музыкальных видеоклипов, в 1987 г. открывается его филиал в Европе. Впоследствии музыкальное видео станет благородной почвой для визуальных экспериментов и роста объектного разнообразия.

В 1980-х годах на базе аркадных автоматов и телеприставок с упрощенной пиксельной графикой набирает обороты направление видеоигр. К концу десятилетия в игровом контенте уже применяются крупные планы персонажей и программно анимированные антропоморфные герои.

В период 1970–1890 годов продолжают научные и экспериментальные опыты применения компьютерной графики в экранных искусствах. В 1974 г. выходит на экраны двухмерный созданный с помощью компьютера анимационный фильм П. Фолдеса «Голод» с эффектами морфинга, заменяющими фазовку. В одном из кадров первого фильма с использованием 3D-графики «Мир будущего» (1976) были показаны анимированные компьютерные модели механизмов части лица и кисти руки робота. Рука, в частности, была визуализирована по анимационному прототипу «A Computer Animated Hand» (1972), созданному в студенческие годы Эдом Кэтмеллом (Ed Catmull), нынешним президентом компании Pixar. Образно-графическое экранное отображение объектов в трехмерном пространстве в виде геометрической сетки привнесло своеобразную эстетику новых компьютерных технологий, в связи с чем компьютерно-формируемые сеточные изображения стали применяться для визуализации интерфейсных систем в звездолетах: например, «Звездные войны» (1977), «Чужой» (1979). В 1980-х годах компьютерная графика в кинематографе применялась эпизодически, кроме фильма «Трон» (1982), в котором сеточной трехмерной геометрией визуализировалось вымышленное пространство, а

стилистика костюмов актеров приведена в соответствие с его линейно-геометрической образностью. В короткометражных анимационных роликах нашли отражение экспериментальные работы ученых по анимированию персонажей в виртуальной среде. В 1982 г. научные сотрудники монреальского университета Н. Магненат-Тальман (Nadia Magnenat Thalmann) и Д. Тальман (Daniel Thalmann) с помощью графического расширения языка программирования Паскаль создали восьмиминутный фильм, полностью состоящий из компьютерной графики, и содержащий сюжет с действующим персонажем в трехмерном пространстве. Хотя персонаж-человек был воссоздан схематично и линейно, такие объекты, как Эйфелева башня, Статуя Свободы, мост «Золотые ворота», выстроенные в виде трехмерной геометрической сетки, и подвижная геометрия воды произвели большое впечатление на зрителей и специалистов. После показа на конференции SIGGRAPH 1983, фильм в течение нескольких лет получал престижные награды в области компьютерной графики и на фестивалях экранных искусств. В канадском экспериментальном фильме другой группы ученых «Tony de Peltrie» (1985) трехмерный персонаж впервые выражал эмоции. В анимационном фильме-эксперименте «Рандеву в Монреале» («Rendez-vous in Montreal», (1987) Н. Магненат-Тальман и Д. Тальман впервые создали анимированных трехмерных персонажей, лица которых повторяли черты кинозвезд М. Монро и Х. Богарта.

Период 1990-х годов в российском экранном искусстве определяется двумя противоположными тенденциями: угнетение постановочного кинопроцесса, заметный разрыв с традициями отечественного кино, и стремительное развитие телевизионных жанров. В экранное пространство фильмов часто вовлекаются реальные объекты. Так, обилие военной техники было задействовано в ряде фильмов об афганском конфликте («Афганский излом» (1991), «Караван смерти» (1991), «Чтобы выжить» (1992) и др.), в фильме «Черная акула» (1993) главным объектом стала новая военная разработка – российский вертолет Ка-50). В исторических фильмах также задействовались доступные характерные объекты.

С открытием границ усилился поток импортируемой зарубежной кинопродукции. Видео стало доступно в открытой продаже. Успех зарубежных фильмов любых жанров у зрителей связан, кроме всего прочего, с фактором

визуально-образной новизны. Предметно-пространственное наполнение данного контента во многом отличалось от привычной советскому зрителю киноэстетики. Как отмечает теоретик медиа, профессор М.И. Жабский, в 1990-х коммерчески выгоднее было импортировать фильмы, а не производить в России. «Кинотеатр, телевидение и видео, естественно, оказались каналами распространения преимущественно зарубежной кинопродукции», – пишет ученый, замечая, что вслед за этим, – Менялся зритель, как субъект кинопотребления»¹⁹⁷. В то же время, быстрое распространение новой массовой культуры сместило зрительский интерес на развлекательный тип контента, к чему стали адаптироваться появляющиеся частные телеканалы. Теоретик медиа, профессор С.Л. Уразова отмечает, что распространяя знания упрощенного типа, телевидение «вывело массовую культуру на приоритетные позиции»¹⁹⁸. Телевидение имело коммерческую отдачу в первую очередь за счет рекламы, в связи с чем ее производство стремительно набирало обороты. Моушн-дизайн, создание объектов на основе трехмерной компьютерной графики и анимирование их с помощью визуальных эффектов задействуется на передовых студиях дизайна и рекламы, например, в студиях «Пилот-ТВ», «НТВ-Дизайн». Объектный дизайн начинает играть значительную роль в оформлении студийного пространства зрелищных телепередач, повышается цветовая насыщенность видеоряда: «Звездный час» (1992–2002), «Зов джунглей» (1995–2002), «Поле чудес» (с 1990 г. по настоящее время), «Угадай мелодию» (1995), «Царь горы» (1999–2003) и др; цикловых развлекательных телепередач: «Маски Шоу» (1991–2006), «Куклы» (1994–2002), «Городок» (1993–2012) и др. На российском ТВ появляются малые экранные формы, рекламные ролики и музыкальные клипы, видеоряд которых расширяется непривычным синтезированием различных аудиовизуальных техник, например, музыкальные клипы «Не валяй дурака, Америка» (1992) группы «Любэ», «Московский романс» (1996) группы «Ногу свело» и др. В адаптированной рекламе зарубежных брендов «Орбит», «Даблминт», «Фрутелла» с помощью цифрового монтажа и видеоэффектов

¹⁹⁷ Жабский М.И. Глобализм и функции кино в обществе. // Вестник РФФИ, 2005. №4, С. 43-50.

¹⁹⁸ Уразова С.Л. Экранная культура: медиатекст как новая форма выражения самосознания // Международная научно-практическая онлайн-конференция «Славянская культура в Европе – история, настоящее и будущее». – М.: Академия медиаиндустрии, Университет библиотекзнания и информационных технологий (София, Болгария), 15 мая 2015. С. 320-325.

демонстрировался масштабированный в кадре продукт, а российская реклама банка «Империял» (1992–1997) в виде небольших сюжетов на историческую тему впечатляла работой художников-постановщиков. Телекомпания «Пилот-ТВ», дочерняя компания московской анимационной студии «Пилот» в 1997 году во главе с продюсерами А.В. Прохоровым, А.М. Татарским начинает эксперименты с новейшим программным обеспечением и оборудованием (motion capture) и выпускает в эфир первые зрелищные телепроекты с использованием трехмерных виртуальных объектов-персонажей, например, «Чердачок Фруттис» (1997). С конца 90-х годов начинает развиваться производство отечественных телесериалов, например «Петербургские тайны» (1994–1995), «Зал ожидания» (1998) и др. Таким образом, телевидение стало площадкой для художественно-технологических экспериментов, в том числе в разработке предметно-пространственной среды, в то время как в отечественном кинематографе и анимации ощущалось острое недофинансирование. Художники-мультипликаторы, аниматоры, кинорежиссеры, продолжали работать, изыскивая любые возможности и даже получая награды на фестивалях¹⁹⁹. В 1994 году «Оскар» получает кинодрама «Утомленные солнцем» Н.С. Михалкова. В 2000 году премии «Оскар» удостоен выдающийся по художественным качествам анимационный фильм «Старик и море» (1999) А.К. Петрова в технике маслом по стеклу.

Тем временем, новый курс американской анимации был обусловлен технологическими предпосылками. В создании персонажей фильма «Робокоп 2» (1990) уже применялась технология цифровых марионеток²⁰⁰. В фильме «Парк Юрского периода» (1993) с управляемых кукловодами малых аниматронных моделей информация о движении считывалась и обрабатывалась компьютерами для последующей покадровой анимации трехмерных виртуальных объектов. В 1990 годы за рубежом стали выпускаться анимационные телесериалы с постоянными 3D-персонажами: «Насекомусы» (Франция, 1994), «Перезагрузка» (Канада, 1994–2002), детская телепередача «Live & Kicking» (Великобритания, 1993–2001) и др. В фильме «Каспер» (1995) полностью компьютерно-анимированный трехмерный персонаж

¹⁹⁹ Лукиных Н.В. Блеск и нищета российской анимации. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.animator.ru/articles/article.phtml?id=186> (дата обращения: 13.08.2017)

²⁰⁰ Digital puppetry (с англ. можно перевести как «цифровое кукольное искусство» или «виртуальные марионетки»)

впервые стал главным героем игрового постановочного фильма. В 1995 г. компания «Пиксар» выпускает первый визуализированный полностью в виртуальном пространстве полнометражный фильм «История игрушек», ставший началом новой эпохи – конвергентной 3D-анимации. В «Истории игрушек» новаторством была не только смоделированная в 3D предметная среда и персонажи, но и принципы трехмерной визуализации, создающие реалистичность физических явлений, таких как распределение света в пространстве, на материалах и внутри них (отражение и преломление), эффект гравитации, и качественное воссоздание текстур. И хотя виртуальные объекты «персонажей-людей» получили краткую экранную экспозицию и показаны из-за недостаточной реалистичности лишь фрагментарно, качество визуализации и текстурирования главных героев кукол-игрушек и всей искусственно созданной среды можно назвать фотореалистическим. Были изменены и подходы к звуку в анимации. Несмотря на действующую на тот момент практику преобладания музыкальных ритмов в полнометражной мультипликации, в «Истории игрушек» озвучивание производилось уже полностью по кинематографическим канонам. Компания «Pixar» заняла передовую позицию в направлении трехмерной анимации, продолжая выпускать фильмы, визуализированные и анимированные в трехмерном пространстве: «Приключения Флика» (1998), «История игрушек 2» (1999) и др. В своей маркетинговой стратегии компания «Пиксар» успешно применяет модели как прямого, так и обратного продакт-плейсмент²⁰¹. Например, благодаря выходу «Истории игрушек», многократно возросли продажи задействованных в фильме игрушек, давно существующих на рынке, а также были произведены и очень быстро приобрели популярность новые игрушки, фигурировавшие в фильме.

3D-анимация объектов–персонажей все более успешно применяется и в кинематографе. В работе над фильмом «Парк Юрского периода» (1993) компьютерные технологии были совмещены с аниматронными, и отработаны приемы внедрения виртуальных объектов в отснятые эпизоды, а также приемы цифровой обработки звуков. Для создания экранных образов объектов-динозавров потребовалось кросспространственное воплощение объектов: это были и

²⁰¹ Обратный продакт-плейсмент (от англ. reverse product placement) – процесс, который характеризуется тем, что вымышленный бренд или продукт, появившийся в экранных медиа, становится производимым в реальности, мигрируя из сферы развлечений в определенный рыночный сектор.

полноразмерные аниматронные модели, и виртуальные объекты, и сложные объекты-костюмы. Также были созданы аниматронные модели уменьшенного размера с реализацией соответствующей кинематики для передачи характеристик движения в компьютер. Для фильма «Пятый элемент» (1997) применялось сразу несколько специализированных программных приложений 3D-графики, а также создавались реальные модели и макеты фантастических транспортных средств.

Активно применяются новые пластичные материалы для создания грима и костюма персонажей («Чокнутый профессор» 1996), развиваются компьютерные технологии, проектируется виртуальное съемочное пространство, применяются технологии комбинирования кадра с виртуальными объектами, развивается звуковой дизайн, что расширяет границы жанров sci-fi, экшн, триллер, ужас, и укореняющегося киберпанк: «Вспомнить все» (1990), «Терминатор 2: Судный день» (1991), «Матрица» (1999) и др. В кинофильме «Матрица» (1999) различные объекты и сдержанная цветовая гамма формируют сеттинг вымышленных реальностей, сложные трехмерные модели анимируются с помощью наиболее передовых 3D-программ. В 1990-х новые 3D-технологии все более активно применяются на телевидении: для рекламы, спецэффектов в телефильмах и музыкальных клипах.

В период 1990-х годов актуальность технологии компьютерной, программной визуализации объектов постоянно растет из-за ее ключевой роли в стремительно набирающем обороты направлении видеоигр. Появляются видеоигры с реалистичной графикой. Находки в компьютерном моделировании визуального ряда игровых проектов начинают учитываться разработчиками анимации.

В «нулевых» годах XXI века кинопроцесс характеризуется резкой сменой вектора материализации дизайн-концептов от реального физического пространства к виртуальному. Интенсивно развиваются технологии генерации виртуальной интерактивной среды, в том числе способствуя расширению динамического цветового диапазона. Появляются компьютерные игры и интерактивные симуляторы с реалистичной графикой высокого уровня детализации и цветовой насыщенности: «Ил-2» (2001), «FarCry» (2004), «Vrally 3» (2003) и др. Проявляются опыты обратного product-placement из виртуального мира, например, напитков из фильма и игры «Последняя фантазия» (2001), также как сладости из фильмов «Гарри Поттер»

запускаются в реальное производство под оригинальным названием и становятся популярными среди покупателей²⁰². Разработка программ комплексного математического моделирования и анимации систем частиц выводит на новый уровень визуализацию природных явлений в виртуальном пространстве, сказывается в повышении степени детализовки объектов-персонажей, облегчает симуляцию массовых передвижений объектов-персонажей: «Послезавтра» (2004), «Трансформеры» (2007), «Рататуй» (2007), «Валл-и» (2008) и др. Кино совмещает экспериментальную эстетику зрелищности и нетривиальные сюжеты, предлагая серьезные проблемы для обсуждения: «Планета обезьян» (2001), «Остров» (2005), «Аватар» (2009), «Район №9» (2009) и др. Фикшн-пространство все больше служит не только зрелищным элементом, но и обуславливает развитие сюжета, действия персонажей. Например, в «Валл-и» (2008) компании «Pixar» вымышленное пространство состояло из космических кораблей, техногенных планет и самого космоса, создавая среду для раскрытия художественной образности техногенных объектов-персонажей. Важно заметить, что высочайший уровень концептуальной проработки, моделирования и визуализации всех объектов позволил команде Pixar ни в одном из своих произведений не прибегать к таким хитростям, как недостаточная экспозиция или чрезмерно подвижная камера. Все сцены выполнены в ясном освещении, в меру затемненном лишь в случаях, предусмотренных сценарием, а обстановка и персонажи показываются с достаточной длительностью, чтобы зритель мог рассмотреть интересные ему детали. То же самое можно сказать и об эпохальном фильме «Аватар» (2009) Дж. Кэмерона, создавшем в индустрии новый стандарт визуальной насыщенности и красочности вымышленного мира. В фильме основной концептуальный фундамент аудиовизуальной образности создается исходными режиссерскими идеями, а высочайший уровень художественной и анимационной разработки объектов-персонажей и объектов среды позволяет развернуть красочный мир фантазии, пробуждая воображение и расширяя эстетические представления зрителя.

В этот же период 2000–2010 годов можно отметить эмергентное развитие формата телесериала разных жанров, где разворачивается феерическое разнообразие

²⁰²Ederly D. Reverse product placement in Virtual Worlds. URL: <https://hbr.org/2006/12/reverse-product-placement-in-virtual-worlds>. (дата обращения: 17.08.2017).

фантастических и реальных объектов: «Букашки» (2006), «Герои» (2006–2010), «Лексс» (1997–2002), «Ликвидация» (2007) и др., в том числе и детских сериалов: «Ленивый городок» (2004), «Овощные истории» (США, 2002–2003), «Повторная загрузка» (1994) и др. Отечественное теле- и кинопроизводство отражает постепенное освоение компьютерной графики и демонстрирует совмещение 3D-анимации и спецэффектов в формировании предметно-пространственной среды, уделяется внимание проработке акцентированных объектов в экранной композиции: «Ночной дозор» (2004), «72 метра» (2004), «Конвой PQ-17» (2004), «Дневной дозор» (2005), «Обитаемый остров» (2008), «Черная молния» (2009) и др. В фильме «Бумер» (2003) агрессивный дизайн серийного автомобиля, а словами Б. Балаша, его «физиономия» дала возможность режиссеру развить сюжетную линию, практически приравняв авто к действующему персонажу.

Начинает развиваться анимация на базе компьютерных технологий. На студии «Петербург» создается концепция многосерийного телефильма для детей «Смешарики» (2003–2012), которая за несколько лет развивается в крупнейший отечественный анимационный проект для общей аудитории, удостоенный российских и международных наград. Первые сезоны создавались в технологии рисованной векторной компьютерной анимации, затем объектное разнообразие мультфильма получило трехмерное воплощение. Московская студия «Анимаккорд» в 2009 г. выпускает на экраны первую серию 3D-анимационного телесериала «Маша и медведь». Цифровые технологии повлияли и на репертуар телепередач. Создаются телепередачи с полностью виртуально созданным контентом: «Тушите свет» (2000–2003), «Красная стрела» (2003), «Кремлевский концерт» (2002–2003). Открываются телепроекты на основе зрелищности объектов-персонажей, в том числе с использованием знакомых мультипликационных образов: «Домашние сказки» (2006–2008), «Смешные праздники» (2010), «Овощные истории» (2002–2003) и др. При создании телепередач дизайн функционально-зрелищных объектов играет все более важную роль, что видно в оформлении студийного пространства рейтинговых телепроектов: «К барьеру» (2003), «Кто хочет стать миллионером» (с 2001 по наст. время), «Познер» (2008), а также внестудийного зрелищного пространства «Последний Герой» (2001–2009) и др.

Современный период (с 2010 г.) интересен все более продуманным и функционально обусловленным применением 3D-графики в отечественном кино, в связи с чем на новом технологическом уровне развивается жанр военной драмы: «Брестская крепость» (2010), «Сталинград» (2013) и др. В отечественном сериальном производстве задействуется широкий спектр исторической атрибутики («Жизнь и судьба» 2012, «Екатерина» 2014, «Тихий Дон» 2015 и др.), предпринимаются попытки подкрепления фантастического сюжета введением новых объектов: «Обратная сторона Луны» (2012).

Отчетливая тенденция современного этапа развития экранных искусств – ускоряющийся рост количества внедренных в художественное пространство виртуальных объектов, в число которых могут входить и объекты условно-существующие и диегетические прототипы. Виртуальная материализация объектов способствует развитию новых гибридных направлений мультимедиа и играет роль в общих процессах конвергенции телевидения, кино, анимации и интерактивных мультимедиа-сред. Реалистичность графики компьютерных и консольных игр и симуляторов, качество динамической репрезентации позволяет говорить о выходе игровой индустрии на передовой рубеж создания художественно-эстетического контента. Игровые видео-движки и возможности графических процессоров стали пригодны для создания сценарных экранизаций по мотивам игр.

Технологическое направление виртуального воплощения объектов, тотально заполняющих художественное пространство, можно признать также окончательно обособившимся в экранных искусствах, как когда-то объемная кукольная анимация перешла из категории спецэффектов в привычный и самостоятельный вид экранного искусства.

Сегодня образы объектов дизайна мигрируют из экранного в реальный мир и обратно, обеспечивая кросспространственные культурные процессы. Например, уже ставший трансмедийным проект «Смешарики» имеет успех в других странах, а визуальный облик объектов-персонажей, который задействуется в выпуске широкого ассортимента товаров и аттракционов, составляет серьезный коммерческий актив компании. Персонажи смешариков используются как элементы торгового бренда, и дизайн каждого персонажа вместе с логотипом зарегистрирован в федеральном

институте промышленной собственности РФ. На основе изначально двухмерного анимационного проекта вышло уже три полнометражных 3D-анимационных фильма: «Смешарики. Начало» (2011), «Смешарики. Легенда о золотом драконе» (2016), «Смешарики. Дежавю» (2018). Также была создана многопользовательская онлайн-игра «Шарарам» (2008). Образы смешариков в виде маленьких кукол задействованы в телепередаче «Домашние сказки» (2006–2008), и в виде ростовых кукол в телепередаче «Смешные праздники» (2001–2007). Лицензированные ростовые куклы-смешарики применяются для развлекательных детских мероприятий, брендированные канцтовары и пищевые продукты несут на себе знакомые экранные образы. Это пример того, как российская компания задействовала ту же рыночную модель, что и владельцы авторских прав на персонажей «Бэтмен», «Спайдермен», «Джедай Йода» и другие продукты в привязке к образам персонажей, а также формирующие свои медиа-образы крупные бренды (Ауди, Кока-кола, Найк, Орбит, Сникерс, Самсунг и др.), стремящиеся занять нишу выборочного осознанного потребления, создают одну из сторон специфической идентичности потребителя, которая поставлена на поток через медиа-конвейер²⁰³.

Реальные современные объекты от бытовой техники, транспортных средств до табачной и алкогольной продукции позиционируются в фильмах, рекламе и другой медийной продукции в первую очередь для формирования социально-культурных ассоциаций, искусственного образа продукта, и лишь в некоторой степени для демонстрации потребительских качеств. Исследователь медиа, профессор Я.А. Пархоменко подчеркивает нарастающее влияние медиа и СМИ на брендинг-приемы: «Начиная с 1950-х, бренд перестает отражать реальные свойства продукта, продвигаемого на рынок, а маркетологи озабочены исключительно созданием образа этого продукта. Можно констатировать, что ... функция слова «бренд» полностью замещается целым рядом символических, условных, ассоциативных, эмоциональных и социально-мифологических характеристик, дистанцированных от вещественной природы товара...»²⁰⁴. Иногда бренд полностью вырастает из медийного образа.

²⁰³ Идея медиа-конвейера, воздействующего на вкусы и сознание массовой аудитории, подробно развернута Ж. Бодрийаром. См. Бодрийар Ж. Общество потребления. – М.: Республика, 2006. – 268 с.

²⁰⁴ Пархоменко Я.А. Провокативные ресурсы современной медиасреды./ Массмедиа в мультимедийной среде. Основные проблемы и зоны риска. Научный сборник под ред. С.Л. Уразовой. Серия «Пространство медиа-коммуникации». – М.: Академия медиаиндустрии, 2014. С. 53.

Например, профессор маркетинга Жан-Марк Леху (Jean-Marc Lehu) в своей книге²⁰⁵ о продакт-плейсмент приводит в пример развитие крупных бизнес-проектов под брендами, фигурировавшими в фильмах. Западные ученые относят эти процессы к обратному продакт-плейсменту²⁰⁶. Похожий механизм наблюдается относительно совершенно новых дизайн-продуктов, о которых зритель впервые узнает из экранных медиа. В социологическом контексте такое влияние можно трактовать, как переход навязанных смыслов «из виртуальной области в сферу реальных потребностей»²⁰⁷. На уровне смыслообразования в обществе эти процессы, по мнению профессора Е.Я. Дугина, коррелируют с теорией «превращенных форм», разработанной М.К. Мамардашвили и оформились в некий современный тренд. Кросспространственную миграцию брендов и объектов дизайна как искусственно созданных мыслеобразов действительно можно рассматривать «продуктом превращения внутренних отношений сложной системы»²⁰⁸ медиаиндустрия – общество.

Технологии product placement как составляющие брендинга профессионально используются в современном кино в виде скрытой рекламы, выделяющей бренд, имидж или социальную стратегию. «Товаром может выступать и страна, с точки зрения туризма, и политик, с точки зрения продаваемой социально-политической платформы», – отмечает Я.А. Пархоменко²⁰⁹. Исследователь И.А. Звегинцева, приводя в пример фильм «Крокодил Данди» (1986), отметила, что фильм стал «более действенной рекламой австралийских красот, нежели самые яркие туристические буклеты. Никогда еще за всю историю своего существования страна не переживала такого туристического бума, как после демонстрации фильма за рубежом»²¹⁰. Но сам образ Австралии формировался в привязке к конкретным локациям. Объекты

²⁰⁵ Lehu J. Branded Entertainment: Product Placement & Brand Strategy in the Entertainment Business. Kogan Page Publishers, 2007. – 266 p.

²⁰⁶ Edery D. Reverse product placement in Virtual Worlds. URL: <https://hbr.org/2006/12/reverse-product-placement-in-virtual-worlds>. (дата обращения: 17.08.2017); Lehu J. Branded Entertainment: Product Placement & Brand Strategy in the Entertainment Business. Kogan Page Publishers, 2007, P. 162.

²⁰⁷ Дугин Е.Я. Средства массовой информации как смысловое воссоздание образно-символического пространства социальной реальности//Гуманитарий Юга России. 2015. №2, С. 130-139; См. также Рашкофф Д. Медиавирус! Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание. – М.: Ультра. Культура, 2003. – 368 с.

²⁰⁸ Мамардашвили М.К. Формы и содержание мышления. – СПб.: Азбука, 2011. С. 246.

²⁰⁹ Пархоменко Я.А. Провокативные ресурсы современной медиасреды./ Массмедиа в мультимедийной среде. Основные проблемы и зоны риска. Научный сборник под ред. С.Л. Уразовой. Серия «Пространство медиа–коммуникации». – М.: Академия медиаиндустрии, 2014. С. 59.

²¹⁰ Звегинцева И.А. Особенности формирования австралийской и новозеландской кинематографий: исторический опыт и современность: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2003. С. 171.

архитектурного дизайна играют не последнюю роль в образной идентичности туристических центров, становятся не только рекламой самих себя, но и своего местоположения. Профессор И.А. Звегинцева, анализируя технологии product placement, подчеркнула, что практика написания специальных сцен для выгодного отображения продукта постепенно расширяется, и сегодня зритель может даже не догадываться, что «фильм, который он смотрит, на самом деле все тот же рекламный ролик, только более длинный»²¹¹. Скрытая реклама работает и в концептуальных образах, в привязке к незнакомым, вымышленным объектам. Например, в создании объектов дизайна, формирующих сеттинг мира будущего, могут быть задействованы характерные комбинации форм, вызывающие устойчивые ассоциации со стилем известного продукта или бренда, либо на объектах размещается логотип известной компании (летающие машины будущего в «Я, робот» 2004, «Элизиум», 2013 и др.).

Сегодня становится все более заметно влияние обратного продакт-плейсмент: выход на реальный рынок огромного количества первоначально медийных товаров и услуг. Действительно, алгоритмы скрытой рекламы действуют применительно к ним в реверсивном виде. Показательным примером того, как экранные объекты дизайна, имеющие символический статус, коммерчески распространяются в реальном пространстве, можно назвать деятельность магазина «Лавка Олливандера», фигурировавшего в фильмах о Гарри Поттере, где главный герой покупает волшебную палочку. Коммерческой находкой владельцев интеллектуальной собственности фильма является организация реальной «Лавки Олливандера» в новом районе «Волшебный мир Гарри Поттера» тематического парка «Universal Island of Adventure» (Остров приключений) в г. Орlando, где все желающие могут приобрести сувенир – волшебную палочку. Ассортимент магазина состоит из десятков разновидностей дизайна этого символического арт-объекта, имеющих заметные отличия в визуальном решении и упакованных, как и в фильме, в презентабельный транспортировочный футляр. Сегодня у производителей игрушек появилась возможность целенаправленно создавать интерактивные приложения, сериалы и фильмы со своими персонажами, в полной мере реализуя стратегию продакт-плейсмент. Яркий пример – медиапродукты, предметно-пространственное

²¹¹ Звегинцева И.А. Кино и реклама: противники или союзники // Вестник ВГИК. – 2012. – № 12-13, С. 273.

наполнение которых составлено из элементов конструктора «Лего». Кроме анимационных сериалов выпущена кроссплатформенная (от компьютера до мобильного телефона) видеоигра «LEGO Marvel Super Heroes» (2013) и полнометражный 3D-анимационный фильм «Лего. Фильм» (2014). Еще один яркий пример – анимационные сериалы, например, «Приключения Барби» 2018, а также ряд тематических видеоигр и мобильных приложений, выпускаемых по заказу Mattel, компании, владеющей Барби и серией других развлекательных брендов.

Тотальное структурирование пространства 3д-анимации виртуальными объектами с полным художественным освоением глубины цветового диапазона RGB позволяет сегодня создавать на экране феерическое живописное зрелище. Современные анимационные фильмы «Зверополис» (2016), «Книга джунглей» (2016), «Моана» (2016), «Рио» (2011), «Тайна Коко» (2017) и другие в полной мере демонстрируют возможности 3д-анимации, в цветовом диапазоне и живописной эмоциональности значительно обгоняя возможности киносъемки. В «Зверополисе» от Пиксар сформирован глубоко насыщенный цветом целостный образ фантастического мира, составленный из отдельных локаций, в которых ярко выражены деревенская и городская вымышленная среда, а все объекты тщательно проработаны, проектно адаптированы для совершенно разномасштабных объектов-персонажей – очеловеченных зверей и зверьков. Предметный мир фильма как бы показывает, что возможности дизайна могут удовлетворить любому творческому запросу. Усовершенствовались алгоритмы имитации на экране сложных динамических систем, например, анимирование виртуальной толпы: «Война миров Z» (2013), «Тайна Коко» и др. На новом художественном уровне осваиваются технологии виртуальной реальности (VR²¹²) как для потребления (например, Google Doodles, Facebook Spaces обучающие приложения и видеоигры), так и для производства мультимедийного контента (плагины для известных программ 3д-моделирования, а также множество спец. программ: Oculus Quill, Medium, Gravity Sketch, Unbound Alpha, Visionary Render, VR4CAD, Spaces VR и др.).

Подчеркнутое структурирование трехмерного пространства исключительно объектами без фона сегодня используется и как утилитарно-художественный прием.

²¹² VR (от англ. virtual reality) – виртуальная реальность.

Передовые студии анимации, в том числе отечественные «Петербург», «Паровоз» применяют эстетику чистого пространства в анимационных телесериалах для самых маленьких зрителей. Например, в эпизодах проектов «Деревяшки» (с 2016), «Малышарики» (с 2015), белый фон и отсутствие второстепенных элементов позволяет сфокусировать внимание на образности основных объектов. Сингапурская студия «One animation» в рекламных мини-эпизодах к сериалу «Чудики» («Oddbods», (с 2014) также использует простой градиентный фон, преимущественно крупные планы и малое количество объектов, каждый из которых содержит символическую и эстетическую составляющие.

На телевидении 3D-анимация применяется и в малых экранных формах: рекламе и музыкальных клипах. Например, в серии рекламных роликов «Snickers» задействованы новейшие достижения 3D-визуализации: от виртуальной симуляции толпы в рекламе «Snickers Don't Stop» (2015), где сражаются между собой красные и зеленые объекты-человечки, «вышедшие» из дорожных светофоров, до зрелищной динамики вымышленных образов монстров-трансформеров в рекламе «Ты не ты, когда голоден!» (2016–2017). В рекламе смартфонов выделяются попытки художественной интерпретации явлений, по определению не поддающихся чувственному восприятию: визуализация передачи данных между микрочипами и процессорами, визуально-образная трактовка искусственного интеллекта, демонстрация мельчайших деталей отделки корпусов телефона, реализованные благодаря возможностям виртуальной среды («Huawei», «Apple» 2017–2018). В рекламе кондитерских, молочных изделий, моторных масел и т.д. применяются 3D-визуализации на основе расчета алгоритмов систем частиц: растекающийся шоколад с карамелью, динамика фруктово-йогуртовой массы, движение жидкости внутри автомобильного двигателя – все это становится объектом подробной визуальной разработки в виртуальном пространстве. Трудно поддающиеся съемке мелкие элементы также требуют воссоздания в 3-D: ювелирные украшения, щеточки для ресниц, визуализация роста волос и др. Множество рекламных роликов полностью создается в технике 3D-анимации, в том числе в формате мини-фильмов, например, сюжет «Coke factory» (2016) разработан как цельный

короткометражный мультфильм, демонстрирующий сказочный мир с множеством вымышленных персонажей. В интернет-рекламе бренда антивирусных программ «Nod32» укоренился образ антропоморфного робота-андроида, олицетворяющего эвристический подход к проблемам кибербезопасности. 3D-объекты также активно применяются в музыкальных видеоклипах, задействуя множество вымышленных дизайн-объектов. Некоторые из них выдержаны в стиле определенной анимационной техники (например, кукольная анимация в «Burn The Witch» группы «Radiohead» (2016) подвижные марионетки в клипе артиста Josh Ritter «The Curse» (2010), анимация методом покадровой съемки объектов из конструктора «Лего» в видеоклипе группы «White Stripes» «Fell In Love With A Girl» (2002), 3D-имитация механических кукол и объектов в видео «Maagalim» группы «Jane Bordeaux» (2016), двухмерная компьютерная мультипликация в видеоролике на песню исполнителя Mika («Lollypop», 2007) и видео на композицию группы «Air» («Sing Sang Sung, 2009). Совмещаются анимационные техники в видеороликах на песни группы Gorillaz («Feel Good Inc» 2005, «El Manana» 2006 и др.). В видеоклипе на песню «Clumsy» (2007) артистки Fergie видеоизображение совмещается с 3D-анимацией. Видео «Up&Up» (2016) группы «Coldplay» представляет дополненный 3D-графикой коллаж из видео футажей, построенный на неожиданных масштабированиях и пространственных совмещениях. Французская школа визуальных искусств использует анимационный видеоклип как вариант отчетной формы проверки мастерства студентов аниматоров, например, клип на музыку Erwann Chandon «Indice 50» (ESMA, 2016). Видеоклип группы «The Chemical Brothers» «Wide Open» (2015) демонстрирует современные возможности систем захвата движения и 3д-анимации, а видео на музыку Olafur Arnalds «Ljosiq», (2015) представляет импровизированный видеоэффект по типу эквалайзера, разработанный с помощью модуля анимации системы частиц.

Еще одна растущая тенденция современности – огромный массив медиа-визуализации данных и научно-популярного контента: например, «Космос: пространство и время» (2014) – сериал о современных научных открытиях, «Через миллион лет» (2017) – футуристический телесериал моделей очень далекого будущего, «Сквозь пространство и время» (2010-2017) – сериал о вопросах

мироздания. Виртуальная документалистика космического, палеонтологического, биологического направлений, где идет визуализация геномов, доисторических существ, галактических процессов и т. д. намечает пути дальнейшего расширения исследований объектного дизайна как визуализации умоглядных построений, феноменологически не постигаемых явлений. В сюжетах научно-популярного и научно-фантастического кино находит отражение все большее количество научно обоснованных дизайн-концептов в качестве диегетических прототипов.

Сегодня в конвергентной анимации снова выходят на первый план произведения фантастического жанра, актуализирующие прогностическую функцию объектного дизайна как части проектной культуры, и экранного искусства в роли прогностического медиума. Режиссеры, имея необходимые средства и задействуя самые современные технологии, все чаще выводят на первый план фундаментальные проблемы даже в массовом коммерческом кино, что свидетельствует о профессиональном владении технологиями и преодолении тенденции произвольной эксплуатации экранных спецэффектов ради спецэффектов. В данном контексте интересен фильм «Пассажиры» (2016), одно из множества произведений научно-фантастического направления, в которых предметно-пространственная среда действия по сюжету ограничена полностью искусственным дизайн-объектом – космическим челноком. Проектные функции корабля и его футуристическая функция определяют драматизм сценария: из-за сбоя в программе главные герои выходят из искусственного сна и оказываются узниками космического крейсера на долгие годы. Оторванные от реальности в подчеркнуто «вневременном» хронотопе, герои ведут поиск решения, вынужденно взаимодействуя с программными интерфейсами и искусственным интеллектом, но оказываются бессильны перед высокотехнологичными системами, в которых не предусмотрена подобная внештатная ситуация. Примечательно то, что сущность объекта-челнока обстоятельно раскрывается перед зрителем в первых пяти минутах фильма. Подробно показана работа защитных антиметеоритных систем, архитектура корабля, крутящегося вокруг своей оси для обеспечения искусственной гравитации и т. д. Это не случайно напоминает знакомство с персонажем. Несмотря на то, что искусственный интеллект управляющей системы должен помочь в критической

ситуации, постепенно главным мотивом фильма становится противостояние человека и техники, которая в условиях космоса с каждой минутой обнаруживает свою принадлежность антагонисту – неуправляемой и смертоносной стихии. На фоне основного драматического сюжета разворачивается подробное ознакомление с различными системами на борту корабля, среди которых немало диегетических прототипов: многофункциональная медицинская капсула, робот-бармен, компьютерные интерфейсы, модули искусственного сна и др.

Очевидно, что участники голливудского кинопроизводства делают ставку на критическую значимость объектов дизайна, особенно в качестве диегетических прототипов, в формировании предметно-пространственной среды научной фантастики. Некоторые базовые идеи о дизайне буквально встраиваются в сюжет фильмов. Это позволило зарубежным исследователям выделить в научной фантастике поджанр дизайн-фикшн²¹³: вымышленные истории, где значимое место занимают дизайн-решения новых объектов и систем²¹⁴. В таких медиатекстах сюжет развивается в рамках формируемой альтернативной модели мира, где в ситуативных эпизодах демонстрируется новый технологический функционал, привязанный к образам дизайн-объектов или объектных комплексов²¹⁵. Эти объекты дизайна помогают закрепить научный концепт, связав его с конкретным визуальным образом, что вместе порождает особое дискурсивное пространство, выходящее за пределы отдельно взятого фантастического сюжета²¹⁶. Проработанные концепции объектов, в том числе внетелесных, позволяют создать убедительный футуристический контекст.

Таким образом, высокотехнологичные и производительные графические системы, позволяющие создавать впечатляющие образы несуществующих объектов на уровне перцептивного реализма, дают возможность режиссеру через зрелищный и эффектный массовый продукт транслировать нетривиальные идеи и ставить перед

²¹³ Design Fiction по аналогии с понятием Science Fiction (научная фантастика) можно перевести с англ. как фантастика, основанная на дизайн-прогнозах и дизайн-прототипах.

²¹⁴ Sterling B. Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future". Wired. URL: <https://www.wired.co.uk/article/patently-untrue> (дата обращения 07.02.2020).

²¹⁵ Lindley J. Coulton, P. Back to the Future. 10 Years of Design Fiction. / Proceedings of the British HCI Conference. 2015. pp. 210–211.

²¹⁶ Tanenbaum Th. Pufal M. Tanenbaum K. The limits of our imagination: design fiction as a strategy for engaging with dystopian futures. / LIMITS '16: Proceedings of the Second Workshop on Computing within Limits, June 2016. Article No.: 10. pp. 1–9.

зрителем серьезные философские вопросы. Прокатное кино высокого качества может совмещать зрелищность и смысловую глубину. С учетом стремительного темпа развития технологий, обгоняющего познавательные способности отдельного человека, подобные произведения, прогнозирующие возможные конфликты с техникой или позитивные перспективы, оказываются в числе социально-значимых.

На основе предложенной периодизации эволюции кинодекорации и развития объектного дизайна становится очевидно, что объектный дизайн на протяжении всей истории кино, анимации, а затем и телевидения, видеоигр входил в производственный процесс и постепенно эволюционировал в многостороннюю творческую деятельность, использующую самые передовые материалы и технологии, включая инструменты виртуального проектирования. Поэтапная работа художников кино, коллектива творческих и технических специалистов направлена на создание концептуально- и визуально целостных объектов в виртуальном и реальном пространстве в различных материалах. Это помогает в выстраивании драматургии экранных произведений, а в некоторых случаях объекты являются ключевыми элементами для передачи художественного образа и идеи экранного произведения. Обобщая проведенный анализ, можно утверждать, что постоянное совершенствование технологий объектного дизайна провоцировалось задачами создания в кинокадре и объемной анимации реалистично двигающихся, но искусственно созданных объектов. Наиболее сложную задачу всегда составляют центральные движущиеся объекты – персонажи.

§1.3. Объекты дизайна как дискретные аудиовизуальные элементы художественно-выразительного решения экранного произведения

В научных кругах достаточно много внимания уделялось языку экранного произведения, осмыслению взаимосвязей структурных единиц экранного нарратива, психологии воздействия экранной культуры на зрителя и т. д. Учитывая совершенно новые способы создания содержимого экранных произведений, позволяющие генерировать фотореалистичного качества несуществующие образы и создавать

целые виртуальные миры в нелинейных сценариях²¹⁷ и без применения монтажа, необходимо вернуться к отдельным элементам, из которых строится экранный контент, а именно, к смыслодержащим аудиовизуальным объектам, организующим экранное пространство.

Отечественный ученый и философ П.А. Флоренский, рассуждая о пространственном многообразии проявлений сущего, утвердил понятие образов обособления, применимое к любому из предполагаемых пространств и обозначающее целостные элементы, организующие пространство. Из трудов и лекций П.А. Флоренского можно увидеть, что искусство трактуется им как деятельность по организации определенного вида пространства некоторым содержанием, искривляющим пространство и концентрирующим его²¹⁸. Развивая мысль, и называя образами обособления в изобразительном искусстве вещи и предметы, П.А. Флоренский подчеркивал «неразделенность вещей и пространства и невозможность дать порознь либо вещи, либо пространство»²¹⁹. «Логически вещь и пространство в произведении являются связанными. Мы не можем уничтожить вещь, чтобы пространство осталось. Пространство без вещи нами не воспринимаемо, не познаваемо», – говорил он в своих лекциях²²⁰. Теоретик культуры Ю.М. Лотман в контексте рассуждения о художественной структуре текста также подчеркивал, что «пространство всегда дано человеку в форме какого-либо конкретного его заполнения»²²¹. Обосновывал идею важности цельных элементов восприятия и известный американский кинотеоретик и эстетик Р. Арнхейм. Являясь последователем школы гештальт-психологии, Арнхейм указывает на значимость дискретно распознаваемых элементов и их комбинаций для визуального восприятия. Во многом благодаря подробному исследованию Р. Арнхейма такие аспекты изображения, как очертание, силуэт, визуальная форма, отношение фигуры и фона, части и целого, равновесие или динамика композиции стали рассматриваться как фундаментальные в теории восприятия искусства наряду с пропорциями,

²¹⁷ Нелинейный сценарий предполагает ограниченную вариативность развития сюжета в интерактивных средах, таких как компьютерные игры, обучающие симуляторы, интерактивные медиа-музеи и подобные приложения.

²¹⁸ См. Флоренский П.А. Собрание соч. / (Философское наследие : ФН). [Т. 1]: Статьи и исследования по истории и философии искусства и археологии. – М.: Мысль, 2000. – 446 с.

²¹⁹ Там же, С. 143.

²²⁰ Там же, С. 322.

²²¹ Лотман Ю.М. Структура художественного текста. Анализ поэтического текста. – СПб.: Азбука, сор., 2018. С. 288.

контрастом, колоритом и другими. Ученый писал: «В искусстве элементарные формы зрительно воспринимаемой модели являются основным источником значения. Если эти зрительные модели имеют самостоятельную объективную структуру, то они являются прочной основой, на которую может опереться художник в своем творчестве»²²². На уровне простых фигур уже может выявляться плоскостной, объемный или смешанный тип пространства: если объект выстраивается по законам перспективы и светотеневого распределения, он указывает на трехмерное пространство.

Основываясь на исследованиях принципов восприятия Р. Арнхейма, можно утверждать, что при наблюдении изображения первыми выделяются из фона очертания фигуры, нарушая равновесие и равномерность фона и создавая тем самым условное пространство, среду своего пребывания и ее пропорциональное деление. Роль звука в организации экранного пространства имеет похожую структуру. Звуковое сопровождение объектов, как обоснованно замечает Ю.В. Михеева, является не иллюстративным, а изоморфным по отношению к визуальности – то есть дополняющим ее²²³. Таким образом, в высказываниях ученых можно увидеть общие направления относительно художественно-пространственного структурирования медиатекста. Выводы ученых, затрагивающих вопросы восприятия²²⁴, в т.ч. применительно к произведениям экранного искусства, позволяют говорить о том, что аудиовизуальное содержимое экранных произведений состоит из обладающих предпосылкой к выделению, распознаванию и осмыслению отдельных элементов, а следовательно – дискретных аудиовизуальных единиц.

Экранные произведения, очевидно, могут демонстрировать сразу множество образов обособления, каждый из которых сам может являться как примитивным, так и сложным художественно завершенным объектом. О независимости, обособленности образов свидетельствует их целостность. Флоренский понятию

²²² Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Сокращ. пер. с англ. В.Н. Самохина ; Общ. ред. и вступ. статья В.П. Шестакова. – М.: Прогресс, 1974. С. 92.

²²³ Михеева Ю.В. Типологизация аудиовизуальных решений в кинематографе: на материале игровых фильмов 1950–х – 2010–х гг. дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2016. С. 36-39.

²²⁴ Новые аудиовизуальные технологии: / О.В. Грановская и др.; отв. ред. К.Э. Разлогов. – М.: Едиториал УРСС, 2005. С. 92; Еникеев М.И. Общая и социальная психология : Учеб. для вузов / М.И. Еникеев. – М.: НОРМА-ИНФРА-М, 1999. – 611 с; Грегори Р. Глаз и мозг : Психология зрительного восприятия. – М.: Прогресс, 1970. – 269 с; Арабов Ю.Н. Кинематограф и теория восприятия. – М.: ВГИК, 2003. – 104 с.

цельности (в значении целостности) придает значимую роль в эстетике²²⁵. Наличие целостных обособленных элементов, объектов подразумевает и наличие пространства, в котором они существуют в экранном произведении, а их динамика обусловлена экранным временем. Доктор искусствоведения, профессор Е.В. Жердев к свойствам художественной целостности объекта относит единство содержания и формы, единство внутреннего и внешнего²²⁶. По отношению же к восприятию образа, мы можем сделать вывод, что целостным определяется нами образ отдельный, завершённый, имеющий самостоятельную смысловую или знаковую роль, что, несомненно, зависит от крупности плана.

Учитывая динамическую специфику экранного искусства и особенности зрительного восприятия, наиболее выделяющимися в экранных произведениях являются визуальные элементы, движущиеся относительно фона, или обладающие внутренней подвижностью, то есть, в первую очередь – живые существа, персонажи, транспортные средства, подвижные элементы среды. Движение съёмочной камеры тоже создает внутреннюю динамику кадра, поэтому, динамичными в определенный момент могут становиться любые объекты, относительно которых воспринимается движение в пространстве кадра. Подвижные и неподвижные объекты в качестве образов обособления организуют пространство кадра. В связи с этим мы можем говорить как о прикладной их функции по отношению ко всему произведению, так и о самостоятельной функциональной сущности объекта в эстетическом и логическом аспектах, исходя из заложенной в нем смысловой нагрузки.

Кинематограф, как и некоторые другие направления экранного искусства, по своей специфике подразумевает создание во время просмотра так называемой «гиперреальности», или «кинематографической реальности». Эти понятия включают в себя совокупность аспектов пространственно-временного действия и драматургические особенности экранного произведения (кинофильма, телепередачи, анимации, компьютерной игры) в психофизиологическом контексте его восприятия. Сама драматургическая составляющая уже создает пространство вымысла, но нам важно рассмотреть визуальные аспекты формирования пространства кадра. «Открыв

²²⁵ Флоренский П.А. Собрание соч. / (Философское наследие : ФН). [Т. 1]: Статьи и исследования по истории и философии искусства и археологии. – М.: Мысль, 2000. С. 308-319.

²²⁶ Жердев Е.В. Метафорическая образность в дизайне. – М.: изд. МСХА, 2004. С. 13.

для себя художественную реальность, человек оказывается перед целым спектром пространств, в фокусе пересекающихся измерений», – отмечает профессор Т.Е. Шехтер²²⁷. Среди видов пространств виртуально-воображаемого мира искусства, обсуждавшихся в работах теоретиков, в первую очередь, можно выделить геометрическое, художественное, эстетическое, (описанные П.А. Флоренским). В работе современного исследователя А.А. Седловского внутри художественного пространства выделяются сценографическое, драматическое, географическое пространство, и по сюжетно-сценарной основе – историческое, имажинативное, космическое²²⁸. Новые, непривычные объекты дизайна либо неожиданные комбинации известных объектов свойственны экранным произведениям, художественно-выразительное решение которых подчеркивает вымышленный характер отображаемого условного пространства средствами визуальной образности. А.А. Седловский называет такое пространство имажинативным (пространство воображения), подразделяя его на сказочно-мифологическое и футурологическое²²⁹.

Образ несуществующего пространства на экране можно передать, например, монтажно, как в известном эксперименте Л.В. Кулешова, создав иллюзию цельной локации из последовательности кадров различных мест реального пространства: «...мы создали как бы впечатление от несуществующего города, т. е. мы “перепланировали” Москву. При этом каждый отдельный кусок и все элементы съемки были абсолютно реальны, а все вместе – связывалось в новую, реальную по кадрам, но не существующую в действительности городскую обстановку»²³⁰. Важно заметить, что отображение реально существующих мест опять же обусловлено съемкой конкретных, более того, широко известных объектов и их ансамблей, формирующих обстановку внутри каждого кадра. Примерно так же за монтажным столом был создан образ странного готического города (кроме отснятых кадров архитектурных объектов использовались макеты) в фильме Ф. Мурнау «Носферату – симфония ужаса» (1922).

²²⁷ Шехтер Т.Е. Искусство как реальность. Очерки метафизики художественного С. 20-21.

²²⁸ См. Седловский А.А. Художественное пространство экранного произведения : автореф. дис. ... канд. искусствоведения. – СПб.: 2012. – 22 с.

²²⁹ Седловский А.А. Художественное пространство экранного произведения : автореф. дис. ... канд. искусствоведения. – СПб.: 2012. С. 17.

²³⁰ Кулешов Л.В. Практика кинорежиссуры. – М.: Гослитиздат, 1935. С. 17.

В сравнении с методом Кулешова, принцип реального выстраивания объектов для формирования вымышленного пространства, сходный с кинодекорационными подходами в кино докомпьютерной эпохи, можно иллюстрировать на материале выдающегося феномена проектной культуры – всемирных выставок. Доктор искусствоведения, профессор Майстровская М.Т. в одной из статей отмечает, как страны-участницы всемирных выставок XIX-XX веков с помощью архитектурных, художественных, дизайн-решений создавали свой имидж в отведенном выставочном пространстве: «Получает реализацию стремление к национальной индивидуальности и неповторимости, когда выставочные площадки превращаются в наглядные атласы мировой культуры, энциклопедии не только современных достижений, но и традиций, культурной самобытности народов»²³¹. Выразительные объектные композиции разных культур, соседствующие под сводами выставочных павильонов, в целом образовывали мифологизированное вымышленное пространство. Сам принцип наполнения павильонов всемирных выставок часто очень близок организации пространства для павильонной киносъемки. В отличие от возводимых на короткий срок выставочных экспозиционных ансамблей, современным объективно существующим примером формирования «вымышленного пространства» с помощью общеизвестных достопримечательностей и архитектурных объектов разных стран является единое фантазийное пространство на главной улице г. Лас-Вегаса: масштабированная копия Эйфелевой башни соседствует с установленными неподалеку пропорционально уменьшенными копиями статуи Свободы, египетской пирамиды, Сфинкса, австралийской вышки и т. д. Благодаря тому, что все объекты знакомы большинству туристов, их масштабированность и одновременное восприятие создают некоторую степень условности общего для них местоположения, так необходимую для новизны восприятия пространства. В результате главная улица города создает красочный образ фантазийной локации, причастности к иллюзорному миру экрана. Так же формируется пространство Диснейленда, с тем отличием, что пространственные композиции опираются уже на вымышленные образы, знакомые по анимационным фильмам. Уже на этих простых примерах видно, что конкретные объекты играют ключевую роль в формировании

²³¹ Майстровская М.Т. Всемирные выставки как феномен проектной культуры - III (Архитектура павильонов - I). // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2016. № 4. С. 21.

целостного впечатления от пространства как композиционного единства дискретных элементов: связанная с визуальным обликом индивидуальная мифология каждого объекта в сознании зрителя влияет на совокупную эмоциональную реакцию от увиденного. Данные примеры хоть и отличаются от гиперреального пространственного эффекта в эксперименте Л.В. Кулешова объективной материальностью, в то же время вместе с ним подтверждают значимость визуальной семантики конкретных объектов, несущих эстетическую и визуально-логическую информацию, будь то архитектурные сооружения или объемные объекты-персонажи.

При киносъемке реального мира (например, в документалистике) фоны, поверхности, фигуры объектов и персонажей, естественно формирующие собой пространственную съемочную среду общим множеством образов обособления, часто предстают для команды кинематографистов как данность, готовый материал. Несмотря на удивительное разнообразие окружающего мира, кинематограф лишь короткое время ограничивался этой данностью, и уже в 1896 году, через год после первых сеансов братьев Люмьер иллюзионист и режиссер Ж. Мельес стал делать попытки видоизменения съемочного материала, по театральному принципу применяя бутафорию, художественные декорации и параллельно изобретая спецэффекты. Причиной тому стала коммерческая специфика аттракционного применения кино, потребность в организации удивительных явлений для зрелищного шоу здесь и сейчас, не прибегая к реальным поискам невероятных фактов для их фиксации на пленку. Так появилось фантастическое направление кинопродукции, основанное на визуальных эффектах и объектном формотворчестве.

Если в натурных съемках априорно существующее актуальное пространство является визуальной доминантой и оказывает влияние на все остальные визуальные элементы кадра, то фантастическое (и анимационное) пространство тотально зависимо от формирующих его объектов, и обусловлено режиссурой их динамических отношений. Художественно-образные формы реализации объектов задают определенную степень условности пространству. По свидетельству

практиков кино, на первых этапах его развития формальную пространственность создавали театральными приемами, подчиняя их задачам построения мизансцены²³².

Внедрение вымышленных объектов в экранное пространство стало характерно для киножанров, воплощающих на экране фантастические образы (например, утопия и антиутопия, фильм-сказка, притча, фэнтези, научно-фантастический боевик и др.). Оригинальность искусственных антуражных объектов, несущих в себе мифологический концепт, создает соответствующую визуальную среду для невероятного характера самого действия. Производство фильма в реальном пространстве, включающее задачу формирования вымышленного пространства или воссоздания конкретной среды требует больших затрат. Например для съемок «Нетерпимости» (1916) была построена крепостная стена высотой почти в сотню метров и другие колоссальных масштабов сооружения, воссоздающие античные города в реальных материалах. Дизайном объемных декораций традиционно занимались художники и архитекторы, но привлекались к работе и другие специалисты: историки, археологи, инженеры.

Еще более сложным может быть процесс имитации природной среды реальными объектами. В одной из лекций советский режиссер А.А. Тарковский отметил, что «натуру подготовить к съемке гораздо труднее, чем построить павильон. <...> Трудно привести к гармонии хаос, который мы имеем в реальности природы...»²³³. Но в кадре даже фон является частью какого-то объекта. Поэтому, когда режиссеру необходимо действительно большое пространство для действия и общие планы, бывает легче найти существующие ландшафты с минимумом признаков человеческого вмешательства, пригодные, например, для имитации фантастической обстановки с помощью внедряемых акцентированных вымышленных объектов. Тогда нетронутая человеком природа представляет нечто противоположное рукотворному урбанистическому хаосу. Нередко природный пейзаж демонстрирует высшую гармонию и порядок. Режиссеры выбирают пустынные природные пространства по причине отсутствия случайных артефактов, которые могут нарушить художественный образ вымышленного мира, тщательно

²³² Ромм М.И. Беседы о кинорежиссуре. – М.: Бюро пропаганды советского киноискусства, 1975. – 287 с; Таиров А.Я. Записки режиссера; Статьи; Беседы; Речи; Письма / Сост. Ю.А. Головащенко. – М.: Всерос. театр. о-во, 1970. – 603 с.

²³³ Тарковский А.А. Уроки режиссуры: Учеб. пособие / Андрей Тарковский; Всерос. ин-т переподготовки и повышения квалификации работников кинематографии. – М.: ВИППК, 1993. С. 54.

выстраиваемый с помощью неординарных художественно-пространственных решений объектного дизайна и семантических связей между ними. Этот подход практикуется многими режиссерами, снимающими постапокалиптические, инопланетные и другие вымышленные миры в пустынях, степях, в открытом море. Например, режиссеры Д. Миллер для фильмов «Безумный Макс» разных лет, Г. Данелия для «Кин-Дза-Дза» (1986), К. Рейнольдс для фильма «Водный мир» (1995) иллюзию постапокалиптической или инопланетной обстановки формируют, применяя технический и промышленный металлолом, комбинированный с функциональными макетами и транспортом, что вместе образует зрелищные объектные ансамбли на фоне пустынных ландшафтов. Объекты (сооружения, транспортные средства, костюмы и грим актеров) становятся доминантным, а потому решающим комплексом визуальных образов для имитации пространства альтернативных миров. Они организуют экранное пространство и геометрически и эстетически. Характерные черты структурирования нейтрального натурального пространства специально подготовленными объектами прослеживаются в эпизодах «Звездных войн» и во многих других фильмах. Важно заметить, что в сеттингах, где используются объекты с промышленных свалок, исходные детали и фрагменты подвергаются дополнительной обработке и компоуются с другими объектами в разнообразных вариациях, что свидетельствует не только о художественном отборе, но и о влиянии творческого подхода объектного дизайна.

Творческим выбором из готового многообразия объектов художники и режиссеры пользовались долгое время и продолжают сейчас, дополняя комбинированием в неожиданных сочетаниях и дизайном. Но переход в цифровую эпоху оказал сильнейшее влияние на экранные искусства. С помощью компьютерных технологий кинематограф получил совершенно новые возможности, ранее доступные лишь анимации. Природные объекты и артефакты, имевшиеся как данность при реальной съемке, для погружения в виртуальную среду стали требовать сложной оцифровки или моделирования, но ими стало гораздо легче оперировать, масштабировать, компоновать, тиражировать.

Анимационный принцип формирования вымышленного пространства также строится на образах обособления – объектах дизайна. Одной из традиционных

особенностей анимации, несомненно, является наличие анимационной стилистики, заключающейся в наглядной искусственности экранного представления созданного объектно-предметного мира. «Анимационное пространство условно и символично, как и само искусство анимации. <...> Во время просмотра фильма условность пропадает и виртуальность пространства становится его реальностью», – пишет исследователь Е.А. Попов²³⁴. Здесь структурирование пространства вокруг образов обособления проявляется наиболее ярко. Художник изображает на листе свой вымышленный мир, и, согласно идеям Арнхейма, Флоренского, создает иллюзию пространства в каждом кадре посредством собственного художественного метода.

Техника исполнения задает конкретные правила для отображения вновь создаваемого пространства. Например, в анимационной технике перекладки, распространенной в силу относительной простоты реализации, тем не менее, создано немало шедевров. На примере произведений «Ежик в тумане» (1975) и «Сказка сказок» (1979) четко прослеживается принцип формирования пространства с помощью звуковых и визуальных дискретных элементов. Эти произведения можно считать энциклопедическим примером структурирования анимационного пространства образами обособления в форме лаконичной экранной композиции, лишенной информационной избыточности. Анимация персонажей в технике перекладки, совмещенная с живописной мягкостью, обволакивающей текучестью и непрозрачной зыбкостью фонов и вспомогательных слоев создает неповторимую атмосферу инвертированного в осязательном аспекте пространства. Атмосферные явления как часть воздушной, внетелесной среды здесь приобретают объемность и чувственную осязаемость, в то время как поверхности и телесные объекты – условность и непостоянство, они ощущаются как составная неотделимая часть анимационного пространства, состоящего из сгущений и разрежений. Они, как кристаллы, растут из глубины, благодаря концентрации субстанции пространства. Во многих кадрах «Ежика в тумане» нет ничего, кроме самого ежика и намека на фактуру, глубину, или материальность окружающей среды. Появление объектов из дымки, подчеркнутое непостоянство опорных точек пространства создают общий художественный образ произведения. В то же время, такими выразительными

²³⁴ Попов Е.А.: Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств : дис. ... канд. искусствоведения : – Санкт-Петербург, 2011. С. 126.

объектами как осенний лист и дерево, выполненными в мультфильме наиболее реалистично, а точнее, – их динамикой, поворотом вокруг оси, талантливо подчеркивается трехмерность и оптическая достоверность внутрифильмового пространства. Отдельно стоит отметить значимость объекта дерева, с которым взаимодействует персонаж в центральной части фильма. Оно показано трехмерным за счет решения визуального образа с эффектом воздушной и фотоперспективы, и за счет характерной и принципиально важной в этом произведении динамики, характеризующей как бы движение съемочной камеры вокруг объекта. По сюжету ежик обходит дерево, осязанием пытаясь получить цельное о нем представление. Это действие, и показанная с несколько отстраненного ракурса динамика кружения дерева, его поворота вокруг своей оси – один из ключевых элементов фильма, открывающего ряд смысловых отсылок режиссера к рассуждениям П.А. Флоренского о пространственности, к его высказываниям о необходимости движения для неодностороннего восприятия объекта, об осязаемом и зрительном восприятии, о цельности²³⁵. Режиссеру Ю.Б. Норштейну и художнику-постановщику Ф.А. Ярбусовой удалось этим центральным эпизодом с деревом обобщить показанное до и после него внутрикадровое условное пространство как трехмерное, завершенное, беспредельное. В «Сказке сказок» художественная метафора также проступает через объекты – символы, индексы и изобразительные знаки. Профессионально используются ненарративные средства выразительности – фактура, зыбкость и неясность очертаний, свет, ритм. По сравнению с разработанными непосредственно для мультфильма визуальными элементами, контрастно выделяется применение образов таких уже существующих и знакомых реальных объектов как автомобиль «Жигули» в виде коллажно вмонтированных в композицию кадра журнальных иллюстраций, а также бланки военных извещений. Образ автомобилей уже без визуальной демонстрации анимируется звуками закрывающихся дверей и работающих двигателей. Как известно, изначально в мультипликации звуку отводилась гораздо более важная роль, чем в кино. Многие мультипликационные фильмы создавались по уже готовой заранее фонограмме, которая служила в производстве метроритмической шкалой. Ритмика фонограммы

²³⁵ См. Флоренский П.А. Собрание соч. / (Философское наследие : ФН). [Т. 1]: Статьи и исследования по истории и философии искусства и археологии. – М.: Мысль, 2000. – 446 С.

является одной из главных организующих осей пространственно-временной связи разворачивающейся истории «Сказки сказок». Сам Ю.Б. Норштейн говорит, что «музыкальные куски очень строго держат на себе всю конструкцию»²³⁶. Режиссер подчеркивает одинаковую важность «мелодии движения» и мелодии звуковой в аудиовизуальном произведении, а цельные звукошумовые фразы в его анимационной композиции представляют собой такие же образы обособления, как визуальные объекты, и они вместе структурируют художественное пространство, поочередно выступая доминантами в восприятии зрителя.

Как исключение из тенденции, направленной на техническое упрощение способов организации анимационного пространства, в отечественной мультипликации выделяется ряд работ, в которых манера изображения приближается к классической живописи и академическому рисунку. В таких фильмах персонажи и среда в каждом кадре нередко образуют неразрывную композицию, которая может рассматриваться как самоценное произведение искусства. Это непревзойденного уровня фильмы в живописном исполнении «Корова» (1989), «Сон смешного человека» (1992), «Русалка» (1996), «Старик и море» (1999) и др. А.К. Петрова, в которых манера письма имитирует акварельную живопись «по-сырому» и масляную живопись. В живописно-графическом плане выделяются фильмы однофамильца, А.А. Петрова, например «Полигон» (1977) и несколько фильмов по мотивам древнегреческих мифов. Так, в фильмах «Рождение Эрота» (1989), «Дафна» (1990), «Нимфа Салмака» (1992), «Полифем, Акид и Галатея» (1995) виден процесс все более смелого приближения к технике академического, анатомического рисунка в динамической визуализации людей. При этом, необходимо отметить важность неперсонажных объектов дизайна даже там, где живописная манера как бы растворяет все визуальные элементы, обобщая их в зрелищной динамике мазков. Например, в фильме «Русалка», объемные образы таких объектов, как икона, сани, ладья, маковка часовни, пусть зыбкие и подвижные, все же конкретизируют предметно-пространственную образность, а также подчеркивают объемность пространства в сложных ракурсах. Особое значение имеет объект – лодка в анимационном фильме «Старик и море»: воспроизводимый

²³⁶ Норштейн Ю.Б. Снег на траве: фрагменты книги: лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005. С. 51.

художником знакомый и понятный в своей геометрии объект отражает трехмерность пространства в простых и сложных ракурсах-кадрах, казалось бы, утопающих в цветовой живописной гармонии морского пейзажа, подчеркивает его глубину в каждом эпизоде, характеризует масштабность перспективы. Из зарубежных анимационных произведений в живописной технике особо выделяется проект «Судьба» (“Destino”, 2002) в стиле сюрреалистической живописи, начатый совместно художником С. Дали и режиссером У. Диснеем в 1946 г. и законченный лишь в 2003 г. командой аниматоров, которые восстанавливали материал по эскизам и раскадровкам. Абстрактные и органические формы объектов образуют сюрреалистический ландшафт, оживающий в ансамбле с персонажами.

В объемной кукольной анимации образами обособления являются объемные объекты, требующие, в отличие от рисованной анимации, соответствующего объемного (или имитирующего объемность) наполнения задних планов для поддержания пространственной стилистики экранной композиции²³⁷.

Творческие подходы к созданию анимационного пространства постоянно менялись вместе с технологиями, и, наконец, эволюционировали в программно-обусловленную, генерируемую с помощью компьютерных интерфейсов среду, фрагментарно имитирующую сложную математическую трехмерную модель реального пространства и визуально воспроизводящую его основные законы, такие как распределение света, сила тяжести и другие.

Развитие компьютерной графики способствовало расширению направления видеоигр. Описывая дизайн уровней видеоигр, С. Роджерс (Scott Rogers) выявляет как основные типы пространственной организации – «аллеи» и «острова»²³⁸. На примере этих упрощенных моделей, характеризующих упорядоченное вдоль пути или хаотично рассеянное взаиморасположение объектов на игровой карте, можно выявить логический принцип организации экранного пространства в нелинейных сценариях интерактивных произведений, в основе которого лежит все тот же психологический механизм концентрации внимания на образах обособления. Для создания 3D-анимации также может быть выстроена цельная трехмерная карта с

²³⁷ Подробнее об объектах и организации пространства в объемной анимации см. вторую главу.

²³⁸ Rogers S. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. John Wiley & Sons, 2014. Pp. 230-232.

объектами, но монтаж будет доминирующим инструментом, влияющим на последовательное восприятие произведения.

П.А. Флоренский, теоретически разрабатывая в своих работах об искусстве понятия пространства трехмерного, геометрического, физического, предвосхитил принципы построения произведений искусства будущей эпохи, ведь все три эти характеристики применены в современных специализированных компьютерных приложениях для моделирования аудиовизуальных объектов и вариантов их взаимодействия. Флоренский также упоминал о возможности искусства образовать особую помесь, использующую принципы светолепки, основанные на образах «пространственных как вылепленных из света и лишенных сопротивляемости механической»²³⁹, приблизившись тем самым к сути синтетического искусства кино, а также голографии и лазерного видео-арта, совмещающего трехмерность скульптуры и нематериальность световых лучей.

Говоря о виртуальном трехмерном пространстве и его содержанием, можно отметить ярко выраженную преемственность и взаимосвязь приемов моделирования вымышленного мира кукольного театра, кукольной мультипликации, кинематографа с использованием кукол-персонажей, методов репрезентации объектов театральной обстановки, и объектного дизайна для кинематографа, но в совершенно новой технической реализации. Поэтому исследования перечисленных направлений составляют в определенной степени актуальную теоретическую базу для нового технологического направления цифрового экранного искусства, интегрирующего их достижения. Сходные художественно-эстетические проявления объектов дизайна в разных технологических средах и их функционал в формировании пространства говорит об универсальной значимости объектов дизайна как образов обособления для разных направлений экранного искусства. Совокупность подобранных и созданных объектов дизайна помогает режиссеру формировать псевдореальный исторический или бытовой хронотоп, либо наоборот, позволяет подчеркнуть отрыв от известных исторических моментов для моделирования альтернативных реальностей, формирования мифологического, сказочного, фантазийного пространства.

²³⁹ Флоренский П.А. Собрание соч. / (Философское наследие : ФН). [Т. 1]: Статьи и исследования по истории и философии искусства и археологии. – М.: Мысль, 2000. С. 361.

Итак, определено, что объекты дизайна в экранных произведениях разных технологических направлений представляют собой образы обособления художественного пространства. В постановочной съемке при создании сеттинга может наблюдаться как доминирование реальной среды, так и преобладание искусственно созданных визуальных элементов – объектов дизайна, организующих экранное пространство в необходимой логической и эстетической форме. В мультипликации и анимации пространство, как правило, полностью структурируется художественными фонами и дизайн-объектами в качестве образов обособления. Пространственное решение и взаиморасположенность этих образов, определяет степень условности, глубину пространства, законы его отображения (2D, 3D и др), художественный метод. Объекты дизайна в ряде направлений экранных искусств являются опорными дискретными аудиовизуальными образами, структурирующими собой экранный контент.

§1.4. Семиотические и зрелищные аспекты объектного дизайна в экранных искусствах

Объекты дизайна, включенные в знаковую систему экранного произведения, несомненно, могут влиять на его зрелищность, в частности, художественно-эстетический аспект зрелищности. Работа художника экранных искусств посредством создания и тщательной компоновки визуального ряда направлена на управление информационной емкостью кадра. Объекты в составе медиатекста могут приобретать новые смыслы. Французский философ Р. Барт в свое время отметил знаковый потенциал изобразительных сообщений в связи с возможностью любой материал наделять значением: «мифическое слово создается из материала, уже обработанного с целью определенной коммуникации; поскольку в любых материалах мифа, образных или графических, уже предполагается их понимание как знаков, то о них можно рассуждать независимо от их вещественной основы»²⁴⁰. И хотя целиком фильм также является сообщением, для нашего исследования важна применимость идеи Р. Барта к заранее подготовленным по отношению к съемочному процессу конкретным визуальным семиотическим единицам – объектам дизайна как

²⁴⁰ Барт Р. Мифологии. – М.: Академический проект, 2014. С. 268.

носителям собственных значений в составе фильма, художественная выразительность которых влияет на восприятие кинематографической реальности.

По нашему мнению, зрелищность объектов дизайна тесно связана с семиотическими свойствами. Для выявления алгоритмов влияния объектов дизайна на зрелищные характеристики экранного произведения мы считаем допустимой и обоснованной возможность рассмотрения семиотических признаков объектов дизайна как обособленно, взятых «крупным планом», так и с учетом смыслообразующего динамического контекста. Принимая во внимание выводы предыдущего параграфа, семиотическому анализу подлежат аудиовизуальные единицы медиатекста, распознаваемые внутри одного кадра, плана, эпизода как образы обособления.

Способность образа означать связана с условиями демонстрации и восприятия. «Люди или предметы могут быть показаны в таком виде, что они утрачивают какое-либо соответствие с нашим нормальным зрительным представлением о них, – пишет американский драматург и кинотеоретик Д. Лоусон, – Несомненно, творческая организация фотографических образов раскрывает новые и более глубокие аспекты реальности»²⁴¹. Со съемок в ракурсе началась изобразительно-смысловая трансформация существующих объектов предметно-пространственной среды. Поиск новых ракурсов, как замечает профессор В.Ф. Познин: «начал активно использоваться в кинематографе 1920-х гг. как для “остранения” привычного зрителю образа (...), так и для передачи отношения к объекту...»²⁴². А изображение, «трансформирующее характеристики привычных нам объектов, именно в силу этого обстоятельства, способно нести эстетическую информацию», – продолжает мысль ученый²⁴³. Образ снимаемого объекта менялся нахождением новых ракурсов, применением непривычного освещения, нестандартной оптики и светофильтров, масштабированием, неожиданными совмещениями с другими объектами, постобработкой отснятого материала и т. д. Как показала профессор Ю.В. Михеева,

²⁴¹ Лоусон Д. Фильм – творческий процесс. – М.: Искусство, 1965. С. 294.

²⁴² Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... доктора искусствоведения. – СПб., 2009. С. 154.

²⁴³ Там же. С. 198.

часто практикуется и звуковое остранение образа²⁴⁴. В контексте настоящего исследования особо важно заметить, что цели повышения эстетической емкости кадра, оригинальности изображения, привнесения новой информации об известном достигаются и приемами досъемочного видоизменения объектов.

Поясняя литературный прием остранения, выводящий явление, слово или предмет из автоматизма восприятия теоретик искусства и основатель формальной школы В.Б. Шкловский писал: «Целью искусства является дать ощущение вещи, как видение, а не как узнавание; приемом искусства является прием “остранения” вещей и прием затрудненной формы, увеличивающий трудность и долготу восприятия, так как воспринимательный процесс в искусстве самоцелен и должен быть продлен»²⁴⁵. Из рассуждения ученого понятно, что под «видением» он имеет ввиду новое осмысление, а под «узнаванием» – поверхностное, автоматическое восприятие. При восприятии новых форм, когнитивный процесс направлен на прояснение их содержания, чему способствует аудиовизуальный динамичекий контекст. Это позволяет рассматривать формотворчество как инструмент остранения, стимул познания через образ. Применительно к материальным объектам, показываемым в их конкретной форме, можно сказать, что новые, остраненные уже на уровне формообразования объекты, но функционально отражающие при этом хорошо известные потребности и виды деятельности человека, актуализируют не только новые ассоциации в ходе перцепции самой формы, но, в первую очередь, стимулируют неавтоматическое осмысление своего назначения. В рисованной мультипликации XX века, по словам исследователя кино и анимации С.В. Асенина, часто присутствует видоизменение объектов как «особый вид художественного инобытия предмета, включенного в сферу поэтической условности этого искусства»²⁴⁶. Такое видоизменение создает визуальную метафору с различными коннотациями, например, подталкивающую к сатирическому осмыслению объекта. С внедрением виртуально созданных объектных ансамблей в кинематографе все чаще прослеживается использование специфического для анимации вида остранения:

²⁴⁴ Михеева Ю.В. Типологизация аудиовизуальных решений в кинематографе: на материале игровых фильмов 1950–х – 2010–х гг. дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2016. С. 288.

²⁴⁵ Шкловский В.Б. Искусство как прием / О теории прозы. – М.: Круг, 1925. С. 13.

²⁴⁶ Асенин С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. – М.: Искусство, 1986. С. 28.

создание причудливых новых форм, подчеркивающих инобытие идей и предметов. Этому способствуют технологии компьютерной 3D-анимации и визуализации, позволяющие показывать спроектированные в виртуальной среде объекты на уровне перцептивного реализма. В комедии «Затерянный мир» (2009) эклектичность визуального ряда характеризуется применением характерных для анимации гипербола (например, герой не чувствует сидящего на спине комара, раздувающегося до огромных размеров). В разных киножанрах укрепляется практика остранения объектов, образов и явлений путем внедрения в драматургическую ткань фантастических объектов с помощью фотореалистичной визуализации и анимации. В фантастическом боевике «Хроники хищных городов» (2018) по новелле Ф. Рива (Philip Reeve) остраняется феномен мегаполиса: гигантский город на базе механической системы-конструкции на гусеницах, движущийся и захватывающий более мелкие поселения для переработки, передает метафору о ненасытном поглощении ресурсов городами-гигантами в ущерб экологии и социальному благополучию периферии. Отток сельского населения в города изображен как процесс, порожденный политикой потребления, в которой люди становятся ресурсом. В самом объекте прослеживается параллель с аутентичным объектом из фильма «Ходячий замок» (2004) Х. Миядзаки.

Еще один эффективный прием остранения – это масштабирование в кадре привычных предметов, людей и персонажей. Именно после похода в кино архитектор В. Гропиус отметил: «Эмоциональный интерес к объекту может измениться под влиянием простого изменения его размеров, отклоняющихся от ожидаемой нормы»²⁴⁷. Причем точкой отсчета, сравнения масштабированных объектов служит как фигура человека, так и другие привычные объекты, например, машины, здания. Начиная с «Путешествия Гулливера в страну лилипутов и в страну гигантов» (1902) Ж. Мельеса, «Нибелунгов» (1924), «Кинг-Конга» (1933), «Нового Гулливера» (1935) и др. прием масштабирования эксплуатируется и эволюционирует. И если до 50-х годов осваивались различные способы его реализации и художественные эффекты в стандартной пространственной схеме, то постепенно стали появляться ленты с видоизменением самого пространства.

²⁴⁷ Гропиус В. Границы архитектуры Вальтер Гропиус; Пер. А.С. Пинскер [и др.]; – М.: Искусство, 1971. С. 96.

Масштабирование и новые подходы к съемке способствуют удвоению художественно-пространственной зрелищности. Контраст размеров и пропорций остраниет в кадре и сам объект, и пространство, относительно которого изменен его размер. В 1966 году снят фильм «Фантастическое путешествие», где визуализировано внутриартериальное и внутримозговое микропространство, представшее как совершенно иной мир. В 1987 г. появляется боевик «Внутреннее пространство», где используется та же идея с тысячекратным уменьшением, и в эпизодах показаны фантастически интерпретированные микроландшафты внутренних органов. В приключенческой комедии «Дорогая, я уменьшил детей» (1989), уменьшение персонажей не столь значительно: мир вокруг них узнаваем и впечатляет зрителя новизной ракурсов и оптической подачи. Отработанные и безотказные зрелищные приемы не теряют актуальности и в самом современном голливудском кино. В фильме «Человек-муравей» (2015) супергерой многократно уменьшается, а обычное предметное окружение «с точки зрения насекомого» выглядит непривычно и обуславливает художественно-эстетическую зрелищность. В семейном фэнтези «Большой и добрый великан» (2016) последовательно происходит двукратное масштабирование экранного пространства относительно человека. Главная героиня сначала попадает в дом великана, а позже разворачивается эпизод, где этот великан оказывается карликом в сравнении с еще более гигантскими персонажами.

Практика досъемочного видоизменения объектов и явлений реальности в стремлении к ее остраниению на сегодняшний день находится в высокой стадии развития. Как пишет В.Ф. Познин, «именно благодаря появлению новых технологий развитие способов трансформации реальной действительности для создания на экране не существующих в природе объектов и явлений (...) шло по экспоненте и, можно сказать, достигло своего апогея»²⁴⁸. Современная тенденция характеризуется, как уже отмечалось ранее, ростом формотворчества в проектировании экранных объектов и расширением массива аудиовизуальных симулякров, – иконических знаков, не имеющих реальных означаемых, но наравне с другими закрепляющихся в системе знаковых конвенций. Объекты, остраивающие деятельность и явления,

²⁴⁸ Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... доктора искусствоведения. – СПб., 2009. С. 273.

представляют для нас особый интерес. Как писал теоретик культуры и специалист по семиотике У. Эко, «Наличие или отсутствие референта, а также его реальность или нереальность несущественны для изучения символа, которым пользуется то или иное общество»²⁴⁹. И если в контексте семиологии важны «коммуникативные конвенции как феномен культуры»²⁵⁰, то в привязке к анализу аспектов формирования зрелищности нам необходимо более подробно проследить когнитивные процессы, мыслительные операции означивания.

Особую роль в экранной зрелищности новые, оригинальные или малознакомые объекты дизайна играют в силу того, что транслируют зрителю новые идейно-образные взаимосвязи и повышают долю информационной емкости произведения. Этим аспектам все больше внимания уделяют отечественные ученые. Профессор Н.И. Утилова отмечает важность когнитивного процесса при формировании нового, креативного типа сознания: «При неполной информации об объекте у человека рождаются ассоциации, будятся воображение и воспоминания, возникают фантазии <...>. При этом возникает отсыл к априорным знаниям и накопленному опыту (это подтверждает люмьеровский поезд, который уже не пугает зрителей)»²⁵¹. Анализируя формы экранной продукции, и профессор С.Л. Уразова отмечает, что оценка «содержания ТВ-продукта строится на новизне, информативности, оригинальности и познавательности...»²⁵². Эти критерии можно экстраполировать и на объектное разнообразие. По мнению профессора Е.В. Дукова, психология зрелищности тесно связана с работой рефлекса индивидуального любопытства, который обусловлен познавательной потребностью и сопровождается гаммой чувственных переживаний. Ученый отмечает, что влияющими на любопытство факторами признаются «сильные внешние раздражители (прежде всего в аспекте новизны, сложности, неожиданности)...»²⁵³. Акт восприятия нового объекта или сочетания объектов провоцирует повышенное внимание к ним, интерес,

²⁴⁹ Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко; Пер. с ит. В. Резник и А. Погоняйло. – СПб.: Symposium, 2006. С.64.

²⁵⁰ Там же. С. 68.

²⁵¹ Утилова Н.И. Экранное пространство и "видимый" человек./ Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа: Сборник материалов научно-практической конференции. Москва, 30 октября 2018. Сост. и науч. ред Н.Г. Кривуля. – М.: Издательство Московского университета, 2019. С. 37.

²⁵² Уразова С.Л. О противостоянии медиумов и новых формах экранного продукта. //Вестник ВГИК. – 2013. №18. С. 138-144.

²⁵³ Дуков Е.В. Зрелище как социальный феномен // Телескоп. №3, Спб., 2010. С. 24-27.

сопровождающийся стремлением к расшифровке, преодолению неизвестности. То есть объекты сами по себе могут создавать некий конфликт, сопутствующий зрелищности. На наш взгляд, это немаловажный аспект при восприятии не только художественных, но и документальных медиатекстов о малознакомых этносах и культурах, участвующий в формировании образа «другого»²⁵⁴. Кинодокументалистика, как показывает множество примеров, часто использует контрастное сопоставление, например, для выявления различия культур, что усиливает эффект остранения «другого». Так как базовые потребности у людей разных культур одинаковы, контрастное сопоставление кроме культовых символов во многом опирается на предметы быта, элементы костюма, орудия труда, ремесленные и промышленные объекты. Анализ объектов дизайна оказывается важен в визуальной антропологии. Обычные для одного круга объекты кажутся новыми зрителю иной культурной принадлежности. Художественное остранение направлено на достижение такого же эффекта при восприятии знакомых объектов.

Когнитивные механизмы работают как в линейных, так и нелинейных сценариях экранных произведений. Образы принципиально новых объектов как производные творческого воображения драматургов, писателей, художников, конструкторов, дизайнеров, и др., вступают во взаимодействие с воображением зрителя. Основополагающая идея нового объекта в процессе разработки получает конкретную форму, предназначенную для внешнего феноменологического восприятия, что и подсказывает сценарий репрезентации. Тем самым идея, рожденная воображением, конкретизируется и упрощается до этой определенной формы и транслируется в аудиовизуальный образ. Получение в конкретных образах новых представлений о том, что не встречалось в реальности, способствует активации у зрителя когнитивных процессов, связанных с репродуктивной и продуктивной, активной и пассивной формами воображения. Зритель вовлекается в творческий процесс сопоставления, переосмысления известного и осмысления нового. Как не вспомнить высказывания режиссера В.И. Пудовкина, который подчеркивал необходимость провокации зрителя на творческое восприятие, писал о том, что режиссер способен побуждать зрителя к острейшей наблюдательности,

²⁵⁴ Прожико Г.С. Этнокино: образ «Другого» // Вестник ВГИК. 2017. № 3 (33). С. 8-17.

желанию видеть глубже, создавая «момент открытия, творческий момент, который характеризует работу человека – искусства, единственный момент, дающий исключительную цену показу вещей»²⁵⁵.

Успешное расширение эстетической содержательности и зрелищности за счет предметно-пространственного наполнения в истории кино наблюдается уже в первых фильмах: Братья Люмьер привлекли реальные объекты, Ж. Мельес организовывал художественное пространство с помощью приема объектного формотворчества. Этот прием, несомненно, был направлен на усиление развлекательной составляющей кинообраза за счет неожиданных, новых и удивительных объектов. Мы используем понятие развлекательности в искусстве в значении, которое обосновал писатель и кинотеоретик М.Ю. Левидов – «воспроизведение основных жизненных проблем в виде, пригодном для игры»²⁵⁶. По нашему мнению, создание контрастной по отношению к реальности объектной среды и попытки преодоления реальности посредством иллюзорных объектов, решающих те или иные проблемы, уместно рассматривать в контексте данного тезиса. Как писал М.Ю. Левидов, в каждом способе развлечения «опытный наблюдатель найдет отголоски бунта против реальности»²⁵⁷. А по мнению теоретика искусства, профессора Н.А. Хренова, контраст с обычной жизнью в искусстве актуализирует и его компенсаторную функцию²⁵⁸. В объектном наполнении экранного произведения игра с реальностью может отражаться по-разному. Так, чем больше технологии внедряются в жизнь людей, тем более актуальна проблема взаимодействия с ними, требуя развлекательных интерпретаций в художественных произведениях. Человек хочет решить все проблемы с помощью науки и техники, но при этом осознает скрытые и явные угрозы такого подхода²⁵⁹. Например, в научно-фантастических фильмах «Остров» (2005), «Обливион» (2013), «Бегущий по лезвию 2049» (2017), поднимаются возможные проблемы и результаты развития технологий

²⁵⁵ Пудовкин В.И. Кино-режиссер и кино-материал. – М., 1926. С. 17.

²⁵⁶ Левидов М.Ю. Человек и кино: эстетико-социологический этюд. – М.: Книгопечат, 1927. С. 18.

²⁵⁷ Там же. С. 17.

²⁵⁸ Хренов Н.А. Зрелища в эпоху восстания масс. – М.: Наука, 2006. С. 432.

²⁵⁹ Например, эстетические проблемы технократической направленности общества отражены в книге В.И. Тасалова: См. Тасалов В.И. Эстетика технизма: Критич. очерк / Акад. наук СССР. Ин-т истории искусств. – Москва: Искусство, 1960. – 152 с.

клонирования. Антиутопический сериал «Черное зеркало» (2011) полностью посвящен возможным последствиям технологического прогресса.

Показывая вымышленные образы и объекты, экранное искусство принимает эстафету в первую очередь от литературы. Чаще всего мы встречаем примеры неизвестных объектов с оригинальной внутренней концепцией в жанре фантастики. Особая их смыслообразующая функция так же существенно отражается и в кино. По нашему мнению, теоретическое осмысление принципов функционирования визуальных образов новых и фантастических объектов дизайна в кинотексте может быть проведено аналогично анализу функционирования образов объектов известных и привычных, а именно, посредством выявления их семиотической роли в медиатексте путем поэтапного рассмотрения и анализа типичных семиотических функций.

Неоднократно отмечалось, что неизвестное и несуществующее воспринимается лишь в ассоциации с реальным, элементы которого оно в себе несет²⁶⁰. Говоря об изначально заложенной знаковости в объектах дизайна, мы не должны упускать из виду психологические аспекты процесса восприятия экранного произведения, имеющие индивидуальную вариативность. «Благодаря тому, что в долговременной памяти людей хранится огромное количество одной и той же или схожей информации, авторы экранных произведений ... нередко опираются на эту общую информационную базу», – пишет В.Ф. Познин²⁶¹. Рассматривая ряд вымышленных объектов из современных голливудских фильмов, ученый отмечает, что при моделировании фантастической среды авторы фильма берут за прототип хорошо известные или понятные объекты. То же самое относится к звукошумовому сопровождению. Здесь можно добавить, что эстетический опыт современного зрителя уже в значительной мере сформирован аудиовизуальными симулякрами. Фантастические объекты из ранее просмотренных произведений, несомненно, способствуют осмыслению новых вымышленных функциональных объектов, спроектированных по принципу итеративного дизайна или стилистически похожих. Например, уже упоминавшийся космический корабль с вращающимися элементами

²⁶⁰ Асенин С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. – М.: Искусство, 1986. С. 20; Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... доктора искусствоведения. – СПб., 2009. С. 256.

²⁶¹ Познин В.Ф. Роль памяти в восприятии экранного образа // Вестник ВГИК, №12-13, 2012, С. 103.

из фильмов «Дорога к звездам» (1957), «Небо зовет» (1959), «Космическая Одиссея 2001» (1968), «Красная планета» (2000), «Пассажиры» (2016), «Валериан и город тысячи планет» (2017).

Как видно, итеративный принцип проектирования объектов и взаимовлияния образов в экранном искусстве может проявляться в больших временных интервалах. Генетическая связь в дизайне объектов выходит за рамки технологий и направлений экранного искусства. Цепочки образной преемственности экранных объектов можно проследить в ряду механических антропоморфных роботов. Снятая в 1946 г. методом «оптических перекладок» с использованием анимации короткометражка братьев Никитченко «Яблочко» содержит образ механического человека. По сюжету экспериментального ролика, матрос, танцующий на клавишах рояля, снимает одежду, под которой оказывается движущийся металлический скелет. Данная впечатляющая визуальная находка была, несомненно, навеяна шарнирными скелетами – заготовками кукол А.Л. Птушко для покадровой анимации 1930–1940 гг., на которые аниматорами надевалась соответствующая кукольная одежда. Позднее, в 1960-1980 гг. итальянский дизайнер и инженер Карло Рамбальди создавал для вымышленных киноперсонажей уже аниматронные электромеханические скелеты, управляемые с помощью специальных манипуляторов (для съемки в реальном времени). Эти объекты имели сложную конструкцию, приводимую в движение гидравликой («Кинг-Конг», 1976), или электромоторами («Инопланетянин», 1982), и скрытую под различными материалами и тканями. В 1984 г. появляется фильм «Терминатор», как и в случае с кукольным скелетом в «Яблочке», в фантастическом ракурсе раскрывший зрителям материальную часть актуальной на тот момент, но известной лишь узкому кругу специалистов аниматронной технологии создания и съемки вымышленных персонажей (металлический каркас, приводимый в движение электричеством или гидравликой и обработанный снаружи имитирующими природные ткани материалами). Зрелищность антропоморфного биомеханического робота-киборга укрепила в экранном искусстве позицию пришедшего из литературы фантастического направления антиутопии, посвященного антропоморфным рукотворным созданиям.

Сегодня актуальность темы не ослабевает, при этом различные варианты дизайна роботов отражаются в медиа уже и как часть реальности.

Наблюдая калейдоскоп удивительных несуществующих объектов на современном экране, становится все проще обобщать их концепции и свойства. В качестве примеров можно вспомнить множество фильмов, в которых герои управляют антропоморфными роботами изнутри («Аватар» (2010), «Боевые роботы» (1996), «Робот Джокс» (1989), «Тихоокеанский рубеж» (2013), и др.). Эти объекты представляют собой и буквальное, и в то же время символическое остранение органопроекции²⁶² как одной из базовых функций техники. Являясь фактически гипертрофированными механическими костюмами, куклами-марионетками для пилота-кукловода, управляемые роботы напоминают огромные функциональные машины-инструменты, в ассоциативный ряд с которыми можно поставить карьерные экскаваторы, портовые краны, луноходы, подводные лодки с руками-манипуляторами и т. д. То есть, целая категория объектов остраивается в буквальной метафоре: человек, многократно умноживший свои возможности за счет механически масштабированного себе подобия. И несмотря на то, что реальные утилитарные задачи решены известными образцами техники, интересно отметить неотвратимое влияние медиа на расширение предметного мира: в 2016 году южнокорейская компания создала рабочий прототип антропоморфного робота, управляемого человеком изнутри. К созданию четырехметрового гиганта весом полторы тонны привлекался известный дизайнер молдавского происхождения Виталий Булгаров, разрабатывающий преимущественно высококачественные 3D-концепты для медиа. К этой же теме можно отнести множество медиа-прототипов экзоскелетов и их версии из реального производства.

Длинная цепочка прототипов выстраивается на примере и такого объекта как космический скафандр. Так, в фильмах «Космический рейс» (1935), и «Планета бурь» (1961), в которых художником-постановщиком был Ю.П. Швец, очевидна преемственность дизайна скафандра посредством небольшой модификации прототипа. В фильме «Безмолвная звезда» (1959), знакомый прототип был уже значительно усовершенствован. С развитием космической тематики взаимосвязи

²⁶² Теорию органопроекции как основополагающую в философии техники ввел Э. Капп, развивали и обсуждали П.К. Энгельмейер, П.А. Флоренский, современный философ В.Г. Горохов.

образности данного объекта прослеживаются во множестве произведений. Скафандр – еще и яркий пример непостоянства функционально-эстетического баланса в дизайне экранного объекта. И если в ряде фильмов скафандр старались сделать максимально реалистичным, то существует и немало кинолент, где явно преобладают цели экранной зрелищности и художественной выразительности. Типичный случай – шлем скафандра, имеющий в своей конструкции подсветку лица актера (в фильме «Пассажиры» (2016) и во многих других). На данном примере можно доказать, что после долгой эволюции дизайна экранного объекта-скафандра и при возможности использования в качестве реквизита реальных скафандров, в современном фантастическом кино зрелищная функция дизайна доминирует.

Таким образом, модификации аудиовизуального воплощения научно-фантастических концепций становятся разнесенными по временной шкале этапами итеративного дизайн-процесса и влияют на реальные научные эксперименты, когда опредмеченные в экранных дизайн-объектах идеи со временем получают воплощение в виде действующих моделей. Ракета, скафандр, воздушный глайдер, реактивный ранец, робот-ассистент, очки виртуальной и дополненной реальности и т. д. – примеры того, как новые объекты становятся привычными, но не теряют при этом зрелищного потенциала, оставаясь частью зрелищно-мифологического пространства. Исследователь С.Л. Уразова отмечает, что при моделировании виртуальных и трансмедийных проектов «в особую нишу выделяются мифологизированные арт-объекты, которые вкупе с рекламными артефактами пробуждают воображение потребителя, продуцируют его активность, всплеск ощущений, чувств, эмоций»²⁶³.

Кинотеоретик Б. Балаш охарактеризовал визуальную информацию, заложенную в образе каждой вещи и данную зрителю в прямом созерцании – физиономией. Визуально демонстрируя функцию символического замещения, в своем большинстве физиономия объектов дизайна обладает знаковостью как любой изобразительный знак. Даже если новый объект не повторяет ни один из существующих, и в нем нет явных метафор, в его образе находятся ассоциативные связи с известными предметно-пространственными категориями,

²⁶³ Уразова С.Л. Шаг ТВ в виртуальную реальность как проекция развития // Вестник ВГИК. 2016. №4(30). С.146-150.

обуславливающими восприятие. Механизм распознавания объекта работает через попытки привязки к нему всех ранее известных форм и образов по ассоциациям, метонимическим взаимосвязям.

Особенности формы дизайн-объекта определяют его первичную знаковую. Новый объект, не обработанный методами стайлинга и не обросший социокультурными смыслами, такими как статусность и прочие, в первую очередь должен означать деятельность или потребность, для которой он спроектирован²⁶⁴.

Опираясь на положение Ю.М. Лотмана о равностепенной потенциальной значимости любых объектов на экране²⁶⁵, а также с учетом обоснованной в предыдущем параграфе на базе теории П.А. Флоренского гипотезы структурирования пространства образами обособления, будем трактовать известные и вымышленные объекты как равноправные дискретные единицы в системе знаков языка экранного произведения. Проходя порой длительный цикл производства, сложные и самобытные объекты дизайна на момент творческого соединения аудиовизуальной информации в экранное произведение становятся формально однотипными визуальными единицами наряду с любыми изобразительными элементами (человеческими персонажами, природными фонами). Но в образе каждого объекта к этому моменту уже содержится нужная визуальная информация, которая будет вносить свой вклад в конечное восприятие зрителем экранного эпизода и произведения в целом.

Однако объекты не всегда должны провоцировать когнитивный механизм сами по себе. Например, когда объекты служат лишь количественным материалом для наглядной демонстрации динамических процессов, применяются абстрактные геометрические формы. Это бывает востребовано в видеороликах, визуализирующих научные данные (для отображения физико-химических процессов, физических и математических законов, микробиологических наблюдений). Так, иллюстрация движения кровяных телец организуется с помощью 3D-объектов, не похожих на привычные предметные образы. Геометрия их формы довольно сложна, но умышленно отстроена от ассоциаций с конкретными образами. Правильному

²⁶⁴ Одним из пропагандистов идеи «воспринимаемого назначения» объектов является американский ученый и критик дизайна Д. Норман. См. Норман Д. Дизайн привычных вещей. – М.: Вильямс, 2006. – 364 с.

²⁶⁵ Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин : Ээсти раамат, 1973. С. 110-111.

восприятию способствует множественность таких объектов в кадре и организация внутрикадрового движения.

Имея предназначение донести до зрителей некое послание, экранное произведение разворачивает перед ними свою условную знаковую систему. На первый план выходит повествовательная специфика языка большинства экранных произведений: в нарративе синтагматического ряда кадров и эпизодов объект дизайна как изобразительная единица приобретает новый уровень условной знаковости, способность передавать метафору (через ассоциативное сопряжение разных объектов и действий). В синтаксической системе языка экрана визуальная самодостаточная единица среди других себе подобных становится словом в длинной цепочке повествования. Ю.М. Лотман кино рассматривал как сложную взаимосвязь дискретных и недискретных сообщений, и подчеркивал знаковый потенциал элементов предметного мира на экране в возможности символического, метафорического и метонимического расширения²⁶⁶. Разбирая процесс формирования кинозначения, он приводит в пример пулемет и тачанку в фильме «Чапаев» (1934): объектный ансамбль создает не только точную отсылку к историческому моменту, но и воспринимается как знак войны²⁶⁷. В дополнение к этому можно привести мысль С.С. Гинзбурга о том, что в монтажном контексте фильма предмет может приобрести комический или трагический оттенок²⁶⁸. Опираясь на существующие и известные прототипы режиссер, художник, дизайнер, и др. в процессе формообразования объектов могут эксплуатировать несколько способов преемственности. Она выявляется как в прямых функциональных аспектах формы, так и в художественно-эстетических, ассоциативно-символических. Например, особое место в дизайне занимает метафоричность. Это понятие мы используем, опираясь на работу теоретика дизайна Е.В. Жердева, в наиболее широком значении, учитывая, что на аудиовизуальном уровне могут проявляться и другие виды тропов: гипербола, метонимия и т. д. Исследуя метафоричность в проектировании, Е.В. Жердев обосновал интересный взгляд на проблему проектирования вещей как означающих. Он отметил, что потенциал метафоричности

²⁶⁶ Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин : Ээсти раамат, 1973. С 50-52.

²⁶⁷ Там же. С. 54-55

²⁶⁸ Гинзбург С.С. Очерки теории кино. – М.: Искусство, 1974. С. 196.

формы может быть использован дизайнером для программирования возможных семиотических трансформаций, которые вещь претерпевает в социокультурном пространстве, обрстая знаковым смыслом. «Метафора становится своеобразным медиумом, который корректирует процесс превращения вещей в знаки, а знаков в вещи», – пишет ученый²⁶⁹. Данный аспект, несомненно, должен учитываться как при создании объектов для экранных искусств, так и при их анализе, ведь в их потреблении на первый план выходят не технические характеристики, а художественно-эстетические и знаковые свойства. Таким образом, ассоциативная или целенаправленно заложенная в форму метафоричность способствует усложнению семиотических отношений.

Проанализируем последовательно семиотические особенности объектов дизайна, по-разному задействованных в произведении: фоновых и акцентированных, общеизвестных и новых, ассоциативно понятных и незнакомых.

Иногда фоновая декорация призвана создать среду, не привлекая внимание зрителя сама по себе. О. Вендорф, художник-постановщик британских кинопроектов 1920-1930 гг. рассуждал об исключительно фоновой (в аспекте зрительского восприятия) роли элементов киNODEКОРАЦИЙ. По его словам, наилучшие декорации – те, которые забываются, как только фильм окончен и в зале снова включается свет, а основой фильма является актерская игра²⁷⁰. Тем не менее, даже при таком подходе, в создание объектов декораций может быть вложен немалый труд целого коллектива под руководством художника-постановщика. Сложными, но не выделяющимися объектами дизайна могут быть, например, обстановка в интерьере или натурный фон, состоящие из собранных и упорядоченных отдельных элементов. Применение объектов дизайна для фонового сопровождения – столь же частое явление, как и применение акцентированных в кадре объектов дизайна. Но в роли фонового элемента объекты дизайна лишь создают сопроводительную визуальную характеристику главного композиционного элемента, не получая обособленной интерпретации. Одним из психологических законов восприятия, задействованных в изобразительном искусстве, является эффект концентрации внимания на

²⁶⁹ Жердев Е.В. Метафорическая образность в дизайне.–М.: изд. МСХА, 2004. С. 21.

²⁷⁰ Bergfelder T. Film Architecture and the Transnational Imagination / Bergfelder T. Harris S. Street S. – Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007. P. 13.

композиционном центре. Но если живописное полотно зритель может разглядывать неограниченное количество времени, то для экранного искусства, характеризующегося пространственно-временным ограничением и динамикой, этот закон восприятия не просто является аксиомой, но и служит драматургическим инструментом. Границы экрана образуют для зрителя границы отдельной динамической композиции, длительность кадра влияет на степень глубины ее восприятия, а движущаяся деталь приковывает взгляд. На перцепцию акцентируемого внутрикадровым движением образа оказывают влияние характеристики фоновых элементов, например, их цвет, тональность, фактура, фоновое акустическое сопровождение и другие. Зритель попросту может не успеть выделить для себя какие-либо характеристики фона как обособленного знака. Тогда эти характеристики как бы присваиваются акцентированным элементом. Как справедливо замечает В.Б. Шкловский, автоматическое узнавание уничтожает семиозис: «вещь находится перед нами, но ее не видим. Поэтому не можем ничего сказать о ней»²⁷¹. Такие фоновые объекты-декорации можно условно назвать внезнаковыми: они влияют на общее восприятие (в привязке к перцепции основного объекта в кадре), но не получают индивидуального осмысления. Данный эффект можно сравнить с известным монтажным эффектом Кулешова²⁷², но наблюдаемым внутри одной композиции: один и тот же центральный элемент композиции может нести разную информативность и создавать у зрителя разное эмоциональное впечатление в зависимости от визуально-акустических характеристик фоновых элементов и самой фактуры и ритма съемки.

При смене плана фоновые элементы могут быть переведены в акцентированные. Исследователь В.Н. Ждан писал, что в кино, в отличие от театра, окружающая среда «входит в содержание актерского образа (обстановка, фон, детали, вещи часто действуют или ведут действие вне актера в кадре)»²⁷³. Если говорить об акцентированных объектах дизайна, то они чаще всего имеют неоднородный знаковый подтекст. Приняв за некие абстрактные константы исторический момент, когда происходит факт восприятия любого экранного

²⁷¹ Шкловский В.Б. Искусство как прием / О теории прозы. – М.: Круг, 1925. С. 13.

²⁷² Кулешов Л.В. Практика кинорежиссуры. – М.: Гослитиздат, 1935. С. 17-20.

²⁷³ Ждан В.Н. Введение в эстетику фильма. – М.: Искусство, 1972. С. 17.

произведения, и момент его создания, подчеркнем высокую вероятность наличия в произведении запечатленных материальных объектов дизайна, имманентно в той или иной мере обладающих знаковостью и информативностью для зрителя (знакомые или новые по отношению к прежнему визуальному опыту). От знакомости или незнакомости зависит своеобразие семиозиса – процесса интерпретации знака. Зритель может воспринимать сразу несколько знакомых объектов в композиции кадра, и это не отвлекает его от сюжетной линии. Общеизвестные реальные объекты, простые и сложные, применяемые как иконические знаки, с возможными символьными и индексными характеристиками, выполняют важную функцию в тексте экранного произведения: они помогают создать и поддерживать определенный хронотоп как всего произведения, так и микро хронотоп, необходимый для отдельного сюжетного эпизода, и обеспечивают нужный уровень избыточности информации, визуально создавая равномерный смысловой и средовой фон для выделения сюжетных событий. Хронотоп может быть сформирован объектными ансамблями и в отдельной композиции, по аналогии с живописью, и в тексте синтагматической цепочки кадров экранного произведения, и в свободной по длительности предметно-пространственной композиции видеоигры. Наиболее ярко хронотоп отражают присутствующие центрально или антуражно ансамбли объектов, в числе которых костюмы, прически (парики), транспортные средства, архитектура, оружие, предметы быта, в морфологических признаках и формообразовании которых бывают закодированы оба модуса информации (временная и пространственная принадлежность). В объектах дизайна, взятых из предметного многообразия реального мира, имеет место слияние пространственных и временных примет в осмысленном и конкретном целом, нередко отражающем какой-либо исторический факт. Пример цельного хронотопа – Броненосец «Потемкин» в фильме С.М. Эйзенштейна 1925 г., обладающий конкретными для исторического временного интервала характеристиками и привязкой к исторически достоверной географической локации. Фильм «Время вперед» (1965) интересен изображениями конкретного многообразия материальных элементов обстановки советской индустриальной стройки. В нем создается хронотоп советской пятилетки в Казахстане. В анимационном фильме «Балерина» (2017) центральный объект –

недостроенная Эйфелева башня в ансамбле с узнаваемой архитектурой зданий Парижа отсылает к конкретному историческому интервалу 1887-1888 годов.

Также объекты помогают и в создании нереального хронотопа. В фильме «Район №9» (2011) летающая тарелка характерной формы и огромных размеров, зависшая над городом Йоханнесбург, на протяжении всего фильма фигурирующая в общих и крупных планах, как бы фиксирует вымышленный хронотоп и удерживает сюжет в его границах от начала и до конца. Данный объект обогащает концепцию фильма тем, что, несмотря на притягивающую внимание неестественность и самообозначающий характер, предполагающий акцентированный статус объекта, он большую часть времени служит фоновым неподвижным символом, успешно выполняющим в географическом пространстве фильма роль местной достопримечательности, видимой из любой части города. Вместе с дорожными знаками о присутствии инопланетян, этот главный объект-символ помогает убедить зрителя в одном из основных посылов сценария: местные жители уже привыкли к инопланетному присутствию. «Летающая тарелка» является акцентированным по смыслу, но фоновым в геометрическом пространстве фильма элементом. Лишь в конце инопланетный корабль становится центральным динамическим объектом.

Новые и оригинальные целостные объекты создаются чаще для акцентированной позиции в экранном произведении. На примере фильмов П.В. Клушанцева «Дорога к звездам» (1957) и «Планета бурь» (1961), продолжающих в кинематографе тему космических путешествий, можно выделить множество объектов дизайна, отличающихся как раз необычностью своего художественно-пространственного решения. Многие из них специально создавались для съемок по чертежам режиссера. Примечательно то, что во второй половине фильма «Дорога к звездам» так же, как и в вышеупомянутом примере «Время вперед» показана стройка нового будущего – строительство фантастической космической станции, и воспринимается она именно в «космическом» пространстве хронотопа неотдаленного будущего, – за счет необычности, новизны практически всех визуальных элементов.

Если объект дизайна субъективно обладает новизной визуального образа, при мысленном сопоставлении и нахождении аналога такому выделенному объекту в

сознании, он приобретает роль условного обозначения своего известного денотата (индексную денотацию), но при этом также оставляет за собой определенное впечатление новизны или дополнительной эстетической информативности, которые могут создать коннотации (созначения). Если объект не находит адекватного аналога, он провоцирует поиск коннотаций через контекст и действие и вызывает любопытство до момента полной интерпретации его внутренней идеи в сознании зрителя (и после – новыми деталями и ракурсами). В обоих случаях у акцентированного объекта, обладающего визуальной новизной, семиотическая пропорция смещается, появляется фаза внезапной напряженности в процессе восприятия, что является предпосылкой к дополнительному семиозису и одним из условий возможного превращения (разрешения) объекта в самообозначающий в рамках конкретного кадра-эпизода, или даже в смыслообразующий для всего произведения. В отличие от известных объектов, которые мгновенно распознаются даже общих планах и допускают быстрый показ, новые и неизвестные объекты требуют большего совокупного времени просмотра. Воображение зрителя расширяет их образы, связывая в представлениях с визуальным рядом прошлого, настоящего, будущего, но не реальности.

Некоторые сложные смыслообразующие объекты показываются зрителю в монтажном ряду постепенно, с изменением ракурсов и плановости, в разных ситуациях и контекстах, снаружи и изнутри, чередуемые с более нейтральным контентом. Например, космический корабль с крутящимся корпусом в «Дороге к звездам» (1957), инопланетный вездеход-амфибия в «Планете бурь» (1961), робот-киборг в «Терминаторе» (1984), гравицапа, пепелац, тренклюдатор в «Кин-дза-дза» (1986), космические корабли в сериях «Звездные войны», космическая станция в «Космической одиссее 2001» (1968), космический челнок в «Пассажирах» (2016) или космическая станция-город в фильме «Валериан и город тысячи планет» (2017). Такие объекты апеллируют к воображению, вызывают интерес и легко запоминаются расшифрованной внутренней идеей. Так они начинают свой мифологический путь. Особо показателен в этом ряду фильм «Кин-Дза-Дза» (1986). Более десятка объектов вымышленной вселенной имеют незнакомые названия, непривычную форму и двусмысленную функцию. Автор-разработчик множества объектов фильма,

художник и дизайнер, профессор В.Ф. Колейчук очень точно описал их особую роль в формировании вымышленного хронотопа: «На чем и держится по сути этот фильм: он вне времени. Вы не можете сослаться, что это оружие было в таком-то веке. Не было его, и не будет, может быть. Когда отослать невозможно ни вперед, ни назад, все понимают, что это, ну как вам сказать, ну что-то вечное»²⁷⁴. На зрелищности новых объектов построена и «Космическая одиссея 2001»: несмотря на то, что американский кинематограф исторически отличался быстрой сменой монтажных планов, режиссер С. Кубрик осознанно применил противоположный, замедленный ритм монтажа именно потому, что каждый кадр формировался множеством новых для зрителя конца 1960-х годов объектов, вызывающих любопытство и интерес концептуальной насыщенностью, и успешно выдерживал длительную экспозицию за счет проработанных деталей. К работе привлекались консультанты из космической отрасли, и фильм, прогнозирующий технологии будущего через научно обоснованные диегетические прототипы, получил премию «Оскар» за лучшие визуальные эффекты. Современным, и в то же время характерным примером структурирования экранного пространства новыми оригинальными объектами является трилогия «Как приручить дракона» (2010, 2014, 2019), где предметное разнообразие опирается на визуальный материал средневековья и адаптировано под фантазийно-мифологическую тему: дизайнерам и художникам пришлось разработать латы и панцири для драконов, седла и элементы сбруи, загоны, клетки, боевые орудия и повседневные бытовые предметы, каждый из которых подчеркивает самобытность вымышленного мира. В дизайне персонажей, людей и драконов отчетливо просматривается метод аудиовизуальной компоновки.

Фаза внезапной напряженности конкретного объекта, в случае ее продолжительности, может способствовать присвоению объекту особого статуса – символа неизвестного. Такие объекты встречаются редко. Визуальное восприятие очень ассоциативно, и воображение для решения когнитивной задачи имеет свойство дорисовывать полученный образ в сознании до более понятного (психологический механизм «завершения»). Однако если перед режиссером стоит задача символизации

²⁷⁴ Знаменитые инкогнито. Вячеслав Колейчук. Мастер невозможного. Серия 1. Телеканал «Культура». Электронный ресурс. Режим доступа: https://tvkultura.ru/video/show/brand_id/57400/episode_id/944342/ (дата доступа 09.04.2019)

неизвестного, он может воспользоваться потенциалом объектного дизайна в связке с драматургией. Например, в фильме «Космическая одиссея 2001» образом такого неизвестного объекта стал черный параллелепипед, появившийся среди доисторического пейзажа как символ постороннего вмешательства в процесс ментальной эволюции приматов.

Рассмотрение механизмов восприятия объектов дизайна в знаковой системе медиатекста с позиции структурной семиотики подтверждает тезис о схожести восприятия известных и новых, в том числе вымышленных, объектов дизайна в экранных произведениях (одинаково важное значение имеют временной фактор, композиционно-динамический и монтажный контекст). Главным отличием процесса семиозиса новых незнакомых объектов дизайна становится их прохождение через фазу внезапной напряженности во время первичного восприятия, которая может быть длительной по времени. Важно, что на стадии расшифровки внутренней идеи нового объекта дизайна, в восприятии его аудиовизуального образа преобладающей становится эстетическая информация. Такое преобладание сохраняется и после определения значения объекта, а сам объект становится самообозначающим, генерирующим формирование фантазийных образов воображения или новых представлений о мире. Чаще всего такие объекты сопровождают новую информацию, по-новому опредмечивают какую-либо функцию, знаковую конвенцию или деятельность, что свидетельствует о проведении серьезной работы в проектной фазе концепт-дизайна и концепт-арта. Исходя из того, что аудиовизуальные образы по-разному закрепляются в культуре, мы предлагаем ввести категорию самообозначающих объектов для ряда визуальных образов и объектов, сохраняющих обособленный или мифологизированный статус.

Самообозначающими в знаковой системе экранного произведения или трансмедийного повествования мы предлагаем считать объекты, вынесенные из системы привычных смысловых взаимосвязей посредством новизны формообразования и визуального образа в целом, соответствующих новой функциональной категории. Например, аппарат солнечной сварки в «Дороге к звездам» (1957), цак, гравицапа, тренкляктор, визатор, машинка для перемещения во времени в «Кин-Дза-Дза» (1986), нанокатализатор в «Черной молнии» (2009),

инопланетные треножники в «Войне миров» (1953), система взаимодействия с виртуальной реальностью в «Первому игроку приготовиться» (2018) и др. Часто зритель помнит источник, откуда появился конкретный образ. В статусе самообозначающих объекты могут пребывать в культуре довольно длительное время, пока не обростут привнесенными значениями и вторичными коннотациями. По этой причине к самообозначаемым можно отнести и образы, давно известные, но сохраняющие свое значение строго локализованным, существующим в определенном замкнутом культурном сегменте. Например, в сказочном: избушка на курьих ножках, самоходная печь, ступа бабы Яги и др., историко-мифологическом: троянский конь в фильме «Троя» (2004), мифологически-архетипическом: сооружение-лабиринт в «Бегущем в лабиринте» (2014), летающая тарелка инопланетян (например, в «Район №9» (2011) и др.). Самообозначающими субъективно в экранном произведении могут стать объекты, привнесенные из ряда исторических или реальных, но не встречающихся в повседневной жизни (например, авианосец, подводная лодка). В документальных фильмах такими становятся новые для зрителя промышленные и др. объекты: город нефтяников над морем (в «Повести о нефтяниках Каспия» 1953) ветрогенераторы, плотины, различные мега-сооружения²⁷⁵. Образность не знакомых зрителю объектов приобретает вневременные свойства, так как не отсылает к конкретному историческому периоду.

Научно-популярные фильмы нередко основываются на образности материала, полученного в ходе экспериментов, создавая новые уникальные образы. Например, уже упомянутая форма эритроцитов и лейкоцитов в анимационных видеороликах стала самообозначающей благодаря научному происхождению и применению в одном и том же контексте. Визуальный образ спирали ДНК в качестве упрощенного схематичного построения закрепился в системе знаковых конвенций также как самообозначающий.

Гораздо чаще, чем самообозначающие, в экранных искусствах применяются объекты, транслирующие одновременно множество значений. Одним из наиболее распространенных и востребованных элементов образно-смысловой и предметно-пространственной структуры экранных произведений является костюм актера.

²⁷⁵ Грандиозным сооружениям посвящен документальный телесериал на канале National Geographic: Суперсооружения (2004–2011).

Костюм может быть и самообозначающим объектом (костюм супергероя), и обобщающим, и фоновым (на актерах второго плана), и акцентированным, когда является составной частью образа центрального персонажа. С помощью костюма художник может сформировать или подчеркнуть содержание эпизода, хронотоп действия, профессию или социальный статус героя, отразить время года и температуру воздуха. То есть костюм сам по себе становится обозначающим множества референций. Различные аспекты функционирования костюма в кино подробно изучены и описаны исследователями. Мы лишь подчеркнем, что костюм целесообразно рассматривать в ряду объектов дизайна при анализе произведения. Процесс создания костюма для кино схож с проектной разработкой любых других объектов: сбор материалов (часто с привлечением консультантов – историков, этнографов), изучение среды, создание концептуальных эскизов, снятие мерок с актера, конструирование, пошив костюма, пробы в работе, возможно, неоднократное внесение изменений. Некоторые детали профессии художника по костюму представляются любопытными в плане возможности экстраполяции на другие области объектного дизайна. Например, в книге В.А. Кузнецовой прослеживаются подходы художников и режиссеров к решению проблем такого неуловимого на первый взгляд явления, как мода: «С течением времени “немодный” костюм превращается в “исторический”. И тогда зритель порой прощает ему даже заведомую антиэстетичность, воспринимая ее как “стиль эпохи”»²⁷⁶. И наоборот, перед художниками часто стоит задача с помощью особых стилистических приемов создать костюм, соответствующий современным эстетическим вкусам, даже если это одеяние неандертальца. Например, дизайнер по костюмам Ш. Дэвис (Sharen Davis) спроектировала вполне стильные по сегодняшним меркам дубленки из шкур для фильма «Альфа» (2018), где разворачивается сюжет из доисторических времен. Влияние актуальной моды и ее прогнозирование составляет серьезную задачу и в дизайне костюмов для образов будущего. Одним из узких аспектов данной проблематики можно считать костюмы-скафандры и летные костюмы в фильмах фантастического жанра. Начав с попыток подчеркнуть в образе специального костюма функцию («Космический рейс», 1935), художники стали закладывать в

²⁷⁶ Кузнецова В.А. Костюм на экране. – Л.: Искусство, 1975. С. 49.

объекты-скафандры все больше стилистических черт. Это прослеживается во множестве модификаций скафандра и «космического костюма» в кино, среди которых встречаются обусловленные модой варианты дизайна, например в фильмах «Барбарелла» (1968) (haute-couture), «Последний звёздный боец» (1984), или «Прометей» (2012). Нередко даже сложные костюмы, над которыми работают конструкторы, портные, обувщики, ювелиры, должны предусматривать возможность трансформации (в целях экономии и использования в других проектах). Возможность трансформаций – это еще один аспект конструирования, характерный для объектного дизайна в целом.

Особую означающую функцию объектов дизайна всех категорий и видов можно выделить по отношению к аспекту внутрифильмового времени. Как известно, А.А. Тарковский именно время считал основной тканью, материалом, с которым работает режиссер. Все компоненты фильма, зависящие от художника, также должны подбираться «с учетом их временной жизни в кадре», – отмечал он в своих лекциях²⁷⁷. Буквально в одном изображении может быть отражено многое из индивидуальной истории объекта или персонажа. А.А. Тарковский поясняет этот аспект на примере костюма: «Свежесшитый костюм на актере – это всегда катастрофа. Костюм так же, как и любая вещь в кадре, должен иметь свою биографию, связанную с конкретным человеком»²⁷⁸. Красноречивые примеры по работе с костюмами, прическами, интерьерами, лаконично и точно описанные А.А. Тарковским, демонстрируют одну из важнейших проблем объектного дизайна: в современной жизни вещи выходят с конвейера новыми, а образность экранного произведения часто требует определенной степени «наглядного износа» вновь создаваемого объекта, так как он сам по себе может рассказать историю. Каждый объект проектируется для медиа или вносится в кадр с учетом его собственного сторителлинга. Не случайно в трудах советских художников кино нередко упоминается этап «состаривания», не уступающий по своему значению другим

²⁷⁷ Тарковский А.А. Уроки режиссуры: Учеб. пособие / Андрей Тарковский; Всерос. ин-т переподготовки и повышения квалификации работников кинематографии. – М.: ВИППК, 1993. С. 50.

²⁷⁸ Там же. С. 51.

этапам реализации проекта декорации²⁷⁹. Этому требуют детали сеттинга, начиная от потертых дверных ручек и паркета – до ржавых раковин, помятых автомобилей, полуразрушенных зданий и т.д. Очевидно, что здесь возникает феномен создания не только объекта дизайна, но имитации артефакта с учетом побочных явлений и следов деятельности человека. В ряду таких артефактов – разрушенные здания, сооружения, техника, деформированные промыслами и загрязненные заводами природные ландшафты и др. Ярким примером важности наглядного износа объектов даже для сеттинга будущего является знаменитая оригинальная трилогия «Звездные войны». Британский художник декораций и дизайнер Роджер Кристиан (Roger Christian) рассказал в интервью о том, как еще до начала работы над первым эпизодом они с Дж. Лукасом утвердили визуальную концепцию мира «Звездных войн»: «Лукас хотел, чтобы в мире будущего ничего не бросалось в глаза, все выглядело очень реалистичным, со следами пользования. <...> В первом же разговоре мы решили, что космические корабли должны выглядеть как техника из гаража, с масляными пятнами, которая должна ремонтироваться, чтобы быть на ходу, потому что именно так устроен мир»²⁸⁰. Художник отметил, что идея Дж. Лукаса о сеттинге будущего со следами старения была на тот момент новаторской, т.к. объекты научной фантастики до того времени визуализировались однообразными пластичными формами. В силу недофинансирования команде декораторов Р. Кристиана пришлось сооружать космический челнок из купленного на базе металлолома корпуса самолета. Данный факт напоминает о схожем характере производства декораций и объектов для фильма «Кин-Дза-Дза».

Важно отметить, что проектирование деформированных реалистичных объектов требует не менее тщательного изучения материалов и анализа прототипов. В таких случаях в объект тоже закладываются функции знаковости, зрелищности и решаются другие вспомогательные технические, художественные и экономические задачи. Так, российский художник-постановщик С.С. Февралев описал процесс проектирования объектов полуразрушенной деревни и разрушенных танков для

²⁷⁹ См. Мясников Г.А. Художник кинофильма. – М.: Искусство, 1963. – 100 с; Юров Н.Г. Реализация замысла художника в кинодекорациях / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – Ч. 1-2. – М.: ВГИК, 1974-1978. – Ч. 1. – 1974. – 27 с.; Ч. 2. – 1978. – 37 с.

²⁸⁰ Singer J. The Man Who Literally Built 'Star Wars'. URL: <https://www.esquire.com/entertainment/movies/a28570/star-wars-roger-christian/> (дата обращения 01.07.2018).

фильма «Белый тигр» (2012) и подчеркнул, что проектирование объектов разбитых танков переросло в создание объекта-трансформера, способного отображать в разных кадрах разные модели танков²⁸¹. Необходимость непосредственного изменения формы, а не банальный подбор материала или текстуры «под старину» для объекта актуализирует эту проблему и в виртуальной среде 3D-проектирования. Задачи по созданию асимметричных объектов, неправильных форм, специальных усложненных фактур и др. в математически-правильном и упрощенном по умолчанию мире 3D-графики меняют специфику и усложняют работу.

Таким образом, во взаимосвязи с соответствующими условиями демонстрации (хронометраж, композиция, плановость) объекты дизайна по степени восприятия делятся на акцентированные и фоновые (неакцентированные). Фоновыми объектами чаще всего бывают известные и простые для восприятия объекты. Акцентированные объекты целесообразно разделить на три вида: 1 – известные, 2 – новые и ассоциативно знакомые, 3 – новые и незнакомые. Особо можно выделить объекты – символы неизвестного (символическая знаковость) и самообозначающие объекты. Неакцентированные фоновые объекты, работающие на центральный образ, дополняют его эстетически-семиотические свойства. А некоторые новые акцентированные объекты, которые могут считаться самостоятельным произведением внутри экранного произведения, в первую очередь раскрывают перед зрителем свой эстетический потенциал, и могут быть рассмотрены в эстетическом аспекте как самообозначающий знак²⁸². Чем привычнее для зрителя образ, тем меньше усилий требуется для его восприятия (если не применяется остранение), что ведет к быстрому переносу внимания или переходу к поиску вторичной знаковости этого объекта в условиях конкретного контекста. Незнакомые объекты (или остраненные), наоборот, обращают внимание зрителя на эстетическую сторону и побуждают к циклическому возвращению от поиска назначения и знаковости к эстетическому восприятию. Выявленная взаимосвязь новизны для воспринимающего и знаковости в объектах коррелируется с теорией доктора искусствоведения

²⁸¹ Февралев С.С. Мало придумать декорацию, ее еще нужно и осуществить. URL: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=730210897150038&set=pcb.730212647149863&type=3&theater> (дата обращения 01.07.2018)

²⁸² Грякалов А.А. Письмо и событие: эстет. топография современности / А. А. Грякалов. - СПб. : Наука, 2004 (Акад. тип. Наука РАН). С 168-170.

О.И. Генисаретского о трехчастном членении эстетической ценности образа, где осознание материала творчества определяет «беззначность», «значимость» и «самозначность» образа²⁸³.

Любые объекты дизайна могут нести новую информацию для отдельного субъекта, что зависит от его культурно-эстетического тезауруса (предыдущего когнитивного опыта). Оперирование факторами новизны и необычности, заострение внимания зрителя на фазе внезаковости с помощью вовлечения вымышленных или нестандартной трактовки бытующих объектов дизайна влияет на художественно-эстетическую зрелищность экранного произведения через механизм познания с помощью чувственного восприятия. Как известно, в понимании А.Баумгартена доступность предмета такого рода познанию обуславливает возможность рассматривать его в ракурсе эстетики²⁸⁴.

Отдельно стоит уделить внимание символьной функции объектов. Объекты дизайна, прикладного искусства, в культурно-историческом процессе приобретают символические социально-обусловленные смыслы, не связанные с внешней формой, но прикрепленные к ней в ментальном поле. У. Эко объясняет это тем, что коннотации, обусловленные вторичным кодом, связываются с образом так тесно, что отождествляются с основным кодом²⁸⁵. Данное свойство объектов часто применяется для актуализации символических значений в зрелищных мероприятиях и экранных искусствах. В экранном произведении возможно очень быстрое присвоение символического значения какому-либо объекту через внутренние связи в замкнутой системе одного медиатекста. Целью применения объектного дизайна в экранных искусствах может стать и очищение известных объектов и образов от привнесенных обществом и устоявшихся социокультурных значений, символической семантики и вторичных коннотаций. Такое «стирание» привнесенного вторичного семантического слоя может осуществляться с помощью формотворческого подхода, «редизайна» известных объектов. Этот способ эффективен при направленном переосмыслении каких-то явлений, или для того, чтобы избежать искажений смысла,

²⁸³ Генисаретский О.И. Методологические и гуманитарно-художественные проблемы дизайна: автореф. дис. ... доктора искусствоведения. – М., ВНИИТЭ, 1990. С. 21.

²⁸⁴ Румянцев Т.Г. Кант Иммануил/ Всемирная энциклопедия: Философия / Главн. Науч. Ред. И сост. А.А. Грицанов. – М.: АСТ, 2001. С. 459-462.

²⁸⁵ Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко; Пер. с ит. В. Резник и А. Погоняйло. – СПб.: Symposium, 2006. С. 71.

связанных с классовыми, религиозными приметами, а также чтобы расширить целевую зрительскую аудиторию. Интересно, что в рисованной анимации, где все предметы в любом случае переосмысливаются художниками, эффект сглаживания ненужной и второстепенной знаковости проявляется автоматически.

Телевидение и прочие экранные искусства пользуются возможностью искажать, переиначивать смысл событий, явлений, вещей и в ложном направлении. Профессор Н.А. Барабаш отметила эту черту современного медиаконтента: «Освобождая вещи от их истинного вида, а порой и смысла, телевидение сознательно идет на ломку их гуманизации, лишает их тождества с окружающей действительностью»²⁸⁶. К сожалению, ложным и инвертированным медиа-интерпретациям легко подвержены как факты, явления, так и элементы предметно-пространственной образности, ведь динамический контекст сильно влияет на восприятие. При этом имеет место «неприятие во внимание вкусов, мнения человека смотрящего», – справедливо замечает Н.А. Барабаш²⁸⁷.

В анимации, как уже было сказано, метафора постоянно практикуется на уровне формального решения объектов. В силу определенной меры условности художественных стилей анимации, освобождение от наносных социокультурных значений и штампов есть одна из важнейших драматургических возможностей этого вида искусства, позволяющая отстраниться от некоторых аспектов реальности. При этом, анимационные образы-объекты получают собственную символическую роль, также напрямую связанную с культурным контекстом. Известные анимационные объекты, помещенные в чуждый им контекст, могут быть подвержены смысловым спекуляциям, что в полной мере представлено в «вирусном контенте» социальных сетей и других Интернет-медиа. Применительно к теме объектного дизайна нужно заметить, что провокативные мемы и медиавирусы могут использовать уже сформировавшийся имидж медийного образа, например, положительного анимационного персонажа, для незаметного или явного перенаправления внимания зрителя. Неожиданный контраст привычного символического значения известных образов с новым контекстом является одним из базовых механизмов зрелищности. Исследование Я.А. Пархоменко наводит на мысль, что в алгоритмах

²⁸⁶ Барабаш Н.А. Телевидение и театр: игры постмодернизма. – 2-е изд. – М.: URSS, 2009. С. 116.

²⁸⁷ Там же. С. 87.

целенаправленной разработки медиавирусов и быстрого их распространения среди целевой аудитории объекты дизайна могут быть успешно использованы как в позитивных, так и в негативных целях²⁸⁸.

В кинематографе, тяготеющем к визуальной реалистичности, преобразование объектов художественными средствами, применение новых объектов, а также отсутствие определенных категорий известных объектов, – все это может указывать на жанровую принадлежность. В поджанрах фантастики (научной, антиутопии, и других) художественное решение предметно-пространственной среды часто осуществляется за счет внесения в художественное пространство новых, ранее неизвестных зрителю объектов или формотворчески-остраненных аудиовизуальных форм для известных объектов. Съемка в необычных природных ландшафтах также требует особого контроля. Исследователь В.Н. Ждан отмечал: «Натура в любом художественном фильме неизбежно должна быть отобрана, осмыслена, организована»²⁸⁹. Жанры фэнтези и сказки обеспечиваются формированием соответствующего «сказочного» антуража, изменением масштабности объектов и их формообразования, «уплотнением» аудиовизуального ряда. Принадлежность экранного произведения к жанрам сказки, фэнтези, фантастики и их поджанрам нередко определяют художественно-образные свойства объектов-персонажей. В связи с этим предлагается выделить такие классы вымышленных экранных объектов, как фантастические, фантазийные и сказочные. «Волшебные» предметы обычного вида и костюмированные актеры, демонстрирующие сверхспособности с помощью экранных трюков и спецэффектов – частое явление. Но объекты и персонажи, отличающиеся от привычных уже в своей визуально-образной концепции, имеют более отчетливое влияние на художественно-эстетическую зрелищность всего произведения, так как своими образами уже создают предпосылку для развития определенной жанровой модели. С помощью таких объектов художественное пространство организуется уже на уровне драматургии.

Новые концепции, неожиданные совмещения, функциональное формотворчество в дизайне объектов определяют эстетическую организацию

²⁸⁸ Пархоменко Я.А. Провокативные ресурсы современной медиасреды. / Массмедиа в мультимедийной среде. Основные проблемы и зоны риска. Научный сборник под ред. С.Л. Уразовой. Серия «Пространство медиа-коммуникации». – М.: Академия медиаиндустрии, 2014. С. 50-62.

²⁸⁹ Ждан В.Н. Введение в эстетику фильма. – М.: Искусство, 1972. С. 109.

экранного пространства и эстетическую информативность в процессе восприятия. Нередко эстетическая роль экранного объекта превалирует над логической функциональностью. Определяющую роль при создании новых и самообозначающих объектов имеет проектная фаза концепт-дизайна как фундаментальная для функционального проектирования. Новая идея, заложенная в формообразование объекта или образ и морфологию персонажа, через единство формы и содержания создает эстетический потенциал объекта для медиасреды.

Практически любой объект в экранном произведении может стать персонажем. Исследователь Н.Г. Кривуля выявляет типичные персонажные группы²⁹⁰. Особое внимание ученый уделяет соотношению образа с человеком и вариативности комплексных персонажей на основе совмещений антропоморфного, зооморфного, предметного, органического и неорганического. Гибридные объекты-персонажи, имеющие образность живых существ, подразделяются на антропоморфные, зооморфные, механистические и различные смешанные типы. К предложенной Н.Г. Кривулей системе типологии персонажей можно добавить несколько определяющих признаков, характерных для объектов вообще.

Обобщая выявленные особенности объектов дизайна, мы предлагаем следующую типологию дизайн-объектов: объекты можно разделить на реальные, псевдореальные (имитация, реконструкция), условно-существующие и вымышленные, а также на телесные и внетелесные. Вымышленные экранные объекты по художественно-эстетическим признакам мы предлагаем разделить на сказочные, фантазийные и фантастические. Фантазийные и сказочные объекты часто имеют мифологическую, фольклорную или авторскую природу. Их специфические проявления и возможности не имеют логических оснований и воспринимаются сверхъестественными. Фантастические объекты, как правило, имеют какое-либо закономерное объяснение своего существования (например, является продуктом научного эксперимента, развития цивилизации, инопланетным артефактом или явлением и тд.), часто создаются на основе прототипов из реально существующей техники, а также редких или неосуществленных проектов. Для видеоигр и

²⁹⁰ Кривуля Н.Г. Анимационный персонаж: проблемы типологии // *Arta*, – 2013, Т. 1, № 2 (XXII), С. 66-78.

интерактивных сред целесообразно также выделить диегетический и недиегетический типы объектов.

Классифицировать объекты дизайна в экранном произведении целесообразно по признакам морфологии и информативности формы, акцентированности, знаковости, характера движения²⁹¹. В морфологии и информативности формы наблюдается множество градаций: от примитивного реквизита до объектов-персонажей смешанного антропоморфно-зооморфно-механистического типа. По формообразованию можно выделить органические и твердотельные, гибридные, геометрические, фрактальные, объемные и плоскостные объекты. По характеру движения экранные объекты подразделяются на подвижные и неподвижные, управляемые и самодвижущиеся, что косвенно связано с заложенной в образ характеристикой одушевленности или неодушевленности. По акцентированности объекты могут переходить из фоновых (неакцентированных) в акцентированные и наоборот. Акцентированные объекты чаще получают собственное звукошумовое сопровождение или акцентируются самим звуком.

Семиотическая значимость экранных объектов дизайна варьируется: фоновые объекты могут не восприниматься как обособленные знаковые единицы, акцентированные объекты могут иметь иконическую, индексную, символную знаковость и множество коннотаций. Акцентированные объекты, в том числе разработанные непосредственно для экранного произведения, выделяющиеся из привычных объектных категорий, имеющие доминирующее значение или несущие собственные концепты, могут получать статус самообозначающего, воплощая вымышленный образ и опредмечивая новую деятельность или функцию. Акцентированные и фоновые элементы-детали, составляющие сеттинг, дополняют друг друга, а потому одинаково важны в организации экранного пространства и в формировании художественного образа произведения.

Концептуальная проработанность направлена на повышение новизны объектов. Наличие оригинальных, новых объектов обогащает семиотические отношения, повышает художественно-эстетическую зрелищность экранного произведения и расширяет эстетические представления зрителя.

²⁹¹ См. Приложение 2. Табл. 3, 4.

Сегодня экранный продукт западного образца отличается от отечественного усилением зрелищности посредством объектного дизайна. Отставание по качеству контента современного российского фантастического кино связано не с недостатком спецэффектов, имеющих до сих пор ошибочно самоценный статус, а с критически малым объемом концептуально-содержательных объектов, провоцирующих усложненный семиозис апеллирующими к воображению и эстетическому тезаурусу внутренними идеями, способствующими созданию оригинальных художественных образов. А для создания новых сеттингов и фантазийных миров это должно быть первоочередной задачей.

Отсутствие внимания к концептуальной разработке объектов отчасти объясняется длительностью и дороговизной этого важного этапа предпродакшен. В результате получаются эстетически ненасыщенные кадры и эпизоды, что сказывается на общем уровне зрелищности произведения. Недоосмысленность важности дизайна объектов вместе с финансовыми рамками российских медиапроектов сказывается в том, что многие талантливые художники с постсоветского пространства работают преимущественно с зарубежными клиентами. Например, концепт-художники и дизайнеры мирового уровня Джама Джурабаев, Максим Костенко, Тимур Муцаев, Виталий Булгаров, цифровые художники-живописцы Андрей Рябовичев, Артем Чебоха, Виктор Титов и многие другие.

Выводы к первой главе

Итак, в первой главе обосновано, что проектирование экранных объектов основано на определенной выбранной концепции и связано с конкретными технологиями и ограничениями, что соответствует общим принципам дизайна. Реализация этой взаимосвязи обусловлена задачами экранной образности, среди которых визуально-логическая и эстетическая организация экранного пространства, повышение образной выразительности (например, качества отображения объемных анимированных персонажей, внетелесных объектов, сложных динамических сцен), достижение перцептивного реализма объектов, упрощение производства экранных произведений.

В процессе анализа технологического развития экранных искусств выявлены сходные принципы организации художественного пространства в кинематографе и анимации, свидетельствующие о направленном совершенствовании предметно-пространственного комплекса в арсенале выразительных средств экранных искусств. Базовые методы объектного дизайна как прикладной проектной деятельности, разработанные в кино, кукольной анимации и рисованной мультипликации, успешно применяются при решении задачи формирования вымышленного пространства по принципу образов обособления и в новом технологическом поле.

Использование понятий «объект дизайна» и «объектный дизайн» для искусствоведческого анализа экранных произведений с проработанным аудиовизуальным решением сегодня представляется наиболее обоснованным.

Помимо формирования сеттинга посредством известных объектов, часто требуется разработка новых, оригинальных функциональных объектов, влияющих на образную выразительность и художественное своеобразие экранного продукта. Здесь функции объектного дизайна проявляется наиболее ярко. И реальные и вновь создаваемые объекты входят в инструментарий драматургии и вносятся в медиатекст согласно стратегии сторителлинга.

Предметно-пространственная образность некоторых жанров экранных произведений построена на доминанте вымышленных объектов. Для их создания требуется глубокая концептуальная разработка, в связи с чем формотворческие принципы и методы художественного проектирования оказались ключевым ресурсом для экранного искусства. Очевидно, что на художественно-эстетическую зрелищность жанров и поджанров фантастики, фэнтези, сказки значительно влияет глубина концептуальной проработки каждого образа обособления, который в изобразительном ансамбле с другими не только создает особое, остранинное экранное пространство, но и превращает его в эстетическое информационное поле. При синтезировании идей и концепций вымышленных объектов для мультимедиа происходит компоновка не только форм и визуальных образов, но и звуков, поэтому основным подходом в образной разработке является метод аудиовизуальной компоновки, который служит воплощению новых смыслов.

В результате анализа визуального наполнения вымышленного пространства экранных произведений разных типов установлено, что объекты дизайна не только формируют предметно-пространственную образность экранных произведений ряда жанров в любой из техник производства, но и являются главными образами обособления в визуальной структуре искусственно создаваемого пространства. Объекты, взаиморасположенные в медиатексте монтажно, во времени, структурируют общее художественное пространство экранного произведения в восприятии зрителя, образуя как пространственную, так и знаковую систему. При этом объекты, взаиморасположенные с другими визуальными элементами в пределах одного плана, структурируют экранную композицию кадра. Объекты дизайна повышают информативность экранных произведений и их зрелищность в художественно-эстетическом аспекте, так как транслируют одновременно семантическую и эстетическую информацию. В восприятии объектов на первый план выходит эстетическая информация, но логическая функциональность при этом остается необходимым фактором для обеспечения достоверности экранного образа.

Объекты дизайна находятся во взаимосвязи с основной драматургической идеей и при организации экранного пространства применяются в широком функциональном диапазоне: от обеспечения фоновой предметно-пространственной образности, эстетической зрелищности до центрального положения в виде персонажей или формирующих научно-обоснованный футуристический контекст диегетических прототипов.

Объекты и их ансамбли как результат креативной деятельности творческого коллектива, посредством необычности образов и их сочетаний могут стимулировать воображение зрителя, активируя различные когнитивные процессы. Формотворческий подход в создании объектов экранных произведений работает как метод остранения: позволяет провоцировать новое восприятие и переосмысление не только образов объектов (например, стилизованные объекты в анимации), но и тех задач, или того функционала, для которых они спроектированы. Внимание кинематографистов к теоретическим принципам функционирования образов известных и новых объектов дизайна в кинотексте, а также полноценная реализация творческого потенциала художников, дизайнеров, конструкторов и научных

консультантов в создании экранного произведения должны способствовать преодолению стереотипа о доминирующей роли спецэффекта в современной кинофантастике, смещению усилий в сторону многоплановой информативности, повышения общего художественно-образного уровня отечественных экранных произведений.

Режиссер мультимедиа оперирует несколькими уровнями знакового выражения, объекты дизайна образуют один из них. Аудиовизуальные элементы могут переходить из ряда фоновых и необособленных, в группу акцентированных. Акцентированность объектов дизайна определяет обретение ими дополнительной знаковости. Экранным объектам в знаковой системе произведения могут присваиваться новые значения или дополнительные семантические слои. Вторичными знаковыми проявлениями аудиовизуальных образов могут стать индексное, символическое и др. означивание (метафорическое, метонимическое и др.). При создании вымышленных объектов может ставиться задача формирования с их помощью новых символов, а также различных коннотаций.

В рецепциях экранных объектов может быть прослежена неконстантная пропорция между обозначением каждым объектом своего реального денотата, или же обозначением самого себя, своего внутреннего концепта, в том числе не известного ранее. Наиболее ярко взаимосвязь знаковых и зрелищных свойств проявляется в фантастических, вымышленных объектах, либо в неожиданных визуальных ансамблях объектов, контрастном соединении объектов и среды, создающих вместе новую концепцию, апеллируя к воображению зрителя.

Влияние дизайн-объектов на зрелищность может проявляться одномоментно или постепенно благодаря планам и эпизодам, демонстрирующим проявления этих объектов в произведении, их роль в развитии сюжета. При внедрении новых и незнакомых объектов в предметно-пространственную среду экранного произведения, нужно учитывать суммарное время их экспозиции, необходимое зрителю для перцептивного восприятия и последующего осознания заложенных в них идей. Осмыслению зрителем нового объекта, его истории, в частности, вымышленного или условно существующего, в первую очередь способствует динамический контекст,

например, взаимодействие с другими объектами и персонажами, передвижение в пространстве, звукошумовое сопровождение, комментирующие диалоги.

Западные исследователи сегодня обоснованно выделяют поджанр дизайн-фикшн, для которого характерно применение дизайн-объектов для воплощения новых технологий и систем в качестве диегетических прототипов. Научные концепты, реалистически внедренные в диегезис произведения через конкретные объекты или объектные комплексы, становятся органичной частью вымышленного мира, что позволяет разработчикам включить в нарратив и показать в действии принципы и возможные результаты работы своих технологий. Это позволяет моделировать эстетические, социально-коммуникативные аспекты взаимодействия объектов, людей и систем, в высокой степени раскрывая художественно-гуманитарный потенциал медийных технологий в обществе и проектной культуре.

Итак, объектный дизайн имеет драматургический потенциал, включает различные направления проектного творчества и направлен на формирование предметно-пространственной образности экранного произведения (визуально-логическую и эстетическую организацию экранного пространства), формирование знаковой системы произведения, моделирование стилевых решений, акцентирование хронотопа, и имеет прямое влияние на художественно-эстетическую зрелищность. В задачи объектного дизайна входит программирование эстетической информации, направленной «сразу на несколько фонов культурного опыта зрителя»²⁹² через формообразование, звуковое сопровождение и разработку микросценариев, связанных с объектом. Современная мультимедийная среда, пронизанная в виде объектов дизайна информативными аудиовизуальными символами, создает особое дискурсивное поле и расширяет знаковое разнообразие реальности.

К базовым задачам дизайна как производственной составляющей медиапроектов относится повышение экономической или социально-значимой отдачи от проекта, и все чаще на сегодняшний день – обеспечение трансмедийного расширения и продуманной интеграции в информационное поле.

²⁹² Пархоменко Я.А. Луговцев А.Ю. Звуковой аспект дизайна фантастических объектов в произведениях конвергентной 3д-анимации, кино и интерактивных средах. // Международный журнал исследований культуры. № 3(28) 2017 г. URL: <http://www.culturalresearch.ru/ru/archives/110—228-> (дата обращения 15.02.2017)

ГЛАВА 2. АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ ОБЪЕКТНОГО ДИЗАЙНА В ЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ

Во второй главе исследуются и анализируются малоизученные в отечественном гуманитарном знании аспекты применения и разработки объектов дизайна в наиболее востребованных и значимых на сегодняшний день отраслях медиакультуры: в контексте интерактивных интерфейсов, телевизионных, трансмедийных и кросспространственных проектов, в конвергентной анимации, малых экранных формах (реклама, медиапрезентация, заставка, информационный блок), интерактивных виртуальных средах (компьютерные игры, симуляторы, обучающие медиа, приложения виртуальной реальности). Анализируется ключевая роль оригинальных объектов-персонажей в коммерческих медиапроектах. Опосредованно затрагивается звуковой аспект объектного дизайна.

§ 2.1. Персонаж как объект дизайна в экранных искусствах

Сегодня большинство коммерческих проектов так или иначе проявляются в экранных медиа. Во множестве экранных форм рекламы задействуются актеры и вымышленные персонажи, к запоминающимся образам которых стараются привязать рекламируемый продукт. И если экранный образ реального ведущего передачи или киноактера с помощью грима, костюмов, ракурсов, плановости и продуманных текстов конструируется для медиа, создавая социальную маску или медийное лицо, то есть нередко ложное представление о человеке, то, может быть такое же конструирование образа вокруг вымышленного персонажа-объекта является даже более честным по отношению к зрителю, так как этот виртуальный имидж привязывается к виртуальному же облику.

С общемировым ростом рыночной доли медиасферы, в частности, анимации, компьютерных игр и приложений виртуальной реальности есть основания утверждать, что объекты-персонажи сами становятся фокусным элементом медиарынка. В связи с этим, актуальной искусствоведческой задачей является выявление функционально-эстетической роли вымышленного аудиовизуального

образа объекта-персонажа, обоснование проектных принципов его создания, определение степени его влияния на художественный образ в целом.

Искусствоведы, культурологи, и сами аниматоры независимо, но единогласно высказываются о явных признаках симбиоза и «диффузии» кинематографа и анимации в различных исследуемых ими аспектах, данная тема отражена в монографиях, научных статьях, обсуждается на конференциях. Конвергенция кино и анимации трактуется как закономерный результат эволюции экранных искусств.

Как человек является мерилom всех вещей в архитектуре, дизайне и т. д., анимационный объект-персонаж, являясь самым динамичным визуальным объектом в кадре, служит началом координат экранного пространства. В продвижении множества медиапроектов разработка и утверждение визуальной концепции персонажей на основе сюжета или сценария является одной из первостепенных задач. Именно анимация изначально сфокусировалась на вымышленных объектах-персонажах, которые технически составляли проблему для постановочного кино. То, что для кино являлось визуальным эффектом, для анимации-мультипликации всегда было основной сущностью. В американской, а затем и британской коммерческой анимации уже в первой четверти XX века стали создаваться постоянные персонажи для серийного показа и применения в трансмедийной коммерческой цепочке: комиксы – анимация – реклама – бытовые товары и игрушки. В 20-х гг. XX века анимационные и киностудии уже широко используют образы персонажей как основной актив, юридически защищая авторские права и заботясь о планомерном развитии коммерческой мифологии своих персонажей, способствующей получению прибыли. С развитием технологий значимость персонажа как ключевого элемента трансмедийной экранной образности только возросла.

Сегодня очевидно, что технологическое совершенствование реализации персонажей послужило конвергенции кино, телевидения, анимации, видеоигр²⁹³. Образы персонажей теперь очень вариативны. При этом, как справедливо отмечает профессор Н.Г. Кривуля, «мера, определяющая разницу между персонажем и объектом среды, зависит не от внешнего облика, а от той роли, которую выполняет

²⁹³ См. Приложение 2, Таблица 2.

объект в сюжетном действии»²⁹⁴. Данный тезис подтверждает правомочность анализа персонажа с точки зрения объектного дизайна. Более того, Н.Г. Кривуля отметила наличие базового для дизайна принципа компоновки в создании образов персонажей комплексного типа. Развивая мысль, она заявляет, что анимационный персонаж «является искусственно созданным неодушевленным объектом, наполненным духовными силами, т.е. анимой»²⁹⁵. С учетом того, что значимую роль в аудиовизуальной образности персонажа играет голос и другие звуки, в объектном дизайне персонажей явно просматривается метод аудиовизуальной компоновки.

Анимация-мультипликация развивалась параллельно с кинематографом и художники-аниматоры сразу отметили, что сказочных, выдуманных существ в виде стилизованных анималистических или антропоморфных персонажей анимировать удобнее и легче, чем пропорционально правильную фигуру человека. Тяготая к символичности в своей упрощенной форме, они даже более живо и выразительно смотрятся на экране, создавая при этом дополнительную зрелищность «человеческим» поведением и характерами. Это прослеживается уже в первых фильмах Э. Рейно, Э.Коля, У. Маккея, О'Брайена и др., как и в произведениях более поздних этапов анимационного искусства. Так, исследователь А.М. Орлов отмечает, что персонажи У. Диснея «странные существа, сдвинутые по шкале эволюции от человека вниз, к животному облику»²⁹⁶. Из текстов ученого можно сделать вывод, что с точки зрения «экологичности» анимационных персонажей данный подход рационально обоснован. Мифологические концепты вымышленных персонажей существуют в культуре с древних времен, а их стилизованные образы, которые встречаются в живописи, графике, скульптуре, вазописи, фольклоре, в объемных фигурах древних карнавальных представлений, а также созданные конкретными авторами-художниками, сегодня составляют зрелищную основу анимации и нередко предстают в новых визуальных формах. Если же персонажами анимации по сюжету являются люди, то их образы часто подвергаются художественной стилизации.

Экранные технологии доцифрового периода задействовали разные подходы к дизайну объектов кино и анимации. В кинематографе, в связи с высокими

²⁹⁴ Кривуля Н.Г. Анимационный персонаж: проблемы типологии // *Arta*, – 2013, Т. 1, № 2 (XXII), С. 66.

²⁹⁵ Там же, С. 77.

²⁹⁶ Орлов А.М. Аниматограф и его Анима: психогенные аспекты экранных технологий. – М.: ИМПЭТО, 1995. С. 15.

требованиями к реалистичности визуальных элементов, структурирующих собой пространство кадра, прежде всего выделяются такие проектные направления создания персонажей, как муляж, кукла различных размеров и степени сложности (для вымышленных существ), костюм, в том числе т.н. ростовая кукла, аниматронная модель. В плоскостной, двухмерной анимации (мультипликации) наиболее распространенные техники визуализации объектов – это рисованная мультипликация и техника перекладки, в которой также применяются рисованные элементы, но более насыщенные графически. В объемной анимации в технике покадровой съемки оживляются реальные объекты, куклы, макеты, муляжи, игрушки. Ориентируясь на наличие особых требований к визуальному решению персонажа экранного произведения, проанализируем, как процесс объектного дизайна реализуется в каждом из выделенных направлений.

Превращение стопки чистых листов с помощью покадровой съемки в экранный эпизод традиционной рисованной мультипликации требует, несомненно, гораздо больших творческих усилий, чем использование кинокамеры для фиксации окружающего мира с костюмированными персонажами. Игра актеров, как и техническая сторона возможностей киноаппарата в анимации отступает на второй план, ее заменяет работа художника-мультипликатора, перерисовывающего кадры с небольшими изменениями сотни и тысячи раз. Именно этим долгим процессом объясняется термин «мультипликация», в переводе с англ. означающий «умножение». Анимирование (от англ. «animation» – оживление), одушевление персонажа путем покадровой съемки создает неповторимый характер его действия в кадре, что является одной из ключевых составляющих художественного образа персонажа в произведении, наряду с вербальным, звукошумовым выражением, драматургической разработкой. Сегодня рутинная часть работы мультипликатора (например, контуровка, закраска) может выполняться в компьютерном приложении, но создание визуального образа персонажа и ключевых кадров его движений (фазовка, прорисовка) остается творческим моментом для художника-постановщика и аниматора. При разделении труда и многократной перерисовке возникает проблема сохранения «неизменности внешнего облика персонажа»²⁹⁷, на решение которой в

²⁹⁷ Сазонов А.П. Персонаж рисованного фильма. – М.: [б. и.], 1959. С. 4.

том числе направлен дизайн-процесс, упрощающий изобразительную форму. При этом мера обобщения персонажа может различаться при разной крупности. Концепт-дизайн составляет первый и важнейший этап в проектировании рисованного персонажа. В концепт-эскизах визуально опредмечивается основная идея образа персонажа, выявляется морфология и основные пропорции объекта. Важно заметить, что в мультипликации не только вымышленные объекты и персонажи, но и любые другие (привычные, реальные, второстепенные) объекты, составляющие визуальный контент, требуют концептуальной разработки, так как стоят в одном ряду образов обособления, структурирующих собой пространство кадра. Для формирования целостного визуального решения всего экранного произведения, художники создают образ каждого объекта, опираясь на основную идею стилистической общности.

В России пионером рисованной, кукольной и совмещенной техник анимации принято считать балетмейстера А.В. Ширяева, который делал раскадровки для постановки танца на бумажной ленте, а с 1906 по 1909 г. создавал фильмы, немного опередив В.А. Старевича. Фильмы создавались не для демонстрации перед публикой, а выполняли функционально-прикладные задачи превизуализации балетных номеров. Архивы и пленки были опубликованы не так давно, но вызвали сильную реакцию в профессиональном сообществе. Например, сооснователь и руководитель британской студии Aardman Animations, аниматор Питер Лорд (Peter Lord) подчеркнул, что мастерство Ширяева как хореографа и танцора просматривается в высочайшем качестве проработки анимационного движения в его рисованных и кукольных фильмах: «Ширяев обладал уникальными данными для анимации. Его понимание танца проявилось в инстинктивном знании, как воссоздавать движение. Его утонченная анимация, учитывающая веса, на десятилетия опередила свое время»²⁹⁸.

Из зарубежных художников после родоначальника мультипликации француза Эмиля Коля и его «Фантасмагорий» (первая четверть XX века), выполненных в виде коротких фильмов из фотографированных простейших рисунков, вторым, рисовавшим тысячи кадров на бумаге чернильным пером и кистью, принято считать американского художника Уинзора МакКея. И в экспериментах Э. Коля, и в

²⁹⁸ Lord P. The start of stop-frame. // The Guardian 14.11.2008. [Электронный ресурс] URL: <https://www.theguardian.com/film/2008/nov/14/animation-ballet> (дата доступа 19.07.2019).

ранних произведениях У. МакКея, «Немо» (1911), «Как действует комар» (1912), «Динозавр Герти» (1914), просматривается особая специфика разработки вымышленного анимационного пространства. Фон не играет особой роли в композиции кадра. Персонажи являются главными пространственными и динамическими объектами анимации, задающими своей формой, графическим и анимационным исполнением само пространство и степень его условности. Как было показано в первой главе диссертации, экранное пространство формируется за счет соотношенности образов обособления, но анимационные персонажи в привязке к динамике кадра могут преобразовывать плоскость листа в двухмерное или псевдотрехмерное пространство даже без использования фоновых элементов, так как имеют в составе своего образа ключевые точки, (чаще всего фигуры-гештальты), которые за счет изменения геометрических параметров взаимного расположения на плоскости, в динамическом кадре создают иллюзию пространственности. Постоянное изменение образа во времени обуславливает наличие пространства в графике рисованной мультипликации, для которой характерно, что при остановке, «застывании» изображения иллюзия пространства мгновенно распадается. Художественно-выразительное решение комических персонажей «Немо» прежде всего обусловлено привычным для самого художника комиксным стилем рисунка, в котором просматриваются специфические ограничения. В комиксах художникам приходится многократно рисовать одни и те же визуальные образы персонажей, которые должны быть узнаваемы зрителем в разных ракурсах. Высокая степень упрощения и стилизации персонажей мультфильма «Немо» объясняется тем, что при тысячах перерисовок увеличение количества деталей визуального облика персонажа сказывается в экспоненциальном росте объема работы. Простота и замкнутость контура элементов образа особо важна и для работы с цветовой и тоновой заливкой. В пропорциях персонажей «Немо» видна еще некоторая привязка к изобразительному натурализму комиксов, которыми долгое время занимался У. МакКей. Художник продолжает экспериментировать и в фильме «Как действует комар» применяет более детализированную графическую разработку главного объекта, близкую журнальной иллюстрации. При этом в кадре присутствуют изобразительные элементы второго плана.

Таким образом, на первом этапе развития рисованной мультипликации происходил экспериментальный поиск подходов к графической разработке персонажей. Позднее специфические принципы создания мультипликационного персонажа проявились гораздо более строго в графическом решении таких персонажей, как Кот Феликс, Кролик Освальд, Микки-Маус и др. Проектная разработка персонажа как главного объекта коммерческой мультипликации постепенно приобрела характер функционального дизайна. Для более явной передачи мимики были значительно изменены пропорции антропоморфных существ: голова персонажа составляет почти половину высоты его фигуры. Максимальное упрощение при запоминающейся выразительности формы и значимости каждой детали приближает дизайн персонажей к графическому дизайну эмблемы, знака. Именно персонажи подверглись такой тщательной разработке, жестко фиксирующей форму, так как это самые динамичные объекты в фильме, в то время как окружение, часть времени остающееся статичным, может быть визуализировано в более свободной манере, иногда отражающей приемы иллюстрации. Эти характерные черты определяют сформировавшиеся на рубеже 1920-1930х тенденции дизайна персонажа для коммерческой рисованной мультипликации. Как и в любой отрасли, дизайн в мультипликации вместе с выполнением функционально-эстетических задач, направлен на простоту тиражирования.

В успехах студии У. Диснея дизайн персонажей сыграл существенную роль. Простой, легко узнаваемый, будто составленный из фигур-гештальтов контрастный силуэт Микки-Мауса обладает специфической экранной выразительностью: его движения нетрудно различить и в общих планах, и в сверхдинамичных эпизодах. Как эмблема или логотип, образ персонажа поддается масштабированию, сохраняя читаемость. Силуэтно-графическое решение Микки-Мауса и особенно его динамическое применение в анимационном фильме можно сравнить с формой шрифтовой графемы: ключевые формообразующие элементы четко отображаются в любом повороте и ракурсе по плоскостному принципу типографского знака, задавая такое же, сжатое до двухмерности, и в то же время объемное за счет динамики восприятие пространства. Характерный силуэт ушей персонажа в виде контрастных к фону окружностей четко отображается в плоской проекции практически в любой

фазе движения. Диаметрально взаиморасположение ушей и носа Микки в профиле позволяет художнику легко показывать повороты головы. Два контрастных эллипса глаз соотнесены с эллипсом на кончике носа. За счет тональной противоположности живота и спины и укрупненных парных элементов: глаз, ушей, пуговиц, кистей рук и округлых стоп художникам легко отображать сложные ракурсы персонажа, подчеркивая его объемность и создавая иллюзию глубины пространства. Звуковое проявление персонажа через специфический голос-фальцет (Микки долгое время озвучивался самим У. Диснеем с применением специальной техники) составляет серьезную долю его экранного образа. Через год после появления Микки-Мауса в звуковом семиминутном фильме «Пароходик Вилли» (1928) к образу персонажа были добавлены белые перчатки, чтобы выделять руки на фоне тела. Вдобавок к тональному контрасту и выразительному силуэту, с появлением цветных фотопленок экранные образы персонажей приобрели характерные и легко различимые индивидуальные цвета. Экранная специфика динамичного воспроизведения здесь полностью переняла приемы простых зрелищных форм: разные цвета одежды соперников в спортивных состязаниях, яркие костюмы и преувеличенный грим выступающих циркачей и артистов балаганов. Перечисленные приемы продиктованы простым правилом – зрителю требуется предельная ясность визуальных элементов для того, чтобы успевать следить за смыслом самого действия, особенно если оно протекает в быстром темпе, например, различать противников в схватке. Объекты-персонажи своей динамикой создают и подчеркивают глубину и логическое построение анимационного кадра, являются мерой анимационного пространства, так как, независимо от конфигурации и морфологии, воспринимаются по априорно существующим в сознании зрителя моделям живых существ.

Большие трудозатраты и одновременно коммерческий успех мультипликации привели к созданию целой индустрии, развивающейся параллельно с кинематографом. И лидеры отрасли, и энтузиасты стали искать новые выразительные средства, совершенствовать технику. Среди значимых творческо-технических приемов в рисованной мультипликации следует отметить применение целлулоидной пленки вместо бумаги, и метод ротоскопирования (называемый

«эклерный метод»²⁹⁹). Ротоскоп и метод создания анимации с его помощью были разработаны в 1915 г. М. Флейшером и впоследствии активно использовались на многих студиях, предполагая срисовку силуэта персонажа с отснятых с натуры кадров киноплёнки. «Союзмультфильм», созданный в 1936 г. успешно перенимал зарубежный опыт. В отечественной школе мультипликации «эклерный метод» достиг расцвета в 1950-х гг. С использованием ротоскопии, например, сделаны советские мультфильмы «Аленький цветочек» (1952), «Снежная королева» (1957) и др. Как оказалось, даже такой способ потребовал от художников в значительной мере преобразовывать отснятый материал для художественной адаптации визуальной образности внутрикадровых объектов и персонажей. Вот что в одном из интервью говорит художник-мультипликатор Л.Л. Шварцман: «Когда обводишь контур человека, то на бумаге получается очень странная вещь: у актера становится очень маленькая голова. Если в нормальном человеке укладывается восемь голов, то у нас в мультипликации должно помещаться пять-шесть – чуть меньше, чем на самом деле. Тогда рисованный герой воспринимается зрителями нормально. Поэтому мне приходилось менять пропорции: увеличивать головы, перерисовывать черты лица и так далее»³⁰⁰. Намеренное видоизменение пропорций персонажей в процессе их перерисовки, а также упрощение фотоизображения говорит о наличии принципов дизайна и в мультипликации «эклерным методом», выражающихся в особой графической переработке фотоматериала.

Одной из часто используемых и популярных среди аниматоров-мультипликаторов техник за счет своей простоты на начальном этапе является техника перекладки. Чаще всего в технике перекладки применяются т.н. бумажные марионетки. В 1920-1930х гг. художники Н.П. Ходатаев, Ю.А. Меркулов и З.П. Комиссаренко разрабатывали плакатную форму и силуэтный принцип построения персонажа. Н.П. Ходатаев отметил технику световой проекции, мультиплицирование и передачу движения как основные условия создания формы

²⁹⁹ Одно из названий технологии ротоскопии или фотоперекладки, когда контур кадр за кадром перерисовывается с киноплёнки на просвет. «Эклерный» – от названия французской фирмы киноаппаратов.

³⁰⁰ Л.Шварцман «Почему-то наш Попугай стал смахивать на Владимира Ильича...» Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=77>

персонажа в мультипликации³⁰¹. Эти подходы позволили создать визуальные формы в фильмах «Межпланетная революция» (1924), «Китай в огне» (1925) и др., основанные на выразительной динамике светотеневых пятен и технике перекладки. Позднее группа Н.П. Ходатаева нащупала более линейный, сфокусированный на объектах графический стиль («Органчик» 1933 г. и др.). В технике перекладки объекты-персонажи составлены из элементов, которые перемещают по съемочной поверхности в процессе покaдровой съемки. Для масштабирования и демонстрации изменений в пределах самих объектов, их части заменяют на созданные отдельно фазованные элементы. Перемещаемые элементы в технике перекладки могут выполняться с множеством деталей и даже в сложной живописной манере. В связи с этим, техника перекладки получила серьезное развитие. Например, признанные во всем мире анимационные произведения Ю.Б. Норштейна «Ежик в тумане» (1975), «Сказка сказок» (1979) созданы в смешанной технике на основе перекладки.

Для каждой техники исполнения характерна своя специфика и ритм построения сюжета. Рисованная линия требует постоянного движения объекта, иначе силуэт или контур могут потеряться в своем графическом контексте. Детализация объекта в технике перекладки позволяет более свободно работать с хронометражом, делать статичные кадры. Режиссер Ю.Б. Норштейн об использовании этих особенностей пишет: «Статика рисованного кадра не выдержит той длительности, которую выдерживает кадр «Ежика». Изображение берет на себя функции драматургии, и статичный персонаж развивается за счет изобразительного насыщения. <...> Пауза заполняется не только игровой сменой, но и изображением персонажа»³⁰². То есть техника перекладки позволяет каждый отдельный подвижный элемент объекта-персонажа насыщать изобразительными деталями, а трудоемкость повышается только при изменении размеров или ракурсов персонажа.

Техника перекладки, избавляющая художника экрана от бесконечного перерисовывания объекта, в стремлении к объективации пространства заметно уступает объемной кукольной анимации, в которой, благодаря полной предсъемочной разработке объекта такие ненарративные средства выразительности,

³⁰¹ Мультипликационный фильм / Н. Ходатаев, И. Вано, А. Птушко, С. Богуславский / Вступ. статья Г. Рошаль. – М.: Кинофотоиздат, 1936. С. 33-35.

³⁰² Норштейн Ю.Б. Снег на траве: фрагменты книги: лекции по искусству анимации. М.: ВГИК; Журнал «Искусство кино», 2005. С. 104.

как художественное освещение, съемка в разных ракурсах и др. выносятся за границы постоянного отображения в материале и используются уже более традиционными и привычными для кино способами. Визуальный контент кукольной объемной анимации преимущественно состоит из реально созданных телесных объектов. Объекты-персонажи разрабатываются в виде объемных моделей на каркасно-шарнирной основе, позволяющей менять положение отдельных частей. В связи с максимальной конкретикой опредмеченных таким способом образов, исключается возможность каких либо непродуманных изменений в визуальном облике куклы в процессе съемки. Как отмечалось ранее, переход персонажей в категорию реально опредмеченных рукотворных объектов дизайна проявился уже в работах пионеров анимации в начале XX века. Сначала аниматоры создавали куклы-объекты с помощью гибкой проволочной основы (А.В. Ширяев, В.А. Старевич), пластилина (О'Брайен) затем перешли к шарнирным каркасам. В 1920-1930х гг. А.Л. Птушко с группой художников (Ю.П. Швеи и др.) массово применяли в анимационных и игровых фильмах кукольные объекты-персонажи и реквизит, разрабатывая параллельно самобытный комплекс инженерно-конструктивных основ дизайна персонажей. В опубликованном в 1936 г. сборнике статей о мультипликации А.Л. Птушко описывал устройство скелета кукольного персонажа и применение шариковых, колковых, трехстворчатых шарниров-суставов. Художник-конструктор обращал особое внимание на анатомическое соответствие скелета-каркаса: «При конструировании кукольных механизмов особое внимание надо обращать на руки и позвонок ... руку нужно непременно строить из четырех сочленений: кисти, предплечья, плеча и ключицы»³⁰³. Наибольшую сложность составляла мимика. В печатном издании 1936 г. описана отработанная технология передачи эмоций персонажей с помощью множества сменных масок, соответствующих фазам движения³⁰⁴. Для фильмов А.Л. Птушко практиковалась работа с куклами на «макетной натуре» с неровным рельефом, в связи с чем много внимания уделяется и макетам-декорациям, и вспомогательным конструкциям, например, подмакетнику³⁰⁵. В период 1930-1940 годов коллективом под руководством А.Л. Птушко был создан

³⁰³ Птушко А.Л. Мультипликационный фильм. Статьи: Н. Ходатаев, И. Вано, А. Птушко, С. Богуславский / Вступ. статья Г. Рошаль. – М.: Кинофотоиздат, 1936. С. 226.

³⁰⁴ Там же С. 221-240.

³⁰⁵ Там же. С. 240-245.

ряд высокохудожественных произведений объемной анимации, в также визуальные эффекты для фильмов, например, таких как всемирно известные «Бегство Пуанкаре» (1931) «Гулливвер» (1935), «Золотой ключик» (1939). Фильмы интересны еще и тем, что актеры, помещаемые на заднем плане, часто имитировали игру кукол в специальных костюмах, а главные куклы-персонажи анимировались с помощью покадровой съемки либо с помощью механического управления. Это отражает характерную тенденцию опредмечивания человека и одушевления предмета в экранных искусствах. Американский художник, скульптор У. О'Брайен отработывал технику покадровой съемки объектов в короткометражках в 1915-1916 гг. с помощью моделей из пластилина. Затем анимационные вставки стали появляться в полнометражных фильмах: например, «Затерянный мир» (1925), где в реалистической манере демонстрировались динозавры, и «Кинг-Конг» (1933) с уже тщательной проработкой моделей из резины на металлическом шарнирном каркасе.

В развитие советской кукольной анимации большой вклад внес художник-конструктор и аниматор Е.Т. Мигунов. В 1953-1954 гг. он взялся за усовершенствование подходов к покадровой съемке кукольных объемных персонажей. Его совместные с талантливым механиком С.И. Этлисом конструкторские находки касались не только оборудования съемочного станка (с винтовой системой на направляющих рельсах и телескопическими штативами), но и шарнирной системы «скелета» самого персонажа. Из воспоминаний художника очевидно, что разработанный им латунно-алюминиевый шарнирный конструктор каркаса персонажа-куклы представлял собой значительное усовершенствование взятых за прототип суставных каркасов, внедренных А.Л. Птушко. Оболочки персонажей Е.Т. Мигунов решил делать отливкой из латекса по гипсоцементным формам³⁰⁶. «Карандаш и Клякса» (1954) стал первым в серии мультфильмов, снятых с применением новых технологических и конструкторских решений.

Хотя техника объемной анимации в экранных искусствах имеет специфическое развитие, стоит сопоставить особенности объектного дизайна для объемной анимации с методами разработки, исторически сложившимися в направлении подготовки театрального реквизита – кукол различной конструкции. По

³⁰⁶ Мигунов Е.Т. Работа в кукольной анимации. Предисловие Г. Бородин.// Киноведческие записки. № 73. 2005. URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/print/sendvalues/432/> (дата обращения 05.10.2017).

типу взаимодействия оператора-кукловода с куклой в зависимости от ее конструкции куклы подразделяются на верховые (перчаточные, гапитно-тростевые, гиньоль), низовые (марионетки), срединные (ростовые куклы). Известно, что кроме применения кукол в кино в качестве спецэффекта (с помощью покадровой анимации) предпринимались попытки съемки кукольных фильмов «на живую», по принципу кукольного театра. Одним из примеров взаимодействия театра кукол и кино можно назвать 45-минутный кукольный фильм «Небесное создание» (1956) С.В. Образцова и Г.Г. Натансона. Особенностью фильма является применение съемок «игры» кукол перчаточного типа в реальном времени. Над этим произведением работал коллектив от киностудий «Союзмультфильм» и «Мосфильм», насчитывавший всего около 50 человек. В частности, над созданием объектов-кукол и декораций для этой картины работало 12 художников под руководством главного художника-конструктора Р. Гурова. Большой коллектив является характерной особенностью кукольной анимации из-за высоких трудозатрат, связанных с производством кукол любых конструкций. Профессию создателей объектов-кукол и кукольного реквизита относили к категории «художник-конструктор», о чем свидетельствуют и титры мультфильмов, и упоминания в литературе. Дизайн кукол при подготовке экранных произведений, кукольных спектаклей не был тиражным. Куклы представляют составной объект, при создании которого художник-конструктор предпринимает попытку воспроизвести эскизный образ персонажа в условиях ограничений, накладываемых технической задачей – обеспечением возможности двигать различные части куклы специальными рычагами (тростями), механизмами, или управлять куклой другими средствами. В создании объекта-куклы учитывается ее основное сценическое амплуа и художественный образ, которые закладываются в эскизах / концепт-арте визуального облика и должны воплотиться в материале (в привязке к конкретному масштабу), пройдя через многочисленные фазы производства (например, пластилинового моделирования, создания слепка, изготовления подвижного шарнирного или проволочного скелета, придания объемности всем видимым элементам, окрашивания, создания соответствующих текстур или «одежды» с сохранением подвижности мелких деталей). Таким образом, «изнанка» куклы, ее «механический интерфейс» связаны с учетом технических и

эргономических требований. Как следствие – каждая кукла становилась отдельным дизайн-проектом, имеющим в своем составе этапы, близкие к инженерному проектированию, а овладение ее управлением требовало времени. Театральные и анимационные куклы чаще всего были меньше человеческого роста, поэтому требовалось проектировать и воссоздавать в масштабе и второстепенные объекты, формирующие среду действия. Высказывание Е.В. Сперанского об однородности персонажей и реквизита как сценических объектов актуализирует обобщающее значение объектного дизайна и для театра, и для кукольной анимации: «в принципе театральная кукла способна сыграть все, что может оживить человеческая фантазия. Поэтому в Театре кукол наравне с человеком и животными играют вещи: тут они так же органичны и равноправны, подчиняясь тому же закону “Жанра чудесного”»³⁰⁷. В книге А.Я. Федотова «Техника театра кукол» описаны многие аспекты дизайна объектов театрального кукольного спектакля: от разновидностей художественно-технического решения самих кукол до принципов построения ширм, выгородок, техники смены декораций, расчета видимости сцены с порталом³⁰⁸.

В отечественных теоретических трудах, посвященных созданию куклы-персонажа в анимации, выделяются работы Исследователя Г.Г. Смолянова. Будучи практикующим художником-постановщиком, он глубоко проник в процесс проектирования персонажей в анимационном производстве, что позволило ему четко воссоздать в текстах последовательность формирования (и воплощения в материале) визуального образа персонажа кукольного фильма, описать особенности анатомии персонажей в рамках основных докомпьютерных техник анимации. Г.Г. Смолянов отмечает, что уже на первом этапе – концепт-дизайна – авторы будущего мультфильма уже должны знать, в какой технологии планируется выполнение проекта, так как образно-эстетические требования к типажам для анимационного фильма накладываются на жесткие технические требования, специфические для каждой технологии. Культура чертежей типажного ансамбля «заключается в острой графической характеристике, в конкретности и ясности анатомии типажа. <...> Это необходимо, чтобы не оставалось места для разночтения при разработке того или иного узла в анатомии типажа... Неточность даже в толщину линии, допущенная в

³⁰⁷ Сперанский Е.В. Актер театра кукол. – М.: Всерос. театр. о-во, 1965. С. 148-152.

³⁰⁸ Федотов А.Я. Техника театра кукол / Всерос. театр. о-во. – М.: Искусство, 1953. – 170 с.

чертеже, непременно скажется в дальнейшем», – пишет Г.Г. Смолянов, добавляя, что строгие правила разработки относятся к любой анимационной технологии³⁰⁹. Смоляновым описаны технические требования к рисованным типажам, к подвижной конструкции кукол, затрагиваются и конструктивные аспекты перекладки. В текстах художника также подтверждается одинаковое проектное основание в разработке персонажей, игрового реквизита, вспомогательных элементов анимационного пространства. В контексте этой мысли Г.Г. Смолянов зафиксировал важное для объектного дизайна положение: «Как бы ни был мал предмет реквизита, он требует такого же внимания и творческого отношения к нему художника фильма, как и игровой типаж. <...> Игровой реквизит в анимационном фильме – это не муляж, не музейный экспонат или миниатюрная модель реального предмета, а действующий элемент игровой сцены. В каждом конкретном случае изобретается оригинальная механика, при помощи которой действует, “играет” этот предмет... Часто предметы реквизита в мультипликации становятся персонажами и начинают действовать в фильме, как живые существа. В соответствии с внешней характеристикой, с особенностью кинематики каждого предмета разрабатывается его индивидуальная подвижная конструкция»³¹⁰. Такой подход практиков является еще одним подтверждением гипотезы об объектном дизайне, как единой сфере разработки разнородных визуальных элементов для экранного искусства, которые, впоследствии, нередко переносятся за его пределы.

Объекты-персонажи в ходе своего присутствия в культурном пространстве также нередко претерпевают эволюционный процесс видоизменения формы. Примером трансмедийного и кросспространственного воплощения объекта дизайна в культуре может послужить история Чебурашки. Впервые этот персонаж был визуально воплощен иллюстратором В.С. Алфеевским для издания детской повести Э.Н. Успенского в 1966 г. в черно-белом исполнении. Маленькие уши, характерный хвост и морда придавали персонажу черты бобра. До выхода знаменитого мультфильма выпускались и серии диапозитивов. Для детской истории в диапозитивах в 1969 г. художником-мультипликатором Б.П. Степанцевым был разработан персонаж Чебурашки с большими рыжими ушами, светло-рыжим

³⁰⁹ Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. М.: ВГИК, – 2005. С. 20-21.

³¹⁰ Там же, С. 52-53.

(напоминающим белку) туловищем зверька, и заметным полосатым хвостом. В ходе подготовки к выходу кукольного мультфильма Р.А. Качанова «Крокодил Гена» (1969) визуальный образ Чебурашки был переработан художником Л.А. Шварцманом. Появились узнаваемые детские пропорции, выразительные большие глаза, треугольный нос, мех и уши сделаны темно-коричневыми, почти незаметным стал хвост шарообразной формы. Именно в виде кукольного объекта-персонажа Чебурашка стал впоследствии популярен во всем мире. На основе образности завезенных из СССР кукол в Швеции с 1975 по 1988 г. выпускалась телепрограмма «Друттен и крокодил на книжной полке» с персонажами, воссозданными в виде кукол-марионеток. В 1976 году образы Чебурашки и Гены использовались в шведской печатной рекламе мороженого. Там же в 1975-1976 гг. издавался журнал «Друттен ок Йена»³¹¹. Книгу Э.Н. Успенского на шведском языке впервые опубликовали в 2005 году. В 2004 г. Чебурашка стал талисманом российской сборной на Олимпиаде в Греции в оригинальном образе с добавлением красной рубахи. Затем, в 2006 г. на зимней Олимпиаде в Италии талисман Чебурашка был видоизменен – шерсть стала белой, цвет и текстуры одежды варьировались. В 2008 г. на Олимпиаде в Пекине Чебурашка предстал с красным туловищем, а орнамент на рубахе стал синим. В 2010 г. цвет шерсти олимпийского талисмана поменяли на синий. В 2010 г. советские мультфильмы были пересняты в Японии в классической кукольной технике, с добавлением новых эпизодов. Сегодня Чебурашка-сувенир представлен во множестве самых различных цветовых вариаций.

Сценарий и технология ставят перед разработчиком визуального образа персонажа нестандартные задачи, требующие поиска прикладных решений, применения различных новых материалов. Как и в промышленном, графическом дизайне, product-дизайне в объектном дизайне используются такие вспомогательные этапы, как эскизирование, макетирование, прототипирование. В проектировании и производстве кукол, как и вообще в сфере анимации-мультипликации постоянно находят применение новые разработки из самых разных областей промышленности. До шарнирных каркасов применяли проволочную основу, резину, пластилин, гипс, сегодня в кукольной анимации применяются стоматологические материалы,

³¹¹ Шведские приключения Чебурашки и крокодила Гены. URL: <https://news.rambler.ru/world/12618194-shvedskie-priklyucheniya-cheburashki-i-krokodila-geny-intellika-info-kaliningrad/?updated> (дата обращения 7.12.2017).

современные электроизоляционные герметики, полиуретаны, используются промышленные способы обработки, например, лазерная гравировка, 3D-печать, фрезеровка на станках ЧПУ и многое другое. Творческий подход позволяет художникам решать задачи по опредмечиванию образов любыми удобными и известными способами, а также постоянно изобретать новые.

Применяемые в игровом кинематографе куклы разных масштабов и техники исполнения также требуют художественно-конструкторской разработки, и прежде чем перейти по хронологии развития экранных искусств к подробному рассмотрению цифровых персонажей 3D-анимации и виртуальной реальности, необходимо еще раз вернуться к объектам докомпьютерного кинематографа, в котором дизайн персонажей развивался независимо от театра и анимации. Как уже упоминалось ранее, объемные объекты кукольного типа появились в игровом кино в виде вставок покадровой анимации. Другой тип кукол – анимированные «на живую» зрелищные объекты-куклы в своих фильмах неоднократно применял Ж. Мельес. Сказочно-фантазийные образы создавались масштабированностью относительно актеров. Так, в фильме «Путешествие на Луну» (1902) Луна предстает в виде гротескно выполненного и частично анимированного кукловодами лица. В фильме «Завоевание Полюса» (1912) хозяин Северного полюса, ледяной великан, видимый по плечи над уровнем земли, имеет эпизодическую роль, взаимодействуя с реальными актерами. Голова персонажа создана в виде конструкции высотой два метра, позволяющей скрывающимся за ней кукловодам открывать и закрывать веки, управлять движением глаз, ушей, рта и курительной трубки. Сама голова в кадре поворачивается и наклоняется, а руки ледяного великана, с подробно проработанными костлявыми кистями, поддерживаемые незаметными струнами, реалистично загибают путешественников. Для управления гигантской марионеткой потребовалось двенадцать человек³¹². Еще один яркий пример воплощения вымышленного объекта-персонажа демонстрирует выдающаяся фантастическая драма Фрица Ланга «Метрополис» (1927), где кульминационным фантастическим и сюжетным элементом стал объект-персонаж биомеханического человека в образе женщины, выполненный в органико-технической стилистике, что стало явно

³¹² Frazer J. Artificially Arranged Scenes: The Films of Georges Méliès. Boston: G. K. Hall and Company, 1979; Hammond P. Marvellous Méliès, London: Gordon Fraser, 1975, P. 79;

опередившим время шагом. Созданный архитектором Вальтером Шульце-Миттендорфом (Walter Schultze-Mittendorf) дизайн объекта-персонажа был реализован в виде специально изготовленного костюма, полностью скрывающего актрису и надеваемого по частям по принципу рыцарского доспеха. Костюм создавался из специального пластичного материала, в сыром виде принимающего необходимую форму и затем застывающего, в связи с чем для длительного художественного моделирования формы предварительно был сделан гипсовый слепок тела актрисы³¹³. Данный вымышленный объект-персонаж можно отнести одновременно как к категории сложного костюма, так и ростовой куклы в силу наличия заложенных в его образ индивидуальных типажных черт.

После «Метрополиса» можно проследить все более частое применение полномасштабных срединных кукол, берущих свое начало от дизайна костюма. Кукла-актер, выражаясь театральными терминами, с человеком-кукловодом внутри – это объект дизайна, учитывающий эргономику и удобство управляющего человека. Но и кукловод-актер подбирался в соответствии с размерами самой куклы. Очень ярко это проявилось в направлении разработки таких вымышленных персонажей, как големы, инопланетяне, чудовища, объекты-роботы, андрониды, киборги, универсальные солдаты, существа-клоны. Можно привести множество объектов-персонажей, выполненных в докомпьютерную эпоху в виде кукол-костюмов. Например, они встречаются в научно-фантастических фильмах П.В. Клушанцева. В фильме «Планета бурь» это были робот «железный Джон» и инопланетные существа. Персонаж-робот был разработан как двухметровый объект-костюм, управлял которым изнутри чемпион по вольной борьбе Б.А. Прутковский³¹⁴. В серии фильмов Дж. Лукаса «Звездные Войны» (1977), такими объектами были робот R2D2, Чувака, Вейдер, солдаты галактической империи. В фильме «Чужой» (1979) использовался костюм для образа инопланетянина. В эпизодах фильма «Американский оборотень в Лондоне» (1981) костюм совмещался со сложным гримом работы художника и дизайнера Р. Бэйкера (Rick Baker), предусматривающим возможность отображения растущей шерсти персонажа-оборотня. После данного фильма Киноакадемия выделила новую номинацию премии «Оскар» за лучший грим. В фильме «Робокоп»

³¹³ Маркалова Н.В. "Метрополис": история эффектов URL:<http://mir3d.ru/vfx/2479/> (дата обращения: 13.08.2017).

³¹⁴ Клушанцев П.В. В стороне от больших дорог. – СПб.: Сеанс, 2015. С. 197.

(1987) протагонист киборг также реализован с помощью сложного костюма. И хотя часть лица актера не закрыта элементами костюма, объект-персонаж полностью выполняет свою зрелищную задачу, представляя по сюжету полумеханический объект с человеческим разумом. Выдающимся произведением в аспекте сложного костюма в совмещении с искусным гримом является фильм «Чокнутый профессор» (1996), в котором актер Э. Мерфи сыграл сразу семь ролей разных людей. Это удалось благодаря мастерству дизайнера Р. Бэйкера, воплотившего визуальные образы людей разного пола и комплекции в костюмах по типу ростовых кукол с применением гримировочных накладок и т. д. Разные по производству костюмы сочетались с гримом и париками, что относит человеческих персонажей-типажей, сыгранных известным актером к высокохудожественным объектам дизайна. В современных фильмах также успешно используются костюмы по типу ростовых кукол, полностью скрывающие актера. Например, так был реализован визуальный образ антропоморфного персонажа-ихтиандра в фильме «Форма воды» (2017).

С совершенствованием технологий применения кукол в кинематографе, персонажи стали создаваться в виде аниматронных моделей, то есть кукол с механическим, а позднее – электромеханическим и робототехническим управлением. Такие объекты-механизмы на основе часовых автоматов использовались для развлечения публики намного раньше появления кино. Один из примеров XVIII века – аниматронная кукла «пишущий мальчик», созданная часовщиком и дизайнером автоматов Пьером Жаке-Дро в 1770 г. в качестве аттракциона. К этому же времени относится и часовой автомат «Павлин» работы англичан Дж. Кокса и Ф. Юри, экспонирующийся в Эрмитаже. Более современный пример – кукла-робот в образе Авраама Линкольна, произносящего речь в Диснейленде в качестве аттракциона с 1965 г. Применительно к кинематографу куклой или, возможно, прообразом аниматронной технологии можно назвать огнедышащего персонажа-дракона из фильма Ф. Ланга «Нибелунги: Зигфрид» (1924), которого Ж. Садуль назвал автоматом³¹⁵. В советском фильме «Илья Муромец» (1956) тоже был применен механический управляемый каркас и устройство огнеметания для персонажа Змея Горыныча. В итальянском и более позднем варианте экранизации легенды о

³¹⁵ Садуль Ж. История киноискусства от его зарождения до наших дней / Пер. с 4-го фр. изд. М.К. Левиной; – М.: Изд-во иностр. лит., 1957. С. 155.

Нибелунгах («Зигфрид», 1957) аниматронный дракон стал одной из первых значительных работ для кино выдающегося итальянского дизайнера, художника и инженера Карло Рамбальди, чьи аниматронные объекты-персонажи были центральными зрелищными элементами в европейской и голливудской кинофантастике с конца 1950-х по середину 1980-х гг. Под руководством Рамбальди было создано множество объектов, например, электромеханические куклы в фильме «Барбарелла» (1968), гигантская аниматронная модель гориллы весом более трех тонн и высотой около двенадцати метров с гидравлическими и электромеханическими приводами для фильма «Кинг Конг» (1976) и др. Как отдельные объекты разрабатывались руки Кинг-Конга в связи с тем, что в эпизодах актриса должна была полностью помещаться в ладони гиганта, поднимающейся над землей. Визуальный образ гориллы и его мимические маски были созданы дизайнером Р. Бэйкером. Создавая и анимируя их полноразмерные модели, Рамбальди выступал художником и инженером объектов для спецэффектов. В фильмах «Близкие контакты третьей степени» (1977), «Чужой» (1979) и «Инопланетянин» (1982) аниматронными в некоторых эпизодах также являются центральные персонажи – внеземные существа. Нужно заметить, что для «Инопланетянина» Рамбальди воплотил собственную визуальную концепцию образа главного персонажа, проведя, таким образом полную разработку дизайна вымышленного объекта от концепт-арта до предметного воплощения и программирования двигательных возможностей персонажа с помощью электромеханики. Сложное устройство компьютерно-управляемого механического скелета Инопланетянина позволяло воспроизводить около 115 различных движений, включая мимику, движения рук, глаз, пальцев и др.³¹⁶ Для фильмов «Конан-разрушитель» (1984), «Дюна» (1984), «Кошачий глаз» (1985), «Серебряная Пуля» (1985) Рамбальди также руководил проектированием вымышленных персонажей. Аниматронные технологии были быстро подхвачены киностудиями. Например, для фильма «Победитель дракона» (1981) для крупных планов была создана двенадцатиметровая модель с гидравлическим приводом, а для зрелищной съемки полета, огненного дыхания, передвижений дракона были созданы дополнительно

³¹⁶ Creating a creature. Time. May 31, 1982 URL:<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,925429-2,00.html> (дата обращения 11.02.2016)

еще шесть уменьшенных аниматронных объектов. Фильм «Терминатор 2» (1991) – еще одно из знаковых произведений, где наряду с компьютерной графикой использовались и демонстрировались в кадре аниматронные механизмы для отображения внутреннего устройства человекоподобных роботов-персонажей. Это яркий пример того, как изначально вспомогательные и не фигурирующие в кадре конструкции постепенно переходят на центральные позиции, формируя тенденции экранной образности. Аниматроника применялась вместе с компьютерной графикой и в фильмах «Парк Юрского периода» (1993), «Люди в черном» (1997) и др.

В 1970–1980 годах в экранных произведениях постепенно начинает применяться компьютерная графика. Переходя к цифровым воплощениям персонажей, необходимо заметить, что наряду с костюмами и аниматроникой покадровая съемка активно использовалась в кинематографе для анимации вымышленных объектов вплоть до 1990-х, когда постепенно стала замещаться 3D-графикой. Так, в известных фильмах «Терминатор» (1984), «Робокоп» (1987) объекты роботы-антагонисты были реализованы в том числе покадровой съемкой соответствующих макетных моделей. Для съемок боевого робота ED-209 в фильме «Робокоп» художник К. Дэвис (Craig Davies) спроектировал полноразмерную, а также уменьшенную в масштабе модель для покадровой съемки. Совершенствованию объектов – персонажей в виде кукол в западном кинематографе также способствовало применение новейших материалов на основе силикона и полиуретана для создания слепков и имитации органических тканей, эластичных и гнущихся конечностей.

В 90-х гг. компьютерные технологии стали использоваться в голливудском кинопроцессе в одном ряду с аниматронными моделями и другими спецэффектами. В фильме «Парк Юрского периода» (1993) центральные объекты воплощались уже одновременно и в виртуальном пространстве, и с помощью разномасштабных аниматронных моделей, ростовых кукол-костюмов. Масштабированные аниматронные модели некоторых динозавров совмещались с конструкциями, которые «актеры-кукловоды» надевали на себя и управляли одновременно как с помощью пультов, так и своим непосредственным движением. Таким образом, аниматронные модели превращались в своего рода механизированные куклы-

марионетки³¹⁷. Модель тираннозавра для этого фильма остается самой крупной аниматронной моделью, использованной в киносъемках. Она имеет высоту шесть метров, длину двенадцать метров и вес около восьми тонн³¹⁸. По словам дизайнера механических эффектов Р. Галлинсона (Rick Gallinson) полноразмерные аниматронные модели динозавров управлялись с помощью пультов кукловодами, которые во время съемки находились в специальной траншее в полу выстроенной декорации³¹⁹. В направлении аниматроники для создания объектов-персонажей постепенно стали применяться технологии робототехники. С помощью новых материалов и аниматронных технологий в производстве объектов для кино конструкторам, художникам и дизайнерам удавалось достичь уровня перцептивного реализма, на тот момент нереализуемого средствами компьютерной графики.

Современные практические наработки в пространственно-образном наполнении экранных искусств вместе с существующей теоретической базой по дизайну костюма, проектированию сценической объектной среды и реквизита театра, информацией по разработке кукол для анимации и театра существенно расширяют представление о функционально-эстетических принципах организации пространства с применением объемных персонажей и объектов. Все это в значительной степени применимо и к виртуальному пространству трехмерной анимации. Куклы-актеры и объекты-персонажи стали связующим звеном преемственности технологий, тем самым постоянным вызовом, требующим решения задачи анимирования, оживления на новом уровне. Трехмерное моделирование позволило компьютерным художникам и аниматорам облегчить процесс отображения мимики персонажа, и при этом улучшить качество визуализации. Качественно новый уровень анимирования органических форм в современных 3D-программах позволяет все более отходить от технологически обусловленной проблемы «визуальной патологичности» кукольных персонажей, рассмотренной исследователем А.М. Орловым³²⁰, а свойство механического автоматизма стало полностью подчинено художественной идее. При

³¹⁷ JURASSIC PARK's Spitter - Building the Dilophosaurus Dinosaur puppet / Stanwinstonschool.com URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3IJQjhdLbbo&feature=youtu.be> (дата обращения: 17.08.2017)

³¹⁸ Shay D. Duncan J. The Making of Jurassic Park. Ballantine Books, 1993. pp. 95-105; Corliss R. "Behind the Magic of Jurassic Park" // Time (April 26, 1993) URL: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,978307,00.html> (дата обращения: 17.08.2017).

³¹⁹ An interview with Mechanical FX Designer Rick Galinson. URL: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/making-jurassic-park-dilophosaurus-aka-spitter> (дата обращения: 17.08.2017).

³²⁰ Орлов А.М. Экология виртуальной реальности. – М.: ПКФ "Леруша", 1997. С. 3-22.

этом, 3D-анимация снова подчеркнула постоянно важную роль куклы. Например, в фильме «История игрушек» (1995), по замыслу, во многом похожему на предшествующие «В кукольной стране» (1941), «Бунт игрушек» (1947) и др., главными объектами-персонажами куклы-игрушки стали уже на новом эстетическом уровне.

Трехмерная анимация по визуально-образному наполнению наиболее родственна с кукольной анимацией, и многие принципы разработки анатомии и образного решения кукольных анимационных персонажей все так же актуальны сегодня. Специфические требования трехмерности включают разработку от конкретной геометрии форм до деталей текстур и искусственного создания логических и физических алгоритмов анимирования с помощью «виртуального шарнирного каркаса». При этом в среде 3D-приложений моделирование изначально привязано к математическим законам, облегчая работу в аспектах сохранения точности. Создание целостного стиливого решения неизменно остается в числе наиболее важных задач для современного художника экранных искусств.

Студией Pixar для «Истории игрушек» (1995) было создано более 400 трехмерных математических моделей для объектов и фонов³²¹. Среди персонажей были как созданные по прототипам-игрушкам, так и новые. Для каждого персонажа кинематика программировалась отдельно, например, для протагониста Вуди-шерифа было разработано 723 двигательных возможности, из них 212 для лица и 58 для рта³²². Детально разработанные объекты-персонажи (куклы-игрушки в виде ковбоя, астронавта и др.) стали одними из самых популярных и узнаваемых игрушек на прилавках магазинов и отлично продавались, несмотря на сравнительно высокую цену. Они выпускались с 1995 по 1999 г. для продаж по всему миру. Из интервью с президентом компании Thinkway Toys А. Чаном (Albert Chan) известно, что Джон Лассеттер, курировавший дизайн игрушечного астронавта, настоял на производстве игрушки 30 см высотой (в соответствии с размерами в фильме), что было беспрецедентно большим размером для игрушек такого типа на тот момент. А. Чан

³²¹ "Toy' Wonder".//Entertainment Weekly. December 8, 1995. URL: <http://ew.com/article/2010/06/29/toy-story-inside-buzz/> (дата обращения 18.04.2017)

³²² Snider, Burr. The Toy Story Story //Wired. December 1995, pp. 1-6; CompCon '96. Technologies for the Information Superhighway Digest of Papers. Santa Clara, CA: Pp. 463-468.

рискнул запустить производство для выпуска партии ко дню премьеры³²³. Успех дизайна, разработанного Лассетером одновременно и для трехмерной экранной модели и для реальной игрушки, является подтверждением единого принципа проектирования дизайн-объекта для реального и трехмерного пространства. Несмотря на очевидный прорыв в технологиях создания экранного контента первые лица компании «Пиксар» трезво оценивали ситуацию: осознавая, что образ человека, по реалистичности соответствующий общему уровню фильма, создать еще невозможно, они сделали ставку на объектный дизайн вымышленных персонажей по искусственным или природным прототипам. В результате, основой второго полнометражного фильма студии стал сюжет о жизни насекомых на небольшом островке дикой природы («Приключения Флика», 1998). Весь визуальный контент фильма, от общего плана зеленого островка до таких деталей, как зерносорочное устройство муравья, зерна, листья растений и пр. представляет собой концептуально разработанные и воплощенные в трехмерном пространстве виртуальной среды объекты дизайна. Подробнейшей художественной разработке визуального образа подверглись деревья, травы, муравьи, саранча, жуки, бабочки, гусеница, и т. д. В фильме мы видим необычайно оригинальных, самобытных и визуализированных на совершенно новом уровне зрелищности персонажей (трехмерные объекты, анимированные каждый по индивидуальной логической схеме движения и поведения). Ко дню выхода мультфильма были также произведены игрушки-персонажи. В вышедшей в 1999 г. второй части «Истории игрушек» были задействованы два персонажа из «приключений Флика» как эпизодические объекты. Помещение в кадр готовых трехмерных объектов из другого проекта – характерная черта, присущая трехмерной анимации. Это могут быть как легко узнаваемые, так и вспомогательные, второстепенные объекты. «История игрушек 2», как и первая часть, имела трансмедийное расширение в виде видеоигры. Очередной полнометражный анимационный фильм студии «Пиксар» «Корпорация монстров» (2001) снова стал знаковым в мире трехмерной анимации и кинематографа. Для реалистичности вымышленных персонажей были применены разработанные специальным исследовательским отделом студии новые программы визуализации

³²³ Chmielewski C. Hero Complex. //The Los Angeles Times. December 30, 2009.

сложных физических моделей, позволившие сделать то, что было недоступно ранее. Испытания новых программных инструментов проводились на короткометражках, где оттачивалось мастерство моделирования и визуализации различных сложных фактурных поверхностей и объектов (тканей, фактур одежды, кожных покровов и др.). За счет использования прорывных технологий в «Корпорации Монстров» удалось создать дуэт главных героев, визуальный облик каждого из которых не только выразителен сам по себе, но ярче всего проявляется в ансамбле. Контрастные образы противоположных по фактуре персонажей Салливана и Майка можно сравнить с классикой – персонажами отечественной объемной анимации Крокодилем Геной и Чебурашкой, визуально разработанных Л.А. Шварцманом. Безусловно, зрителям запомнился образ антропоморфного зверя с длинным пушистым мехом сине-голубых оттенков. Визуализация меха была сделана на высочайшем техническом уровне, достигая максимальной реалистичности. Не менее зрелищным оказался циклопический зеленый персонаж, глаз которого был мастерски визуализирован с учетом отражений и преломлений света. Профессионалы компьютерной графики команды «Pixar» стали первыми, кто добился подобной реалистичности и качества сложнейших фактур в формате полнометражного фильма. Для покадрового рендеринга сцен были задействованы огромные вычислительные мощности: стеллажи с компьютерами размещались в помещениях размером со спортзал. Ставка на реализацию смелых замыслов с помощью 3D-анимации и motion capture позволила компании Pixar удерживать лидирующие позиции в индустрии.

Из российских современных произведений примером удачной концепции и дизайна главных объектов-персонажей можно назвать гарантийных человечков – фиксиков (анимационный сериал «Фиксики», 2010–). 3D-технологии позволили разработчикам создать ансамбль-дуэт из микроскопических (масштабированных до величины насекомого относительно привычного мира) персонажей на основе цветовой гармонии тепло-холодных оттенков и с эффектом мягкого свечения.

Все более плотная конвергенция кино и анимации в результате развития программного комплекса 3D-моделирования и вычислительных мощностей компьютеров ускорила процесс слияния и концептуально-драматургических основ экранной продукции. Так, исследователь Н.Г. Кривуля выявила характерный для

современного кино спектр сценарных моделей, связанных с проблемами философии техники и построенных на гибридной, пограничной морфологии персонажей: в полнометражных фильмах все чаще визуализируется искусственный интеллект, совмещение биологических и машинных форм³²⁴. Чем сложнее образная концепция объекта, тем больше современные студии стараются проработать его «аудиовизуальную достоверность». Немаловажную роль в формировании убедительного образа как раз играет реалистическое звукошумовое сопровождение, когда звуковая информация в восприятии подтверждает информацию, полученную визуально. И в ней также содержатся сигналы о свойствах пространства, ведь шумы появляются в том числе от взаимодействия персонажей и объектов, приобретая дополнительно акустические характеристики от разных пространственно-временных факторов. Поэтому, как бы ни были важны персонажи сами по себе, в фильмах современной конвергентной анимации они не могут существовать без объектов среды, дополняющих и поддерживающих их образность, структурирующих пространство.

Сегодня качество динамической визуализации виртуальных трехмерных персонажей не только приблизилось к фотореализму киносъёмки, но нередко и превосходит его, например, по цветопередаче. Но это не ограничивает творческой свободы создания образов, основанных на метафоре или значительной стилизации. Например, заметным достижением отечественной 3д-анимации стал мультсериал «Бумажки» (2015)³²⁵. Дизайн персонажей и других объектов, составляющих вымышленный мир сериала, обусловлен логическими и геометрическими параметрами складываемых из бумаги фигурок, среди которых образы животных, природных объектов и предметов быта в виде рукотворных поделок. Бумажные фигурки объектов-персонажей текстурированы и анимированы на высоком уровне реалистичности, что благотворно сказывается на сюжетопостроении. Креативная идея сериала «Бумажки» содержит очень важный аспект – возможность относительно легкого и почти беззатратного воспроизведения персонажей фильма в

³²⁴ Кривуля Н.Г. Новые герои анимационного экрана эпохи антропологического кризиса. // Наука телевидения, – 2014, № 11, С. 118-137.

³²⁵ Сериал «Бумажки» (созданный студией «Паровоз») стал лауреатом в номинации «Лучший иностранный анимационный сериал» на девятом Международном анимационном фестивале Xiamen International Animation Festival 2016.

реальности, что на сегодняшний день, когда производители экранного контента стараются максимально коммерциализировать персонажей, является редкостью и добавляет к тому же образовательную функцию, побуждая юного зрителя к творчеству и развитию воображения. Эта концепция подготавливает аудиторию к пониманию более сложных образов и соответствует высказанной еще в 1928 г. идее А.Л. Птушко о том, что детям нужно показывать, как делаются куклы из фильмов, чтобы они учились творчеству и понимали технику³²⁶.

Современные анимационные студии, специализирующиеся на детских проектах, все чаще стали ограничивать поле объектной разработки лишь основными элементами. Так, в некоторых эпизодах сериалов «Малышарики» (2015), «Ми-ми-мишки» (2015), «Деревяшки» (2017), «Чудики» (2016) фон остается незаполненным или обозначается символическим цветовым градиентом, а пространство структурируется исключительно центральными 3D-объектами. Этот подход, напоминающий 3D-аналог первых экспериментов в рисованной мультипликации У. Маккея, где персонажи существовали на фоне белого листа, сегодня вполне обоснован эстетически: перцептивный реализм персонажей 3D-анимации делает образ каждого объекта настолько объемным, насыщенным и эстетически интенсивным, что второстепенные элементы нередко лишь отвлекают или перегружают восприятие детей.

Еще одна технология создания и потребления экранного контента сегодня, стремительно набирающая обороты, – виртуальная реальность (VR). Художники создают красочные картины и даже анимацию, ощущая себя внутри VR-пространства (например, в приложении Oqulus Quill) с помощью специальных очков и манипуляторов. Как и в случае с предшествующими технологиями, в ней так же актуальны и почти неизменны все этапы дизайн-разработки объектов.

Направление видеоигр в современной фазе развития также использует технологии 3д-анимации, видеофрагменты, инструментарий виртуальной реальности. Влияние и качество цифровых игр сегодня настолько велико, что кинематограф заимствует у них не только эффектные сцены и объекты, но и сюжетную основу. Как уже отмечалось, видеоигры задействует персонажей в

³²⁶ Советский экран. 1928. № 17. С.4.

качестве центральных элементов медиаконтента. Различным базовым вопросам разработки виртуальных персонажей в сфере современных игровых проектов посвящены работы зарубежных теоретиков и практиков, в частности, работа шотландского исследователя Р. Слоан (Robin J. S. Sloan)³²⁷. Применительно к аудиовизуально-образным и кинематическим аспектам ученый раскрывает стандартный набор практических дизайн-подходов, подчеркивая, что аудиовизуальный образ персонажа подлежит тщательной поэтапной разработке, так как имеет существенное влияние на общую образную систему. Описанные методики визуально-образной разработки вполне подтверждаются работами отечественных художников. Точка зрения Р. Слоан о важности узнаваемых и самобытных, грамотно разработанных персонажей как потенциально трансмедийных элементов любого проекта подтверждает важность рассмотрения персонажей в поле объектного дизайна.

Итак, в анимации, кино, VR и т.д. объект дизайна – это образ, характеризующийся концептуальной целостностью, созданный с учетом определенной техники производства экранного произведения, а также особенностей последующего экранного восприятия и тиражирования. Сегодня такие объекты легко адаптировать к кросспространственной реализации, так как для экранного воплощения они уже полностью проработаны, начиная с выявления наиболее характерных мимики, жеста и позы в концепт-эскизах, до создания чертежей во всех проекциях или полноцветных 3D-моделей с двигательным каркасом. С учетом конвергенции экранных искусств, объект дизайна для анимации может быть тождествен объекту дизайна для кино, телевидения, видеоигр, интерактивных VR-сред. Вымышленный персонаж как объект дизайна чаще всего создается по принципу аудиовизуальной компоновки, в которой этап формирования концепта остается самым важным, в какой бы технике в дальнейшем персонаж ни воплощался.

Таким образом, объекты-персонажи сегодня – это своего рода трансмедийные и кросспространственные медиумы, сохраняющие и аккумулирующие художественную образность в сочетании с возможностью переноса ее из одного пространства или произведения в другое.

³²⁷ Sloan R. J. S. Virtual Character Design for Games and Interactive Media. – CRC Press, 2015, 256 p.

§2.2. Объектный дизайн в эстетике телепередачи

Объектный дизайн в эстетике телепередач проявляется не только в контексте художественно-эстетического решения отдельного съемочного пространства, но и как показатель общей визуальной стилистики медиакомпании, телеканала или интернет-сайта конвергентного СМИ. Также важно отметить, что центральными элементами многих телепередач для детей и взрослых являются объекты-персонажи. Чтобы наиболее полно отразить влияние дизайна в современных отраслях мультимедиа, проведем анализ специфики художественно-проектной деятельности и применения ее результатов при создании телепередач: от разработки объектов-персонажей до организации эргономичного студийного пространства функционально-зрелищными объектами. Необходимо проследить черты обособившихся отраслей дизайна (веб-дизайн, графический дизайн, моушн-дизайн) в составе дизайна для современных СМИ. Это позволит выявить взаимосвязи объектного дизайна со смежными направлениями в границах телепроектов и последовательно перейти к рассмотрению интерактивных экранных сред.

2.2.1. Объект-персонаж в телепередаче

В некоторых детских и взрослых развлекательных передачах и сериалах, где применяются костюмы, куклы, виртуальные объекты для воссоздания образности вымышленных персонажей или художественной стилизации животных, объектный дизайн имеет определяющее значение.

В детских телепередачах объекты-персонажи являются базовыми объектами, выполняющими функцию зрелищно-эстетических проводников, связывающих мир фантазии и реальности в одном пространстве, способными транслировать идеи и смыслы, в том числе серьезные социальные вопросы, через метафоричность анимационного, игрушечного, сказочного мира. Задачи по воплощению вымышленных персонажей на телевидении решаются с помощью приемов театральных-, анимационных- и кинотехнологий.

Выделим несколько видов объектов-персонажей, в большой степени формирующих экранную образность детских телепередач. Если образ персонажа построен на человеческих пропорциях, данную задачу могут решить яркие

художественно разработанные объемные костюмы и актерская игра. Например в передаче-сериале «Ленивый городок» (Исландия, 2004) главные действующие лица (Стефани, Спортакус, Робби) представлены актерами в профессионально разработанных костюмах, с применением париков и грима разной степени сложности: от подчеркивающего макияжа и парика главной героини веселой девушки Стефани, до сложного грима-маски антагониста Робби. Второстепенные персонажи выполнены в виде верховых кукол (тип перчаточных или гиньоль). В детском телесериале профессионально разработана и окружающая персонажей обстановка: в проектировании элементов среды использовался прием искажения формы (напоминающий художественный прием оформления декораций в фильме «Кабинет доктора Калигари», приобретший конкретные предметные воплощения в том числе в объемных объектах), что создает иллюзию альтернативной сказочной реальности. Отличается своей стилистикой зрелищный объект дизайна дом-дирижабль Спортакуса, имеющий правильную симметрию, элементы из простых геометрических форм и минималистичный функциональный дизайн интерьера. Детская передача-сериал пропагандирует спортивный образ жизни и здоровое питание. В этой связи интересна принципиальная позиция относительно продакт-плейсмента: например, на бутылке прозрачного напитка, выпиваемого Спортакусом перед посадкой из дирижабля, размещена надпись «H₂O», а на его столе лежат свежие овощи.

Схожую цветовую схему костюмов для персонажей применили разработчики российской детской телепередачи «Бум! Шоу» (2016). Среди ее действующих лиц есть вымышленный персонаж в образе супергероя. Костюм актера реализован с помощью объемных элементов-подкладок и мягких наполнителей.

Второй вид кукольного дизайна для телепередач – ростовые куклы – отличается от костюма тем, что в формировании образа не задействовано лицо актера, и персонаж, как правило, имеет преувеличения в пропорциях, своеобразную морфологию. Таким способом, например, созданы «Телепузики» (1997-2001). Объектный дизайн передачи примечателен продуманным масштабированием всех предметов. Хотя костюмы были около 2,5 метров высотой для свободного размещения взрослого актера внутри, на экране персонажи казались маленькими из-

за увеличенного размера головы (в соответствии с пропорциями ребенка), увеличенного реквизита и всех остальных элементов съемочного пространства. В кадре с четырьмя телепузиками не появлялись реальные актеры и посторонние предметы, поэтому пропорциональные соотношения вспомогательных объектов и фактур средового окружения успешно поддерживали оптическую иллюзию «детского масштаба» пространства.

Куклы (по типу театральных) широко известного советского и российского телешоу для дошкольного и младшего школьного возраста «Спокойной ночи, малыши!» (с 1964 г.) по типу конструкции и управления представляют собой верховые куклы (перчаточные/гапитно-тростевые). Первые куклы для передачи проектировались специалистами-кукольниками театра С.В. Образцова. Передача имеет длительную историю, и за время ее существования было создано около трех десятков персонажей (вместе с эпизодическими). С 2014 года к эпизодическим персонажам телепередачи добавился виртуальный тигренок, воплощенный в 3D-пространстве (четвертый вид объектов-персонажей), имитирующий игрушку (телесный экранный объект) и совмещаемый с отснятым материалом. Впоследствии тигренок был воссоздан уже в виде предмета – верховой куклы. В международной детской образовательной телепрограмме «Улица Сезам» (выходит с 1969 г.) куклы-персонажи также сконструированы по принципу верховых перчаточных кукол-марионеток, (или маппет-кукол от. англ. *marionette* + *puppet*)³²⁸, имеют запоминающийся облик на основе мягких фактур и если находятся в кадре вместе с актерами, то видны лишь по пояс. Легко воспринимаемые детьми забавные объекты-персонажи на основе лохматых и тканевых фактур позволили донести до юной аудитории социально-значимые темы, такие как здоровое питание и основы гигиены, профилактика болезней, отношения в семье и др., что обусловило успех и популярность передачи во многих странах мира. В мировой прессе и научном сообществе неоднократно обсуждалось положительное влияние передачи «Улица Сезам» на развитие детей³²⁹. Важно отметить, что в рамках этого телепроекта уже на

³²⁸ Маппеты (англ. the Muppets) — семейство кукольных персонажей, созданных Джимом Хенсоном в 1954 г. (изначально для кукольного шоу «Sam and Friends», затем для «Улицы Сезам» и других). Термин часто применяется и к другим куклам, выполненным в похожем стиле.

³²⁹ Mares M.-L., & Pan Z. (2013). Effects of Sesame Street: A meta-analysis of children's learning in 15 countries, *Journal of Applied Developmental Psychology*. <https://dx.doi.org/10.1016/j.appdev.2013.01.001> (дата доступа 20.04.2017)

ранних этапах развития компьютерной графики, в 1970-х проводились эксперименты по внедрению цифровых персонажей в экранное пространство ТВ и управлению ими в реальном времени. Данная технология получила название «digital puppetry»³³⁰. Первые виртуальные марионетки представляли собой композицию из плоскостных геометрических элементов в виде черт лица, деформациями которых с помощью пульта управлял оператор-кукловод. В дальнейшем направление цифровой марионетки получило заметное развитие. К концу 80-х технология была отработана Джимом Хенсоном (Jim Henson) и позволяла управлять на экране уже достаточно целостным с визуальной точки зрения образом виртуального трехмерного объекта-персонажа. По результатам экспериментов Дж. Хенсон снял двенадцать эпизодов оригинального телешоу «Час Джима Хенсона» (1989) на канале NBC. Управление виртуальной куклой происходило с помощью специального манипулятора, надеваемого на руку кукловода и передающего кинематическую информацию в компьютерную программу, преобразующую в реальном времени геометрические параметры 3D-модели на экране. Хотя сама технология как способ анимирования виртуального объекта, несомненно, относится к области спецэффектов (программное изменение), для ее осуществления были созданы объекты: реальные манипуляторы и виртуальные образы-персонажи и объединены в систему. Внетелесные экранные объекты телепередачи заложили фундамент новой эстетики виртуальных объектов-персонажей, наглядно показав ее оригинальность и зрелищный потенциал.

Визуальные образы популярных персонажей неоднократно «мигрировали» из реального в экранное пространство и наоборот, в рамках различных медиапроектов (в виде рисованных образов, объемных физических и трехмерных моделей). Например, на образном содержании «Спокойной ночи, малыши!» основаны более десятка настольных развивающих игр (2005–2009). В 2007–2009 годах были выпущены три компьютерные игры – «Приключения Хрюши», «Приключения Степашки» и «Веселая компания», где игрок проходит сценарий известным персонажем, анимированным в псевдообъемной рисованной форме (похожей на примитивную компьютерную реализацию анимационного метода перекладки) с видом от третьего лица. Образное своеобразие персонажей «Улицы сезам» тоже

³³⁰ Digital puppetry (с англ. можно перевести как «цифровое кукольное искусство» или «виртуальные марионетки»)

лежит в основе серии видеоигр (2005-2008 гг.), где персонажи были воплощены в виде плоскостных рисованных объектов, действующих в двухмерном пространстве. На примере трансмедийного проекта «Смешарики» наблюдаются обратные кросспространственные процессы. Персонажи воплощены в реальном пространстве в виде ростовых кукол в телепередаче «Смешные праздники» (2010) на телеканале «Карусель», в виде кукол-марионеток в телепередаче «Домашние сказки» (2006-2008) на телеканале «Домашний». Интерактивную реализацию образы смешариков получили в компьютерной двухмерной игре «Шарарам» (2008). Концепция подобного трансмедийного расширения соответствует духу времени, который удачно охарактеризован в учебном пособии «Новые аудиовизуальные технологии» как «способность обеспечить коммуникативные возможности культурной среды, запустить интерактивные механизмы контактов художника и его аудитории»³³¹. Сегодня подавляющее большинство экранных проектов создается изначально с учетом способов кросспространственной дистрибуции аудиовизуальных объектов, что дает широкую коммерческую перспективу.

В сериалах и развлекательных шоу для подростков и взрослых зрителей объекты-персонажи тоже имеют заметный статус. Уже упоминавшийся вид объектов – виртуальные персонажи стали постоянно фигурировать в западных телесериалах уже начиная с 1994 года: «Насекомусы» (1994), «Повторная загрузка» (1994-2002) и др. На отечественном телевидении анимированные в трехмерном пространстве персонажи появились в 1997 г. в развлекательном проекте для взрослых «Чердачок Фруттис» телекомпании «Пилот-ТВ». В основу художественного эксперимента легло совмещение реальных и виртуальных действующих лиц в соответственно совмещенном пространстве: обстановка в кадре была скомбинирована из реальных интерьеров и виртуальных трехмерных объектов. Главные зрелищные объекты передачи – ведущие Шеф и Коллега, были разработаны в виде трехмерных моделей на основе рисованных образов мультфильмов А.М. Татарского «Следствие ведут Колобки» (1986, 1987). Гости программы (известные артисты) и виртуальные ведущие во время передачи беседовали и рассказывали истории, повышая зрелищность передачи взаимодействием в реальном времени и непривычной

³³¹ Новые аудиовизуальные технологии: / О.В. Грановская и др.; отв. ред. К.Э. Разлогов. – М.: Едиториал УРСС, 2005. С. 199.

эстетикой 3D-геометрии. Образы сыщиков-колобков из мультфильма были использованы и в компьютерной игре «Братья Пилоты», где рисованные двухмерные персонажи мультфильма перемещались и взаимодействовали с такими же рисованными плоскостными объектами в псевдообъемных пространствах, представленных рисованной графикой.

В сатирической телепрограмме «Тушите свет», имевшей длительность 12 минут и выходившей в эфир с 2000 по 2003 гг. виртуальную разработку получили не только ведущие персонажи (ассоциирующиеся с известным ансамблем Хрюши и Степашки Хрюн Моржов и Степан Капуста) но и все эпизодические, включая карикатурные 3D-модели известных политиков. В этой и других передачах студии Пилот-ТВ («Красная стрела» «Кремлевский концерт»), для анимирования виртуальных героев уже использовались возможности новой технологии motion capture, а вся обстановка была разработана в трехмерной среде.

В развлекательной передаче «Куклы» (1994-2002, по французской лицензии) созданные мастером-кукольником А. Дюверном и российским художником А.Ю. Дроздовым латексные куклы (верховые, конструкция типа гиньоль) представляют сложные функционально-эстетические объекты, в гротескно-сатирической форме обобщающие образы известных политиков. Карикатурность формообразования кукол, подчеркивающая высокую степень художественной условности, призвана показать, что действующие лица, имеющие сходство с конкретными общественными деятелями это вымышленные персонажи, а не аллегория или попытка высмеивания через виртуальный портрет. В передачах обыгрывались сюжеты популярных художественных произведений, а также актуальные на день выпуска политические реалии и конфликты. Куклы, обликом напоминавшие политиков, выступали в роли абстрактных рядовых граждан гораздо чаще, чем непосредственно в роли самих политиков. Однако зрелищная модель, построенная на сходстве кукол с общеизвестными лицами обусловила высокие рейтинги телепередачи как во Франции (телепрограмма «Guignol Info»), Англии (телепрограмма «Spitting Image»), так и в России, что говорит об актуальности такого рода объектного дизайна для развлекательного телешоу, в том числе социально-политической направленности.

В юмористических номерах в составе современных телешоу часто применяются различные виды сложных костюмов, спроектированных под конкретные цели. Например, надувные костюмы для создания образа борцов сумо, тяжелоатлетов или грим и костюмы, воссоздающие образы известных киногероев.

Сегодня виртуальные персонажи в телепередачах встречаются менее часто, но внедрение 3D-технологий перешло на новый уровень: так, в Китае в качестве эксперимента уже используется виртуальный диктор – ведущий новостной программы.

Одним из популярных сегодня направлений телевизионного контента стал видеоклип. Короткометражные экранные произведения, отличающиеся высокой частотой смены монтажных планов, чаще всего создаются в рекламных целях для продвижения какого либо продукта, услуги (рекламный ролик), а также для продвижения имиджа музыканта (музыкальный клип). Музыкальные видео стали частью развлекательного телеэфира в 60-х гг. (на телеканале BBC), позже музыкальный видеоклип развивается в отдельный тележанр. В стремлении сделать видеоклипы зрелищными и непохожими один на другой, продюсеры и режиссеры традиционно привлекали к работе художников, модельеров, визажистов, дизайнеров, аниматоров, специалистов по спецэффектам, применяли ранее разработанные зрелищные объекты. Даже в ранних простых музыкальных видеозаписях, где артисты исполняют свои композиции перед камерой, объектный дизайн выделяется в виде необычного формообразования или использования новых материалов для музыкальных инструментов и аксессуаров. Например, в 1980-х часто применяли переносной синтезатор с морфологическими признаками электрогитары и ремнем через плечо. Позже появилась прозрачная электроскрипка и другие струнные с электрическим звукоснимателем и причудливыми формами корпуса (так как для звучания уже не требовался полый корпус). Дизайн музыкальных инструментов незаметно связывается в представлениях зрителей с различными музыкальными стилями. Это одна из причин, почему сегодня музыкант, играющий на балалайке или баяне популярные мелодии разных стилей, вызывает удивление и смешанные эмоции.

Со временем видеоклип стал сложным направлением экранного искусства с

особой драматургией и режиссурой, задействующим все современные достижения компьютерной графики и анимации, саунд-дизайна. Бюджеты рекламных и музыкальных клипов иногда сравнимы с бюджетом фильма. В видеоклипах нередко создаются вымышленные локации, футуристические или исторические образы, часто задействуются вымышленные персонажи. Для музыкальных видео, как правило, в первую очередь привлекают художников и известных дизайнеров по костюму, чтобы подчеркнуть индивидуальность артиста (например, Lady Gaga ft. Beyonce «Telephone», 2009, Katy Perry feat. Juicy J «Dark horse», 2013). С развитием компьютерной анимации возросла тенденция вовлечения новых вымышленных 2D- и 3D-образов в музыкальные и рекламные видео. Привязка рекламного сообщения к образу персонажа усиливает зрелищный эффект и лучше запоминается, задействуя психологические коммуникативные механизмы. Среди персонажей телерекламы часто применяются как стилизованные существа, забавные человечки, рисованные люди («M&Ms», «Порошок Биолан», «Веселый молочник», «Мистер Мускул», «Mr. Proper», так и фотореалистично анимированные существа в стиле фэнтези и фантастики («Ты не ты, когда голоден», Snickers, 2016). Примером опредмечивания вымышленных объектов-персонажей в реальном пространстве музыкальных шоу-проектов стали костюмы и маски фантастических монстров, в которых выступали на фестивале Евровидение 2006 музыканты коллектива «Lordi», в итоге ставшие победителями конкурса.

2.2.2. Проявления объектного дизайна в телепроизводстве

Состояние современных СМИ характеризуется высокой конкуренцией. С распространением информационной системы Интернет изменения коснулись многих аспектов журналистской практики. Развитие тенденций инфотэйнмента, эдьютэйнмента³³² и прочих форм привязки развлекательного контента сказалось на значительном расширении аудиовизуально-образной части мультимедиа. Вместе с появлением нового медиапространства возникли новые виды интернет-сервисов, удобных для генерации, хранения, упорядочения и потребления мультимедийной информации. Ввиду того, что значительная доля современной аудитории пользуется

³³² От англ. infotainment, edutainment – информационный или образовательный контент в развлекательной форме.

интернетом, различные СМИ, в том числе телеканалы, создают или полностью переходят на сетевые платформы вещания. Онлайн-представительства СМИ отличаются некоторыми принципиальными свойствами, в первую очередь – интерактивностью, гипертекстуальностью и в новом информационном поле выполняют задачи трансляции и сбора мультимедийного контента, коммуникации с аудиторией и др. Появились такие понятия как интернет-телевидение, интерактивное телевидение, стриминг, онлайн-радио, информационный портал и т. д. Тенденция расположения окна в окне и экрана в экране закрепились в медиасреде, являясь одним из проявлений метафорической идеи многократной самотрансляции медиа. Сайты дают возможность просмотра телеканала как в прямом эфире, так и в виде архивных записей. Соответственно, понятие телепередачи приобретает адекватные расширения. Трансляции телепередач на разных технологических платформах сопровождаются различными особенностями художественно-эстетической организации звукозрительного материала и его восприятия. Сегодня веб-дизайн в силу своей востребованности представляет развитое прикладное направление, комбинирующее ряд знаковых систем и тесно взаимосвязанное с графическим и мультимедийным дизайном, активно используя в структуре сайтов и веб-приложений визуальные элементы. Сайты современных конвергентных СМИ используют звукозрительные образы для формирования, продвижения или сохранения узнаваемой визуальной стилистики, привязанной к бренду телеканала, газеты и т. д. Брендинг представляет собой достаточно глубоко изученную область и не затрагивается подробно в данном исследовании, однако есть множество точек соприкосновения между брендингом и медийной визуальной концепцией. Формирование бренда электронными медиа происходит в первую очередь в процессе просмотра медиаконтента, поэтому весь спектр впечатлений от бренда (по теории Ли Ханта³³³) пользователь получает почти одновременно. Зарубежные авторы замечают, что сам продукт (просматриваемый медиаконтент), технологии его распространения (доступность канала коммуникации, качество сигнала, удобство пользования и др.) и способы продвижения (интерфейс, обрамляющие и внедренные промо-материалы,

³³³ Хант Ли. Основы телевизионного брендинга и эфирного промоушн. М.: Галерея», 2003. – 144 с.

отбор содержимого и др.) чаще всего «наслаиваются» в восприятии³³⁴. В связи с этим исследователями отмечается переход от понятия медиа-брендов к понятию брендированных развлечений и информации. В потоке информации элементы графического решения, ее обрамляющие, могут служить визуальным якорем, напоминанием о принадлежности материалов конкретной компании. Для эфирного телеканала это может быть постоянно присутствующий логотип, промо-вставки и др. Проблемы мультимедийного дизайна новых медиа обстоятельно рассмотрены профессором Т.В. Литвиной³³⁵, поэтому мы затронем лишь основные аспекты, связанные непосредственно с объектным дизайном.

Элементы аудиовизуального решения мультимедийного интерфейса, как и другие внешние дополнения, могут влиять на восприятие контента. «Мы должны исследовать признаки сетевого видео в зависимости от того контента, в который оно интегрировано, поскольку этот контент может полностью изменить его восприятие», – пишет доктор филол. наук А.М. Шестерина³³⁶. Чаще всего СМИ-производители оригинального контента размещают его на своем сайте, обеспечивая стилистическую целостность посредством соответствия контента и обрамляющих элементов. Но потенциал сетевой среды – в возможности «неограниченного воспроизведения одного и того же видео в разных контекстах, влияющих на восприятие его формы и содержания»³³⁷. К тому же, некоторые агентства специализируются исключительно на продаже оригинального контента. Тематика исследования ограничивает спектр анализируемых аспектов элементами дизайна. С учетом того, что телепередача с собственной визуальной стилистикой может быть размещена в интерфейсе другого стиля, предусматриваются различные варианты снижения визуального смешивания (например, функция разворота окна на весь экран служит в том числе и этим целям). В некоторых случаях (например, универсальные стриминг-сервисы) интерфейс веб-страницы может быть визуальным нейтральным, без изобразительных элементов, и выполнять лишь коммуникативную и структурирующую функции (предоставлять

³³⁴ McDowell W. Batten A. Branding TV: Principles and Practices. Taylor & Francis, 2005. – 158 p; Siegert G, Förster K, Chan-Olmsted S. M, Ots M. Handbook of Media Branding, Springer, 2015. – 414 p.

³³⁵ Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т.В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2018. – 249 с.

³³⁶ Шестерина А.М. Интеграция экранных и интерактивных медиа: контекстный подход. / Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа: сборник материалов научно-практической конференции. Москва, 30 октября 2018 г. Сост. и ред. Н.Г. Кривуля. – М.: Издательство Московского университета, 2019. С 177.

³³⁷ Там же, С. 177.

возможность выбора материалов для просмотра и форму для комментариев). В таком случае образ интерфейса преимущественно определяется версткой текстовых блоков и заголовков. По-другому обстоит дело с веб-сайтами, посвященными конкретной передаче, мультсериалу или видеоигре: здесь интерфейс создается с высокой долей композиционного присутствия визуальной стилистики основного продукта (логотип и характеристики элементов интерфейса) и визуальным доминированием титульных компонентов продвигаемого контента, каковыми часто являются объекты-персонажи. Наглядными примерами такой структуры интерфейса является сайт детской телепередачи-сериала «Ленивый городок» (2004) или сайт детского телеканала «Карусель-ТВ». На «Карусель-ТВ» цветонасыщенная и подвижная промо-графика отдельных телепрограмм и реклама партнеров в крупноформатном слайд-шоу полностью доминируют над остальными элементами. На сайте онлайн-игры «Шарарам» проекта «Смешарики» размещено игровое окно постоянного размера, графически обрамленное объединенными в композицию объектами-персонажами.

Таким образом, в преимущественно плоскостных композициях интерфейсов веб-сайтов визуальные образы объектов дизайна закрепляются как графические элементы с возможным добавлением интерактивных свойств и подчиняются композиционным правилам графического дизайна. Решение задач по использованию звукозрительных образов в мультимедийных интерактивных ресурсах сегодня рассматривается в контексте режиссуры мультимедиа.

Динамический контент видеосюжета не является частью интерфейса сайта, однако, в некоторых случаях он может быть визуально адаптирован для более органичного сочетания с графическим решением интерфейса. В состав видеоматериалов сайта и телевидения могут быть внесены элементы, обеспечивающие соответствие фирменному стилю СМИ. Это могут быть графически-обработанные субтитры, всевозможные изобразительно-звуковые вставки, создаваемые с помощью программ нелинейного монтажа и сторонних программ для моушн-дизайна, трехмерные виртуальные элементы, реально отснятые студийные или натурные элементы (от рекламных постеров и печатных фонов до плоскостных декораций и объемных объектов).

Базовыми элементами любого фирменного стиля можно считать логотип и цветное решение. Наиболее разработанные сегодня составляющие теледизайна – графический дизайн и моушн-дизайн – связаны с созданием т.н. айдентики, то есть аудиовизуальной стилистики конвергентного СМИ (и телеканала), которая включает в себя демонстрацию логотипа в промо-видеороликах, генерацию стилистически-характерных видео-вставок в начале и конце видеоматериалов, между телепрограммами, а также внутри них.

Исследователь Т.В. Литвина телевидение рассматривает «именно как новое направление дизайнерской проектной деятельности», создавая, таким образом, широкий контекст для выявления в теледизайне специализированных ответвлений. Исследователь подчеркивает определяющую роль динамики в экранной композиции: «основное отличие экранной композиции кадра от любой другой художественной композиции – ее внутрикадровое движение, мгновенные композиционные изменения, происходящие во времени»³³⁸. В теледизайне текст используется наряду с изображением как графический элемент, а изображение – как информационный символ, что соответствует принципам графического дизайна, внедренным первыми конструктивистами. Моушн-дизайнер использует плоскостные и объемные объекты, в том числе текстовые блоки и шрифтовые начертания заголовков как материал для динамической композиции. Трансформация визуальных форм и подвижность композиции кадра, динамическая типографика, частая смена фокусных объектов в работе теледизайнера – наиболее характерные приемы, которые составляют основу направления моушн-дизайна. Динамические трансформации становятся не только методом работы с графикой, формами и цветом, но и целью: создание видеоматериала с непрерывно изменяющимся во времени образом. Исходными данными для видео-манипуляций поэтому закономерно становятся ранее созданный видеоконтент и объекты: фотографии, 3D-модели, символы, логотипы и др. Т.В. Литвина подчеркивает: «Любое художественное изображение в произведении телевизионного дизайна и частично в подаче мультимедийной презентации выполняет функцию “картины в картине”. Эти изображения могут служить приумножению смысловой нагрузки, а также играть роль визуальных цитат в общем

³³⁸ Литвина Т.В. Информационно-образные и структурно-композиционные средства тв-дизайна : автореф. дис. ... канд. искусствоведения .: – М.: 2005. С.8.

контексте подачи материала»³³⁹. Анализируя серию телезаставок «Вещи века» (1999-2000), В.М. Монетов отмечает, «что в ней метаморфоза является формой существования художественного образа»³⁴⁰. Серия «Вещи века» дизайнера С.Е. Шановича характеризуется применением многообразия готовых объектов в качестве контентного наполнения кадра, преобразуемого видеоэффектом. Эти работы являются очень показательным примером разницы между моушн-дизайном и объектным дизайном. Объектный дизайн в визуальном плане в первую очередь ориентирован на создание целостных образов, художественная концепция которых воспринимается как в динамическом, так и в статическом виде во всей своей полноте. Это четко прослеживается в объектах от трехмерного логотипа до персонажей и реальных объектов (, скульптур, мебели, оборудования и др.).

Логотип телеканала, часто обыгрываемый в телевизионной айдентике, изначально является стабильным визуальным объектом и служит базовым элементом в решениях моушн-дизайна. Графический дизайн логотипа, который берет свое начало в промышленной графике, сегодня может составлять материал для кросспространственных решений объектного дизайна. Самый распространенный пример, – это преобразование плоскостного изображения (логотипа, надписи) в трехмерный объект путем добавления глубины к двумерному изображению, наложения текстур, и, возможно, последующего анимирования.

Хрестоматийным для отечественного теледизайна примером создания айдентики телеканала является профессиональное творчество С.М. Левина, создавшего в 1993 г. визуальный бренд телеканала НТВ. После введения в логотип зеленой окружности, он постепенно приобрел запомнившийся зрителям образ, основанный на стилистике совмещения четкой плоскостной графической композиции из букв с объемным элементом в виде зеленой сферы. Обыгранный в ряде динамичных заставок, логотип стал визуальным ядром телеканала, и с тех пор включает в себя совмещение шрифтовых графических элементов и окружности как объединяющего центра композиции. С.М. Левин возглавлял студию дизайна, в деятельность которой входило создание интерьеров, выставочных экспозиций,

³³⁹ Литвина Т.В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2019. – 181 с. [сайт]. С. 113. URL: <https://biblio-online.ru/bcode/444485/p.110> (дата обращения: 05.11.2019).

³⁴⁰ Монетов В.М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: дис. ... канд. искусствоведения. М., 2005. С. 18.

анимационных роликов и пр. Активное внедрение компьютерной графики в видеопроизводство позволило вывести художественные решения моушн-дизайна на международный уровень: в 1994 г. анимированный визуальный стиль НТВ завоевал Гран-при на международном конкурсе «Аниграф». В студии Левина «НТВ-Дизайн» разрабатывались фирменные стили ряда телеканалов, связанных с брендом НТВ. С.М. Левин привлекал к работе талантливых дизайнеров и художников, таких как Е.Н. Китаева, С.Е. Шанович, А.И. Шелютто и др. В частности, С.Е. Шанович внес большой вклад в формирование айдентики НТВ, работал над динамическими решениями заставок, промо-роликов и стилистики РЕН ТВ, ТВЦ, МАТЧ, и многих других телеканалов. Сегодня С.Е. Шанович, работы которого завоевали множество российских и международных наград, возглавляет студию ShanDesign. В продолжении своей карьеры С.Е. Шанович стал режиссером фильмов, продюсером телепроектов, супервайзером создания айдентики для множества телеканалов, руководителем дизайн-оформления коммерческих и государственных компаний и фестивалей. Е.Н. Китаева, художник и дизайнер, работавшая в команде дизайнеров НТВ в 1997 г, сегодня является главным дизайнером телеканала «Культура». Ее работы завоевали награды национальной телевизионной премии ТЭФИ за художественное оформление канала, а также международное признание и множество наград отечественных и зарубежных конкурсов.

Примерно до 2000-х применение 3D-моделирования в фирменных стилях телеканалов еще не было отчетливым трендом. Логотипы преимущественно оставались двухмерными, и промо-заставки создавались также из плоскостных элементов. С появлением в арсенале теледизайнеров программ трехмерной анимации и оборудования высоких мощностей для рендера визуальные решения элементов фирменного стиля стали все больше опредмечиваться в объемной 3D-графике и формировать на экране иллюзию телесного объекта. Придание трехмерности логотипу, практиковавшееся на ряде зарубежных каналов (CCTV, ESPN, Euronews, Eurosport и др.) повлияло на российские тенденции. Сегодня в общемировой практике это не более чем декоративный прием, так как правила репрезентации основного элемента корпоративной айдентики у наиболее рейтинговых телекомпаний жестко регламентируются. Например, в заставках BBC, CNN

объемными могут быть различные элементы динамической композиции, но логотип при этом остается плоскостным и преимущественно статичным.

Неординарным решением в теледизайне является кампания по рестайлингу ОРТ в начале 2000х гг. под руководством Д. Ликина, архитектора по образованию, привнесшего в работу подразделения «ОРТ-дизайн» принципы функционального проектирования. Команде удалось сохранить четкую графику логотипа в реальной пространственной композиции. Для реализации визуального решения айдентики с новым логотипом «Первого канала», призванной поменять представление об имидже телекомпании, была создана конструкция, несущая зеркальную единицу размером 4,5 метра в форме логотипа, с возможностью поворачивать отражающую плоскость. Таким образом опредмеченный в виде инженерно-конструкторского сооружения логотип, тем не менее, на экране должен был олицетворять почти нематериальную сущность в рамках концепции «телевидение – магическое зеркало реальности»³⁴¹. Были отсняты и выпущены 43 заставки, показанные в период с 2001 по 2003 г. «Тогда было дешевле сделать реальную единицу из зеркала, возить её по разным местам и снимать на камеру отражение, чем считать полноценную графику, – говорит художник проекта Д. Ликин, учитывая затраты на визуализацию подобного эффекта в виртуальной среде. – Сейчас мы бы поступили наоборот. Но, тогда мы, действительно, её возили физическим телом в разные места: в аэропорты, на бульвары, играли на её фоне в снежки, всё это было по-настоящему»³⁴². Работы Д. Ликина в отрасли теледизайна многократно удостоены премий ТЭФИ и международного конкурса Promax BDA.

Несмотря на доступность трехмерной графики сегодня, «Первый канал», Россия-1, РБК, не расширяют вариативность репрезентации логотипов, оставляя их плоскостными в строгих рамках графической концепции. Д. Ликин утверждает, что, сокращая изобразительные излишества и приближаясь к функционализму, направляет работу команды «ОРТ-дизайн» на решение задачи «как можно яснее коммуницировать ценности, лежащие в основе бренда»³⁴³. Развлекательные каналы, выделяющие достаточно средств на визуальное оформление, – наоборот,

³⁴¹ Главный художник «Первого канала» Дмитрий Ликин ответил на вопросы пользователей «Старого телевизора» во время прямой трансляции. Электронный ресурс. <http://staroetv.su/blog/2015-11-05-1040> (дата доступа 12.03.2018).

³⁴² Там же.

³⁴³ Там же.

экспериментируют и всеми способами задействуют новые технологии, превращая промо-заставки в яркие видеофрагменты, насыщенные эффектами, трехмерностью и цветом более, чем смыслом. Оба подхода к визуальной репрезентации соответствуют избранной стратегии. Подчеркнуто развлекательный тип вещания дополняется красочным и смысловонагруженным характером видеовставок. Например, форма доминирует над содержанием в анимированных телесных воплощениях часто разрозненных букв логотипа ТНТ в виде золотистых, с блестками и инкрустациями, кубовидных фигур. Логотип СТС сохраняет целостность, но приобрел в последние годы объемность и разнообразие виртуальных материализаций. Промо-видео и заставки айдентики эксплуатируют трехмерность и детализированные текстуры, а виртуальные объекты в кадре стали анимироваться и совмещаться не только с другими вспомогательными объектами, но и с людьми, формируя цельные динамические сцены по принципу псевдореальности. Очевидно, что элементы графики, превращаемые в трехмерные объекты, лучше организуют экранное пространство, придавая ему большую емкость и глубину. Распространенная сегодня практика преобразования даже обычного текста на экране в 3D-объект подтверждает стремление к тотальному опредмечиванию экранного пространства, преобразованию его в объемное, более зрелищное и визуально информативное.

Технологии совмещения виртуальных объектов с реально отснятыми объектами, популярными ведущими и актерами регулярно применяются и для создания промо-роликов телепередач, и для основного контента телепередач («Чердачок Фруттис», (1997–1999) «Тушите свет» (2000–2003) и др.), а также для расширения изобразительных возможностей новостных телепередач. Такое совмещение требует как ресурсоемкого оборудования, так и реального съемочного пространства. Художественно-эстетическое решение пространства, как реального, так и комбинированного разрабатывается дизайн-методами. С учетом выявленной тесной взаимосвязи графического, моушн-дизайна с объектным дизайном, можно говорить о постоянном взаимопроникновении данных направлений в теледизайне. В кино данная связка творческих специализаций тоже постоянно отражается, например в создании блока титров. Дизайн титров и моушн-дизайн рассматриваются в работах

зарубежных исследователей³⁴⁴. В арт-инсталляциях объектный дизайн может включать как частность видеопродукт моушн-дизайна, например, изображение на здании или ЭЛТ-кинескопе. Учитывая обнаруженные тесные взаимосвязи дизайн-практик, не случайно в деятельности таких производственных студий как «НТВ-дизайн», «ОРТ-дизайн», «ShanDesign», а также студии «BaseBeauty» предпринимателя В. Абашкина (начавшего карьеру в отрасли теледекорации) оказывается широкий спектр задач: оформление студий телепередач, создание художественно-пространственных решений для конкурсов и спортивных мероприятий органично сопрягаются с заказами по брендингу и рестайлингу известных российских телеканалов, созданию рекламных роликов, промо-видео к отечественным фильмам и фестивалям. Таким образом, объектный дизайн, являющийся главным инструментом в этих направлениях, отчетливо проявляется в сфере обслуживания медиаиндустрии и в социокультурном пространстве в целом.

2.2.3. Анализ функционально-эстетических решений студийного пространства

Между визуально-образным решением студии эфирной телепередачи и фирменным стилем телеканала изначально нет прямой взаимосвязи. Ассоциации принадлежности передачи каналу или телекомпании могут появиться у зрителя под влиянием различных факторов, одним из которых является и визуальное художественное оформление: демонстрация логотипа, соответствие цветовой гаммы и др. Наиболее четко фирменный стиль телекомпании просматривается в художественном оформлении новостных и аналитических передач: для телеканалов, которые не отказались от информирующей и просветительной функций, важно подчеркнуть концепцию своего вещания, социальную и политическую позицию, демонстрируя логотип в привязке именно к актуальному, общественно-значимому контенту. Поэтому, дизайн новостной студии визуально решается, как правило, в рамках фирменного стиля телекомпании. Например, в основных цветах гаммы бренда «Первого канала» решена студия программы «Время». Канал DWTV и многие зарубежные информационные каналы также конструируют пространство

³⁴⁴ Solana G. Boneu A. Uncredited : graphic design & opening titles in movies. Singapore: Page One, 2007. 313 p; Krasner J. Motion Graphic Design. Taylor & Francis, 2013, 432 p; и др.

студии новостей в соответствии с цветовым оформлением своего бренда и постоянным присутствием крупного логотипа. Несколько выделяется в ряду информационных телеканалов стиль РБК: в оформлении 2017–2018 гг. наблюдается несоответствие цветового решения студийного пространства программы «Главные новости» и цветографических особенностей фирменного стиля канала.

В условиях медиа рынка каждая телепередача прежде всего рассматривается в рамках бизнес-проекта. Авторские и коммерческие телепередачи нередко рекламируются как самостоятельный продукт, привлекая внимание к определенному телеканалу с уличных билбордингов и интернет-баннеров. Структурирующие компоненты дизайна телепередачи представляют собой и значительный актив интеллектуальной собственности. Многие зарубежные и отечественные телеканалы заключают контракты по приобретению лицензий на показ и адаптацию телепроектов в рамках франчайзинга. Даже при производстве адаптации проекта в другой стране, художественно-эстетическая стилистика нередко остается исходной либо разрабатывается с изменениями в границах договора. Так как передача или шоу представляют интерес и ценность для зрителей независимо от транслирующей компании, художественно-стилевое решение их графического и пространственного оформления имеют значение как на уровне формирования визуальной образности во время просмотра, так и на уровне брендинга.

Тенденция создания индивидуального визуального решения телепередачи прежде всего закрепились в развлекательном секторе, включающем различные шоу, ток-шоу, игровые шоу, а также в жанре детской развлекательной передачи. Например, запущенное в российском телеэфире по лицензии Sony Pictures Television, игровое шоу-викторина «О, счастливчик» (1999–2001), а затем и «Кто хочет стать миллионером» (2001–) сохраняют свое художественно-эстетическое решение согласно оригинальному дизайну британского проекта (1998–). Шоу «Голос», как адаптация голландского шоу «The Voice» на «Первом канале» также полностью воспроизводит графическое и цветовое решение, дизайн статуэтки-символа передачи, дизайн съемочного студийного пространства. К адаптациям с разработкой подобия стилистики и художественного решения съемочного пространства относятся

«Поле Чудес» (1990–), «Большая разница» (2008–2014), «Русский ниндзя» (2017), «Точь в точь» (2014–) и др.

Примерами индивидуального дизайна, не связанного со стилистикой телеканала являются оригинальные стилевые решения авторских шоу «Что? Где? Когда?» (1975–), «Звездный час» (1992–2002), «Умницы и умники» (1992–), «Угадай мелодию» (1995–), «Зов Джунглей» (1995–2002). Зрелищный проект «У нас выигрывают» (2017–), вышел на экраны в разработанном компанией BaseBeauty новом студийном пространстве с управляемой динамической подсветкой и интерактивными дисплеями, что позволяет адаптировать визуальную атмосферу под выпуски ранее самостоятельных телешоу, посвященных розыгрышам «Русского лото» и «Жилищной лотереи», имеющих собственные логотипы. Тенденция независимого художественного решения проявляется и в производстве научно-популярных, общественно-политических и информационных телепрограмм, программ-интервью и других. Телеведущий Владимир Соловьев переходил с одного канала на другой с похожими проектами: ток-шоу «К барьеру» (НТВ), «Поединок» (ВГТРК) и «Вечер с Соловьевым» (ВГТРК) имеют конфликтный характер, что в первую очередь отражается в визуальном художественном оформлении, которое весьма косвенно связано с фирменным стилем канала. Студия программы «Познер» выполнена в собственной стилистике, и не имеет каких-либо визуальных элементов, общих со стилем ОРТ и «Первого канала». Более того, в динамическом заголовке на внутреннем экране студии картинка с логотипом канала бывает подчинена цветовой гамме передачи.

Визуальная стилистика отдельной телепрограммы может включать множество графических элементов дизайна и особую динамику их показа: собственный логотип и шрифтовые гарнитуры, фирменные цвета студийного пространства, индивидуальные эффекты интерактивных вставок и наложений.

Графическая разработка интегрируется в кадре с предметно-пространственным решением самой студии. Дизайн-объекты, формирующие художественно-пространственное и имиджевое оформление студии, как правило, служат и практическим целям. К объектам двойного, а иногда тройного назначения можно отнести мебель, декоративные световые элементы, различное специальное

оборудование (микрофоны, колонки, экраны), постоянные или сменные задники, выгородки, тематический реквизит и др. Крупные телекомпании и коммерческие проекты могут позволить себе индивидуальную разработку ансамбля функциональных объектов в едином стилевом комплексе.

Многофункциональная студия подразумевает возможность изменения схем расстановки оборудования, наличие трансформируемых или модульных элементов декораций, что важно, если студию арендуют самостоятельные коллективы или одно съемочное пространство используется для разных проектов. О значимости применения объектов-декораций на телевидении Дж. Миллерсон пишет: «они могут варьироваться от простого “нейтрального” задника до обширных конструкций, но эффективный дизайн декораций – важнейшая составляющая успеха любой программы»³⁴⁵. Т.В. Литвина отмечает универсальность хромакей-решений для малых студий³⁴⁶.

Одним из ключевых критериев проектирования художественно-пространственных решений для телепередач является длительность нахождения людей в студии, на съемочной площадке. Проектирование организации съемочного пространства с помощью имиджевых и функциональных элементов должно быть направлено на создание комфортных условий для всех участников передачи: персонала, ведущих и гостей, зрителей в аудитории и др.³⁴⁷ Человек становится главным масштабным ориентиром при проектировании студии, что актуализирует принципы промышленного дизайна и эргономики, дизайна интерьеров, продакт-дизайна. Элементы реквизита, мебели и оборудования, с которыми непосредственно взаимодействуют участники программы, разрабатываются с учетом требований эргономики, функционального комфорта, стилевого соответствия, специфики отображения текстур, особых условий звука и освещения и т. д. Форма объектов переднего плана может быть перепроектирована методами стайлинга специально для конкретного телепроекта.

³⁴⁵ Миллерсон Дж. Телевизионное производство / пер. с англ. Л. С. Волкова, Ю. В. Волкова, под ред. В. Г. Маковеева. — М.: ГИТР, 2004. С. 241

³⁴⁶ Литвина Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2019. — 181 с. [сайт]. С. 125-145. URL: <https://biblio-online.ru/bcode/444485/p.145> (дата обращения: 05.11.2019).

³⁴⁷ Луговцев А. Ю. Дизайн телестудии как составная часть конвергентных СМИ. / Экранные искусства. Прошлое. Настоящее. Будущее: материалы Всероссийской научно-практической конференции 24.11.2016 под. ред. Ю. Д. Гранина. М.: Академия медиаиндустрии, 2017. С. 64-78.

Внутрикадровое движение и динамический контраст – определяющие качества видео. Операторы телепередач нередко прибегают к движущейся камере для того, чтобы отразить пространственную глубину студии и оживить статичную мизансцену, например в ток-шоу. В связи с этим в дизайне съемочного пространства целесообразно применять объекты и графические элементы, имеющие пространственную протяженность, либо объекты, разнесенные друг от друга в пространстве. С самого начала планирования дизайна наброски, эскизы (концепт-арт), планы, чертежи используются для расчетов рабочего времени, материалов и затрат по производству объектов. Бюджет могут помочь сократить псевдообъемные декорации и дисплеи небольшого размера. В постройке студийных декораций часто применяются стандартизированные элементы: т.н. циклоамы, декоративные экраны, ширмы, для базовых конструкций может использоваться и фундусная система. Однако, в оформлении современных рейтинговых шоу и передач практикуется проектирование студийного пространства как целостного объекта, все составные элементы которого становятся эксклюзивными.

Графическому, светодинамическому, рельефному оформлению горизонтальных плоскостей студийного пространства сегодня уделяется особое внимание. Столы и подиумы в студиях новостей и других телепередач являются предметом тщательной проработки. Это дает большие возможности при движении камер и выборе угла съемки. Например, в ток-шоу «К барьеру» подиум участников полностью подсвечен и имеет на поверхности контрастную графическую композицию, ассоциирующуюся с рингом. В «Поединке» монохромная подиумная композиция решена в виде сложного симметричного в плане объекта с акцентированными нишами и высотными перепадами, отделяющими центр зала от окружающих с четырех сторон зрительских трибун. Дизайн съемочного пространства студии телепрограммы «Вечер с Соловьевым» решен уже более технологично: большинство видимых плоскостей работают как дисплеи, в том числе плоскость пола и вертикальные перегородки, обрамляющие собой подиумное пространство. С помощью детально продуманной графической композиции на этих плоскостях обогащается цветографическая стилистика студии, подчеркивается геометрия и глубина пространства. Успех такого решения достигается и тем, что

видео-композиции преимущественно статичны или слабо динамичны, в результате чего они поддерживают пространственный ансамбль, а не дробят его.

Проекционные дисплеи, мониторы, как и светонесущие объекты сегодня играют особую роль в дизайне студии. Дисплеи могут занимать весь задний план, образуя интерактивно управляемые программируемые декорации. Мониторы с динамическим или статическим изображением нередко выполняют функцию плоскостных задников и выгородок в телестудиях, в залах, на сценах, съемочных павильонах и др. Массивные дисплеи вместе с поддерживающими конструкциями являются одновременно объемными физическими объектами, требующими места в студийном пространстве и теплоотведения. Они несут возможность мгновенного изменения визуального представления бэкграунда съемки. Дисплеи связывают студийное оформление с моушн-дизайном, графическим дизайном, а иногда и с иллюстрацией. В первую очередь мониторы предназначены для трансляции медиаконтента, но могут выполнять и другие функции. Яркость картинки светодиодного дисплея может учитываться как источник света. Интересен пример использования дисплеев на масштабных объектах: дисплеи-борта вокруг футбольного поля выполняют двойную функцию, а именно, образуют одновременно ограждающую и рекламную площадь.

Отвечая условиям экранной зрелищности – внутрикадровому движению, особое место в эстетике телепередачи занимают объекты, в дизайне которых предусмотрена возможность самостоятельного действия. Такие объекты дизайна привлекают внимание, являясь значимыми визуальными элементами в кадре, и даже имеют определенное влияние на развитие сюжета передачи. Например, игровой барабан в капитал-шоу «Поле чудес», круглый стол с волчком в «Что? Где? Когда?», поворачивающиеся кресла ведущих в вокальном шоу «Голос», будучи основными стилеобразующими и одновременно функциональными объектами, отвечают и эргономическим требованиям.

В студийном оформлении капитал-шоу «Поле чудес» основными структурирующими элементами пространства являются игровой барабан с игровыми стойками для трех игроков, табло с раскрывающимися ячейками букв, сцена-подиум перед табло, ступенчатая зрительская зона, главный приз – автомобиль на подиуме.

Несколько функциональных зон пространства создают предпосылки для динамичной мизансцены. Механизмы барабана, а также его диаметр, высота, внутренняя конструкция позволяют сохранять инерцию вращения и выдерживать нагрузку призов, сувениров, подарков. Одновременно, графическая композиция на поверхности данного объекта дизайна представляет определенную символично-знаковую систему, где среди числовых надписей есть такие символы-означающие как «сектор плюс», «приз», «переход хода» и др., влияющие на процесс телешоу. Контрастное черно-белое оформление делений барабана подчеркивает динамику вращения, даже если в кадре виден лишь небольшой его фрагмент. Вращение барабана сопровождается специальной звуковой композицией, дополняя полноту восприятия этого базового зрелищного элемента шоу и акцентируя его действие за кадром. Хотя операторская съемка в «Поле чудес» идет всего с нескольких ракурсов, следует отметить, что американский оригинальный вариант телешоу «Wheel Of Fortune», несмотря на иллюзию большой студийной площади, визуально построен примитивнее и тяготеет к театральным приемам оформления и статичной мизансцене с преобладанием плоских фронтальных ракурсов съемки.

В интеллектуальном авторском шоу В.Я. Ворошилова «Что? Где? Когда?» центрирует композицию кадра и определяет всю игровую мизансцену целостный функциональный комплекс объектов дизайна. Он имеет вертикальную компоновку, осевую центральную симметрию и состоит из трех основных функциональных элементов: поделенного на секции круглого стола с креслами игроков вокруг (эргономическая схема взаимодействия участников и оборудования), волчка на столе (символьный и динамический элемент) и смонтированной над столом информативно-функциональной конструкции с мониторами и структурой из осветительных ламп (на примере студии 2018 г.). Разберем более подробно, как каждая составляющая влияет на экранную образность (с точки зрения стилистики, эргономики, функции, сюжетопостроения). Первым по значимости является сам стол, за которым сидят знатоки: имея небольшие размеры, он позволяет шести игрокам в процессе «мозгового штурма» находиться как бы в «едином мыслительном пространстве» сконцентрированно взаимодействовать и передавать друг другу реквизит. Зеркальная поверхность стола, на которой располагаются

конверты с вопросами телезрителей, разделена на сегменты радиусами, логически соответствующими направлению стрелки волчка, который является центром всей композиции по вертикали и горизонтали. Важную роль в стилистике экранного образа телепередачи имеет темный зеркальный материал столешницы, так как он придает глубину довольно тесному съемочному пространству, ограниченному фигурами присутствующих членов клуба и зрителей. За счет зеркальной поверхности происходит удвоение пространства, а затемненное стекло приглушает отражения ярких ламп, когда при съемке с верхних углов отражается конструкция с экранами и подсветкой, находящаяся над столом. Функционал этой конструкции нельзя переоценить: центральная подсветка исключает появление ненужных теней и объединяет пространство, мониторы выполняют предназначенную информационную функцию и являются рекламной площадкой. Волчок на столе кроме особого механизма по типу юлы и крутящейся стрелки, имеет запоминающийся подвижный изобразительный элемент в виде всадника на лошади, а также ручку для запуска вращения. На протяжении десятилетий волчок, купленный для первых передач самим В.Я. Ворошиловым, является традиционно центральным визуальным элементом игры, символом фактора случайности, в некоторой степени влияющим на игровой процесс. Пока волчок крутится, он озвучивается специфической звукошумовой композицией (дополняющей динамический образ объекта), также ставшей узнаваемой для телезрителей. Большое значение для экранной образности имеет и дресс-код всех присутствующих: преобладающий черный цвет обеспечивает глубину пространства и подчеркивается белыми контрастами. Красные акценты волчка и конвертов стилистически поддерживаются красным цветом жилетов помощников ведущего. Помощники не имеют своей звуковой линии, а ведущий – наоборот, присутствует в игре только в звуковом канале. Все основные этапы игры сопровождаются демонстрацией зрительных образов: замечания помощников выражаются в показе символической карточки, объявление музыкальной паузы сопровождается помещением на стол (в кадр) выполненного в материале объемного символа скрипичного ключа. В кадре часто появляется и художественно подсвеченный гонг, звук которого означает начало раунда. Проведенный анализ свидетельствует о том, насколько велико влияние объектов дизайна при

формировании экранной образности передач. Все объекты имеют непосредственную функцию в реальном съемочном пространстве для обеспечения игрового и коммуникативного процесса, то есть комплекс объектов дизайна является частью передачи. Организация пространства телепередачи «Что? Где? Когда?» решена в рамках объектного дизайна на самом высоком уровне, опираясь на принцип функциональной необходимости, то есть без внесения в кадр второстепенных, смысловонагруженных элементов. Стены помещения черного цвета и схема освещения маскируют лишние детали. Расширение пространства во время музыкальной паузы (съемка вне основного помещения) служит цели визуальной разрядки: наполнение кадра сменяется от тесного и ограниченного пространства к широкому и не замкнутому. Каждый раз оформление площадки выступления музыкантов проектируется индивидуально, часто применяются различные аудиовизуальные эффекты.

В студии телепрограммы «Кто хочет стать миллионером?» в соответствии с британским дизайном оригинального проекта пространство задействуется более масштабное, но так же организованное в виде центрованной круговой композиции: основной стилеобразующий элемент студии – композиция из кресел гостей и ведущего, а также стола, совмещенного со стойками информационных дисплеев – обрамляется свободным подиумным пространством, создающим при определенной подсветке сценический эффект остроты игровой ситуации. Все составляющие центральной группы дизайн-объектов обладают двойной функциональностью: повышают зрелищность своим проработанным визуальным стилем и обеспечивают функциональный комфорт присутствующим. Остальное пространство студии также формируется сложным объектным ансамблем, работающим на целостный образ. Например, светопроводящие элементы, переходящие с пола на вертикальные плоскости, служат контрастными графическими направляющими, разграничивающими секции зрительских трибун и входной портал, а также концентрирующими внимание на центральных элементах. Ступени небольшого зрительского амфитеатра имеют внутреннее световое оборудование и их торцевые плоскости образуют вместе с основными световыми направляющими систему декоративной динамической подсветки. Световые эффекты со звуковым

сопровождением структурируют для зрителя игровой процесс телешоу, поскольку они сопряжены с действиями (например, выбор игроком ответа, переход на следующий уровень). Все эти взаимосвязи были изначально продуманы британскими разработчиками.

Одним из центральных по значимости функциональных объектов телепередачи «У нас выигрывают» является автомат-барабан выдачи лотерейных чисел. Данный объект занимает скромное место на просторных площадях студийного пространства, но, показываемый крупным планом, притягивает внимание тысяч зрителей магическим калейдоскопом перемешиваемых нумерованных цветных шариков в прозрачной сфере, так как от них зависит выигрыш. Таким образом, данный объект в результате монтажного чередования закрепляется в восприятии как ключевой элемент общего зрелищного пространства телепередачи. Пример показателен еще и тем, что барабан-автомат как реальный объект дизайна, в образном восприятии почти неотделим от динамического акта перемешивания: без цветных шариков прозрачная сфера визуально растворяется на фоне яркой графики выгородок, а в статическом виде шарики не создают характерного зрелищного воздействия. В связи с этим нужно подчеркнуть, что существует еще особый тип динамических объектов, которые могут трактоваться как объекты-спецэффекты, существующие в реальном пространстве. Характерный пример – гибкие бумажные скульптуры современного китайского художника Ли Хунбо, слоистая структура которых позволяет динамически исказить исходную форму простыми манипуляциями³⁴⁸.

В передаче «Угадай мелодию» большая световая кнопка в форме полусферы и размером порядка 40 см в диаметре, присутствующая на игровой кафедре каждого игрока, является интерактивным функциональным элементом, который хорошо виден зрителям благодаря размерам и динамической световой и звуковой индикации после ее нажатия. Игровое табло во многих передачах тоже является сложным интерактивным объектом дизайна. В «Угадай мелодию» табло на большом экране представляет собой интерфейс выбора игровых заданий. Табло демонстрируется как игрокам, так и телезрителям. Табло имеет большой размер, что позволяет оператору

³⁴⁸ Койвиола Ж. Магия бумаги в гибких скульптурах Ли Хунбо. URL: <http://ru.gbtimes.com/kultura/magiya-bumagi-v-gibkih-skulpturah-li-hunbo> (Дата доступа 20.04.2018).

совмещать в общем плане игроков и студийное табло. Если табло имеет малый размер, как в викторине «Кто хочет стать миллионером?», информация с него демонстрируется с помощью эффекта наложения видеовставки – виртуальной графически-шрифтовой композиции, занимающей небольшой сегмент экрана.

В вокальном шоу-конкурсе «Голос» (2012), аналоге голландского конкурса «The Voice» объектный дизайн съемочного зала соответствует оригинальному и представляет целостное зрелищное пространство. Разработчики оригинального дизайна шоу, отдавая себе отчет в значительном влиянии качественной разработки зрелищного пространства шоу на его общее восприятие, не позволяют своим лицензиатам отступать от четкого выполнения визуальной концепции, дабы не дискредитировать общие рейтинги и репутацию телепроекта. Дизайн телепроекта «The Voice» включает графическую стилистику видеовставок и информационных меню, логотип и фирменные цвета, объемный символ проекта в виде руки с микрофоном, объектно-пространственное решение съемочных площадей, подробную режиссуру светодинамических эффектов. Сценический подиум соединен графикой световых направляющих с поворачивающимися платформами, на которых кресла жюри установлены вместе со специальными пультами. Пульты ведущих имеют кнопки, которые видны всем зрителям и отражают принятие решения через световую и звуковую индикацию. Совмещенные пульт и большое кресло с высокой спинкой на поворотной платформе имеют контрастное цветовое решение и светодинамику, вместе образуя отдельный композиционный центр в общем функционально-эстетическом комплексе. Члены жюри могут свободно вставать со своих мест, а сидя чувствовать себя комфортно в течение длительного времени съемки. Светодиодные направляющие, идущие от кресел к сцене, реагируют на нажатие кнопки изменением яркости подсветки, как бы сохраняя визуальную длительность реакции жюри. Доминирующий красный цвет в контрасте с уводящим в глубину пространства черным фоном и яркими лучами прожекторов поддерживают эмоционально-насыщенный образ конкурса.

В отечественном телерепертуаре особое место занимают трансляции, создаваемые на основе сценических проектов. Это, например, проект КВН, различные фестивали и концерты. Современное художественно-пространственное

сопровождение этих мероприятий многократно увеличило их зрелищность, опираясь на новые технические возможности светодиодных фоновых мониторов, изобразительную динамику светорежиссуры и моушн-дизайна. Видоизменился и подход к сценическим декорациям. Они стали сложнее и масштабнее, при органичном соединении с динамическим экранно-световым шоу нередко принимая форму видео-арта. В КВН для общих обрамляющих сценических решений используются крупные объемно-пространственные композиции, а команды применяют в своих номерах символическую, иконическую, индексную знаковость различных вовлекаемых объектов: элементов костюма, аксессуаров, спортивного инвентаря и т. д.

В конкурсных телешоу, связанных со спортивными мероприятиями и командным соперничеством значительно повышается внимание разработчиков к эргономике студийных объектов. Так, в детской развлекательной телепередаче «Зов джунглей», удостоенной премии «Тэффи» 1999 г. кроме объектов, создающих сеттинг джунглей (послойно расположенные на заднем плане плоскостные выгородки в форме пальм, веревочные лианы и искусственные стволы деревьев, связки бананов и кокосов в виде муляжей, деревянные загородки), задействованы различные спортивные снаряды (канат, веревочные лестницы, лыжи), а также объемные фигуры – кубы и параллелепипеды, декорированные под камни и доски. Объекты, имитирующие природные, должны быть безопасными, не оставлять заноз, не быть скользкими и др. Особое внимание уделялось и покрытию пола: графически имитируя фактуру камня, покрытие было мягким и противоскользящим. В спортивной телепередаче с участниками подростковой возрастной категории «Царь горы» (1999–2003) применялись усложненные объекты-конструкции, составляющие полосу препятствий: лабиринт, веревочная паутина, разноуровневые высотные платформы, подвесные баскетбольные кольца с противовесом по типу «журавля», подвесные резиновые канаты. Среди конкурсных заданий был заезд на роликовых коньках по трассе с препятствиями. Поверхность пола также имела противоскользящее покрытие и специальную разметку. Элементами костюма участников были налокотники, наколенники, ярко-желтые шлемы безопасности, в некоторых конкурсах ассистенты обеспечивали страховку. На полу были разложены

маты соответствующих стилю передачи ярких цветов, среди которых преобладало сочетание черного и желтого, обозначающее опасность в знаковых системах, что создавало образ экстремального шоу. Для последнего конкурсного задания была выстроена «гора» – трехуровневая пирамида из металлокаркасных конструкций, первый уровень которой имел наклонную плоскость и был покрыт светопропускающими поликарбонатными листами, второй представлял закрытый матами вертикальный параллелепипед, третий – параллелепипед из металлической решетки. На вершине пирамиды на постаменте располагался большой интерактивный элемент (кнопка-сфера), подтверждающий нажатие световой индикацией. Яркие спортивные костюмы и подсветку дополнили эффектные конструкции и цветографическая обработка объектов. Объектный дизайн соответствовал жанру динамичного спортивного шоу, создав высокий уровень зрелищности для целевой аудитории.

В «American Ninja Warrior», лицензированной адаптацией которого на «Первом канале» является «Русский ниндзя» (2017–), дизайн объектов, составляющих полосу препятствий для соревнующихся, имеет критически важное значение, так как конкурс предполагает серьезные динамические нагрузки для взрослых спортсменов, в том числе, падения с высоты. Сооружения и конструкции, спортивные снаряды разработаны таким образом, чтобы не только создавать заметный уровень сложности прохождения для подготовленных спортсменов, но и обеспечивать безопасность, а также эффектную экранную образность. Объекты, с которыми взаимодействуют участники, имеют крупные габариты и ярко окрашенные плоскости, расположены относительно друг друга с сильным перепадом высот. Нужно заметить, что, если в «Русском ниндзя» съемочное пространство организовано в помещении, то финал оригинальной западной версии шоу снимается под открытым небом (в г. Лас-Вегас), где масштабные конструкции съемочного пространства выстроены со впечатляющим размахом. Это позволило организаторам использовать такие зрелищные эффекты, как огненные фонтаны и вспышки, дымовые генераторы, а всю полосу препятствий разместить над единым бассейном. Съемочное пространство шоу «American Ninja Warrior» представляет пример сложного системного дизайна. Весь комплекс как целостный объект, отвечающий

требованиям зрелищности и вмещающий множество зрителей, состоит из тщательно продуманных отдельных сегментов, соединенных между собой металлокаркасным лабиринтом. Очевидно, что отдельные объекты различной морфологии (раскачивающиеся кольца, маятники, винтообразные и скользящие перекладки и др.) кроме продуманной формы и материалов требуют основательных математических расчетов и инженерной разработки.

Необходимо заметить, что эргономика объектов телепередачи важна и в статической мизансцене. Например, в общественно-политическом ток-шоу «Вечер с Владимиром Соловьевым» для размещения участников выбраны не кресла за столом или диваны, а индивидуальные кафедры, настраивающие ораторов на независимую позицию, серьезный подход, и более подходящие для ответственного выступления. Расположение кафедр по кругу тоже выбрано не случайно, оно позволяет участникам непосредственно обращаться друг к другу, а разомкнутая компоновка дает возможность операторам свободно менять углы съемки. В предыдущих проектах В. Соловьева «Поединок» и «К барьеру» участники также выступали стоя, за прозрачным столом-опорой и символическим барьером, соответственно. Расположение двух противопоставляемых участников фронтально лицом к лицу подчеркивало конфликтный характер шоу. Сами «барьеры» практически нейтральны и не обращают на себя внимание, однако, являются важной эргономической и психологической деталью. Кроме того, эти функциональные элементы имеют яркую цветовую маркировку: ассоциация цвета со спикером позволяет телезрителям легко ориентироваться в счетчике голосования, демонстрируемом в нижней части экрана.

В развлекательном шоу «Лучше всех» (2016–) телеведущий М. Галкин приглашает юных участников сесть рядом с ним на большой и мягкий полукруглый диван, определяющий композицию студии и отграничивающий зону беседы и находящуюся за ней площадку для выступлений. В развлекательных шоу «Лучше всех» и «Старше всех», проходящих в одной студии, для обеспечения выступлений участников в художественных номерах и для демонстрации их умений задействуется самый широкий спектр объектов дизайна, как реальных, так и декоративных. Для детских выступлений создаются красочные сказочные сеттинги с задействованием многослойных плоскостных выгородок, дисплеев и художественных макетов-

декораций. Сооружаются и сложные зрелищно-функциональные объекты, например прозрачный бассейн для задержки дыхания под водой. Используются технические объекты: самокаты, мотоциклы, велосипеды и др. Для демонстрации навыков и способностей героев передачи «Старше всех» в студии в соответствии с требованиями зрелищности, сооружаются такие объекты как, например, полнофункциональный стенд для метания ножей или натяжной трос канатоходца.

Привлечение реальных объектов и техники в качестве зрелищных элементов при создании спортивно-конкурсных телепередач имело место и в советском телевидении. Внестудийные проекты «А ну-ка девушки» (1970), «А ну-ка парни» (1970), включали в свою программу конкурсы, где участники бегали в противогазах, гребли на весельных лодках, ездили на велосипедах, бросали мячи в специально созданные конструкции, плавающие на воде с помощью цветных поплавков и т. д.

Реальные объекты формируют и зрелищность таких телепередач, как «Армейский магазин», «Танковый биатлон» (объекты военной техники), «How it's made» (производство объектов, промышленный дизайн), «Extreme engeneering» (масштабные сооружения и строительная техника). В приключенческом телешоу «Форт Боярд» зрелищный сеттинг составляет само историческое сооружение – крепость у берегов Франции в Атлантическом океане. В реалити-шоу «Последний герой», которое является аналогом американского «Survivor», образная зрелищность создается не только экзотическим местом съемки, но и массой интересных, непривычных для российского зрителя объектов дизайна, создающих псевдореальность быта островитян, а также объектов, выстроенных из природных материалов для проведения испытаний, конкурсов и состязаний.

В зарубежных телепроектах тенденцией становится акцентирование самого процесса производства объектов дизайна как основного зрелищного аспекта телепередачи. Например, в канадской передаче «Как это сделано» («How it's made», 2001–) перед телезрителями предстает цикл изготовления объектов дизайна промышленным способом: показаны процессы формовки, штамповки, литья, фрезерования и многие другие. В некоторых передачах заводской конвейер уступает место мануфактуре или ремеслу. Так, в американском реалити-шоу «Закаленные в огне» (от англ. «Forged in fire») на первый план выходит мастерская и ремесленный

способ изготовления. Кузнецы-оружейники соревнуются в мастерстве и выполняют конкурсные задания по изготовлению холодного оружия. После короткой проектной фазы, во время которой участники представляют эскиз и рассказывают о художественно-функциональной концепции дизайна, подробно показывается как процессковки, закалки самого клинка, так и доводка объекта до состояния эстетичного изделия с применением различных материалов для рукояток, ремней (темляков), оплетки, и др. Готовое оружие подвергается зрелищным проверкам на функциональность и эргономичность, после чего жюри выбирает наиболее практичные образцы, у которых эстетика подтверждена надежностью и удобством.

Участники техно-шоу «Бои роботов» («Robot Wars», 1998–2004, 2016–2018) разрабатывают функциональные образцы дистанционно управляемых машин с встроенным оружием для проведения боев между ними. Зрелищное действие разворачивается на специально спроектированной арене, ограда которой надежно защищает зрителей и самих операторов машин, присутствующих в студии. Этот развлекательный проект дает множество репрезентативных примеров, как реальная функциональность объектов кардинально влияет на их формообразование: побеждающие в суровых боях машины далеки от привычных форм, привязанных к антропоморфным и зооморфным шаблонам зрелищности роботов.

В шоу «Разрушители легенд» (от англ. «MythBusters») ведущие Дж. Хайнеман и А. Сэвидж, специалисты по киноэффектам и трюкам, реконструируют процесс создания сложных эффектных динамических трюков и объектов, проводят практические опыты, для которых изготавливают массогабаритные макеты человека с датчиками нагрузок, оснащают серийные автомобили дистанционным управлением, конструируют функциональные модификации транспортных средств, а также применяют огромное количество различных функциональных объектов, в том числе не по назначению, пытаясь обнаружить в них скрытый функционал в новых ситуативных контекстах. В передаче по-новому визуализируется художественный феномен остранения в контексте практической предметной деятельности. Так, в одной из серий конструкторы спецэффектов проводили практический эксперимент, исследуя возможность использования спасательного плота в качестве парашюта.

Динамические объекты применяются и в зрелищных шоу-инсталляциях,

одновременно для реальной и телеаудитории. Например, в показе коллекции одежды от дизайнера А. МакКуина в 2010 г. на подиуме своеобразный механический балет демонстрировали два робота-манипулятора, на которых были установлены видеокамеры, транслирующие видео на фоновый экран. Так функциональное оборудование стало и вспомогательным, и центральным объектом зрелища. Танец с роботизированным оборудованием (типа манипуляторов KUKA) все чаще становится зрелищным элементом музыкальных видеоклипов и интернет-видео.

Саунд-дизайн также имеет высокую значимость при создании телепередач. В звукорежиссуре для телепередач, кино, анимации, компьютерных игр есть много общего. Видимые и закадровые объекты наделяются особыми звукошумовыми свойствами: им может быть присвоена определенная звуковая композиция, звучащая когда объект активен. Объекты-персонажи могут озвучиваться измененными голосами. Звуковая информация в телесериале и телепередаче является инструментом структурирования экранного времени и пространства с помощью ритмизирующих звуков, шумовых и бесшумных пауз. Накладываемый в звуковой дорожке смех, аплодисменты создают акустический образ³⁴⁹ зрительской аудитории, позволяющий определять по звукам настроение иллюзорно присутствующей аудитории и ее количественные параметры. Эффект присутствия объекта-аудитории как собирательного образа часто является продуктом исключительно звукового дизайна, и относится к элементам псевдореальности. Также в ряде исследований отмечалось, что шумовое объединение монтажных планов в телепередачах и сериалах успешно маскирует вырезанные куски отснятого материала, создавая иллюзию непрерывности эфира и акустически конструируя пространство, служа своеобразными звуковыми декорациями. Звук, соединяемый с изображением, создает в мультимедийном продукте «эффект добавленного содержания от формы»³⁵⁰. Сегодня часто применяются такие приемы, как звуковой крупный план, звуковое масштабирование, аудиовизуальный диссонанс, звуковая

³⁴⁹ Акустический образ – звуковой образ объекта, отсутствующего в видимом поле.

³⁵⁰ Демидова М.В. Проектирование визуально–звуковой композиции в дизайне мультимедиа. дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2006. С. 1.

семантическая расшифровка и др., что более подробно рассматривалось в статье³⁵¹. Этап концептуальной разработки оригинальных звуковых образов также наиболее важен в дизайн-процессе. Из исследования Н.Н. Ефимовой известно, что созданию специальных звуков и синтезированию звуковых композиций посвящены сегодня направления звукорежиссуры, саунд-дизайна, арт-акустики, шумомузыки³⁵².

Одним из ответственных этапов проектирования является световое решение телестудии. Выразительное видеоизображение характеризуется высокой динамической контрастностью. Видимость объекта зависит от его освещенности по отношению к окружающей среде. Четкость отображения фиксируемого на камеру объекта кроме фокусировки и светочувствительных параметров и настроек оборудования, определяется еще и правильно выставленной рисующей подсветкой и общей световой схемой. Размещение источников света относительно фактурных декораций и объемных объектов критическим образом влияет на их экранную репрезентацию. Лучи прожекторов также учитываются художниками как графический элемент композиции. Работа по освещению зрелищного пространства уже давно выделилась в специфическое направление. Цифровые технологии и развитие техники повлияли на эту область наравне с остальными, поэтому сегодня световые эффекты являются передовым рубежом в создании новых типов зрелищности (проекционные лазерные шоу и др.). Постоянно совершенствующиеся возможности программируемых прожекторов, лазерных прожекторов, программируемых и дистанционно управляемых систем взаимосвязанных направленных световых источников делает необходимой новую специальность – светорежиссер. Специализированное компьютерное программное обеспечение позволяет частично или полностью запрограммировать сценарий для всех задействованных единиц освещения, тем самым внося элемент светодинамического решения в единый комплекс проектирования художественно-эстетического образа телепроекта. В состав объектного дизайна применение света входит как художественное средство организации пространственной композиции: свет внутри

³⁵¹ Пархоменко Я.А. Луговцев А.Ю. Звуковой аспект дизайна фантастических объектов в произведениях конвергентной 3д-анимации, кино и интерактивных средах. // Международный журнал исследований культуры. № 3(28) 2017 г. URL: <http://www.culturalresearch.ru/ru/archives/110—228>– (дата обращения 15.02.2017)

³⁵² Ефимова Н.Н. Художественно-эстетический анализ звукового эфирного пространства телерадиовещания: дис. ... доктора искусствоведения. – М.: 2005. – 280 с.

объектов из светопропускающих и светорассеивающих материалов позволяет создавать высококонтрастные цветовые акценты с четкой сложной геометрией. Если сам объект излучает свет, он в какой то степени теряет собственную тень, а следовательно, видимый объем, поэтому часто сложные трехмерные объекты с внутренним светом придают трехмерному пространству на экране выраженный характер двухмерной художественной графики. Примером является работа со светом в объектном и динамическом оформлении британского шоу «Who Wants to Be a Millionaire?». Светоизлучающие объемно-пространственные элементы дизайна съемочного пространства студии синхронизированы со светодинамикой прожекторов и звуковых эффектов. Яркие световые пространственные объекты, создавая контрастную графику в темном помещении, наиболее эффектно проявляются во время движения камеры.

Телестудия может быть представлена как в реальном, виртуальном пространстве, так и в комплексном их совмещении. Все задействованные визуальные элементы, как виртуальные, так и реальные должны обеспечивать информативно-наполненное экранное изображение, (концептуально-насыщенное, структурированное и выполненное по законам композиции и восприятия плоскостного динамического изображения). Сегодня актуальной для телевидения является проблема взаимоинтеграции дизайна виртуальной студии и реального студийного пространства, а также совмещения гибридного экранного пространства с действующими лицами. В этой технологии «фон живет по пространственным законам, связанным с реальным изображением героя оптическими законами перспективы и геометрическим единством»³⁵³. Эффект «цифровой студии»³⁵⁴, обеспеченный сложным аппаратно-программным алгоритмом совмещения в кадре реальных людей и виртуальной студии, или синтезированного виртуально-реального окружения по принципу пропорционального дополнения фиксируемой реальности компьютерно-генерируемыми элементами, рассматривается как закономерное проникновение технологий визуальных эффектов и 3D-моделирования в сферу телевидения. Влияние зрелищно-эстетических и экономических факторов объясняет

³⁵³ Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... доктора искусствоведения. – СПб., 2009. С. 179-180.

³⁵⁴ Отличается от понятия «виртуальной студии» непосредственным внесением действующих лиц.

неравномерную динамику применения этих технологических возможностей в престижных новостных и аналитических, развлекательных студиях. На этапе внедрения в 2000-х гг. эта технология была дорогой и трудоемкой, и самые рейтинговые каналы использовали цифровую студию, акцентируя свое лидерство среди конкурентов. Сегодня цифровая студия также требует серьезного аппаратного-программного комплекса, но существуют и упрощенные компьютерные программы и даже мобильные приложения, создающие псевдопространство вокруг объекта съемки на основе автоматизированного хромакея. Эти приложения стали массово доступными и используются множеством видеоблогеров-любителей.

Таким образом, на основе проведенного анализа становится очевидным вывод о том, что в обеспечении телепроектов и зрелищных мероприятий объектный дизайн имеет многоуровневую функциональность, а объекты дизайна могут быть ключевыми элементами в визуальном сопровождении телепередач и в новостных студиях как в реальной, так и в виртуальной материализации. Телепроекты представляют перспективную область для развития и применения объектного дизайна. Сегодня наблюдается тенденция сокращения количества декоративных элементов в студии, в то время как стилистические требования обеспечиваются за счет тщательного отбора, специальной обработки или эксклюзивного изготовления функционального оборудования. В отечественном телевидении ощущается нехватка собственных проектов с высоким уровнем зрелищности съемочного пространства.

Объекты для нужд телевидения создаются с применением промышленного, интерьерного, информационного, продакт-дизайна, CAD-проектирования³⁵⁵, саунд-дизайна, моушн-дизайна, а также с учетом эргономики. Высокой значимостью в телепередачах обладают следующие типы объектов: статические с большой пространственной протяженностью, статические с внутренней подсветкой и выполненные из светопрозрачных рассеивающих материалов, обладающие динамическими свойствами объекты, в том числе, объекты-персонажи. Динамические объекты располагают к организации звукошумового сопровождения. Направление объемных объектов-персонажей выделяется особо и служит показателем вовлеченности телевидения в конвергентные процессы. В зарубежных

³⁵⁵ CAD – (от англ. computer-aided design) система автоматизированного проектирования.

телешоу целостными объектами дизайна предстают съемочные павильоны полностью и открытые съемочные площадки, что нельзя, однако, отнести ни к дизайну архитектурной среды, ни к каким-либо другим устоявшимся направлениям, так как съемочное пространство представляет собой перенасыщенное функционально-эстетическими деталями инженерное сооружение. Параллельное применение объектного дизайна в реальном, виртуальном и комбинированном пространстве становится одним из важных обоснований гипотезы исследования (учитывая взаимосвязь трансмедийности и кросспространственных свойств).

Объектный дизайн, широко используемый на телевидении, является действенным инструментом для продвижения телепроектов в международном масштабе. В эстетике некоторых жанров телепередач объекты дизайна имеют определяющую роль и целый комплекс функций: формирование экранной зрелищности за счет новизны предметно-пространственных решений, стилевое соответствие графики и объемных форм общей художественной идее, решение прикладных функциональных задач (экраны и дисплеи, колонки и световые элементы), в том числе эргономического обеспечения комфорта участников (элементы оборудования, места участников и интерфейсы), выполняют задачи product placement (оборудование, одежда, реквизит, спортивный инвентарь). С учетом этих разноплановых требований могут проектироваться любые объекты студии, и особенно оборудование, с которым непосредственно взаимодействуют участники. Кроме специальных эргономических параметров, оно может иметь и светодинамические элементы, интерактивные, звуковые свойства.

§2.3. Функционально-эстетическая роль объектов дизайна в интерактивных средах

Прежде чем перейти к особенностям объектного дизайна для наиболее современных виртуальных сред, целесообразно рассмотреть принципы создания объектов для интерактивных сред, технологически предшествующих современному 3D-пространству. Плоскостные компьютерные игры 1980-х увлекали игрока не менее сильно, чем современные 3D-симуляторы. Плоскостные игры также становятся источником трансмедийного распространения аудиовизуальных

концептов, а образы их персонажей – прототипами современных игровых проектов высокой иммерсивности.

Художественно-эстетические свойства объектов для интерактивных сред обуславливаются конкретным видом интерактивного экранного произведения и непосредственными требованиями к каждому отдельному элементу. Например, интерфейс веб-сайта может быть построен лишь на гипертекстовых блоках и заголовках, а может содержать плоскостные, объемные и движущиеся объекты. В интерактивной среде объекты, как правило, имеют разные фазы отображения, проявляющиеся в зависимости от поведения зрителя-пользователя. Переходы от одной фазы аудиовизуального воплощения объекта к другой программируются заранее. В качестве простейших примеров можно назвать меняющие цвет кнопки меню в интерфейсах сайтов и программ, анимированные и озвученные элементы, реагирующие на наведение курсора и др. Более сложные объекты с фазованным визуальным образом – это, например, двухмерные персонажи игровых приложений. Циклическая смена фаз воспроизводит анимационный эффект (gif-анимация³⁵⁶): персонаж идет, прыгает, бежит, поворачивается и т. д., например, в компьютерных играх «Марио» (1983–), «Братья Пилоты» (1997–2007), «Приключения Хрюши» (2007) и др. Персонажи видеоигр часто разрабатываются с учетом ограничений мощности графического процессора и оперативной памяти игровой платформы. Это связано с тем, что визуальное игровое пространство постоянно просчитывается и генерируется графическим процессором в реальном времени (процедурная анимация), а не является заранее записанной секвенцией кадров. В связи с этим, персонажи и объекты первых видеоигр представляют собой сильно упрощенные «пиксельные» изображения, формирующие образ за счет цветовых и тональных вариаций в динамике (например, видеоигра «Mario»). Низкая разрешающая способность первых видеоигр и мультимедиа-приложений породила впоследствии художественное направление «пиксель-арт», для которого характерно создание изображений по принципу мозаики из ограниченного количества квадратов в узком цветовом спектре. С тех пор пиксельные изображения имеют неизменное в течение десятилетий прикладное назначение: так создаются мелкие значки интерфейсов,

³⁵⁶ Gif-анимация – от англ. Graphics Interchange Format — «формат сменяющихся изображений».

визуальные элементы стилизованных под первые консольные видеоигры приложений. Многообразие пиктограмм «для интернационального сообщества пользователей графическими интерфейсами» сегодня формирует новый визуальный язык, знаковая структура которого демонстрирует иконические, индексные, символные соотношения с означающими³⁵⁷. Ограничения аппаратной части первых компьютеров непосредственно повлияли на многие экранные образы, популярные и сегодня. Например, у персонажа игры «Марио» усы были добавлены, чтобы на пиксельной картинке визуально подчеркнуть на лице нос, кепка появилась из-за невозможности детализировать прическу, а комбинезон позволяет контрастно выделять движения рук. Впоследствии, при переходе игры на более совершенные платформы, генерирующие уже и 3D-пространство, визуальный образ Марио сохраняет свою морфологию и служит ключевым активом игрового бренда. Медиапроект «Марио», включающий образовательные и развлекательные видеоигры разных направлений, выпускаемые на различных платформах, признан одной из наиболее успешных медиафраншиз. Персонаж Марио появляется и в полнометражном кино «Супербратья Марио» (1993) в виде костюмированного и гримированного актера.

Несмотря на многократное повышение мощности графических процессоров современных электронных устройств, пиксельная и геометрическая стилизация игровой среды до сих пор имеет эстетическое развитие. Например, визуальное пространство одного из самых продаваемых мультиплатформенных игровых приложений, – Minecraft, представляет собой трехмерный мозаичный мир, состоящий из кубических элементов с различными текстурами. Такая прямоугольная стилизация структурных элементов пространства в сочетании с визуализацией в привычной фотоперспективе выглядит оригинально и привлекательно, а также соответствует главной идее игры: представить игровой мир в виде универсального конструктора. Такой интерфейс провоцирует участников к созиданию объектов самых разных типов. Текстуры, в том числе лиц персонажей в Майнкрафт уже

³⁵⁷ Луговцев А.Ю. Происхождение и особенности интерфейса как нового направления медийного дизайна в эпоху цифровой коммуникации. // Национальная ассоциация ученых. Ежемесячный научный журнал. Отечественная наука в эпоху изменений: постулаты прошлого и теории нового времени. 2014. №4. Ч.1. С.160-162.

умышленно стилизованы под пиксельную графику, а не продиктованы аппаратными ограничениями.

Интерактивные приложения высокой степени иммерсивности предполагают создание у зрителя или игрока иллюзии пребывания и активной деятельности в непрерывном пространственно-временном континууме (виртуального экранного или сценического пространства). Такими свойствами обладают современные 3D-симуляторы, обучающие приложения, компьютерные игры, аттракционы и прикладные разработки в технологии виртуальной реальности. Профессор О.Г. Яцюк пишет: «Чувственный контакт включает потребность обратной связи с виртуальной средой, которая активизирует как логический, так и эмоционально-интуитивный аспект проектности»³⁵⁸. Обеспечение этой потребности в сценариях интерактивных приложений отражается как на этапе выбора конфигурации игровой карты или персонажа, так и в ответ на игровые действия деструктивного плана. Так, одной из специфических характеристик объектного дизайна для современных 3D-видеоигр и симуляторов является возможность индивидуального выбора игроком характеристик своего персонажа, машины и др. с помощью комбинаторных функций. Множество 3D-игр предлагает участнику компоновку морфологии, внешнего вида, костюма своего аватара из предложенных разработчиками вариантов. Объектный дизайн в этом случае предусматривает отладку всех возможных вариаций. Более того, в сценарной основе многих гоночных и боевых симуляторов лежит постоянное улучшение характеристик транспортных средств или оружия, в том числе и чисто аудиовизуальных. В специальных сетевых магазинах игроки за реальные или виртуальные деньги покупают модификации игрового оружия, отличающиеся лишь внешним видом, так как игроку надоедает играть одним и тем же оружием или машиной, а постоянный апгрейд – наоборот, увлекает и захватывает, позволяет выделиться.

В ходе игры заранее созданные образы сменяют друг друга и при визуализации деструктивных процессов. Поэтому каждый объект как смысловая единица может требовать создания нескольких его дополнительных аудиовизуальных модификаций. Например, в жанре стратегий это фазы здания во время постройки, готовое здание,

³⁵⁸ Яцюк О.Г. Мультимедиа: становление новой проектной культуры // Вопросы культурологии. 2008. № 1, С. 36.

фазы здания во время и после разрушения. В гоночных симуляторах может программироваться множество деформаций машины от столкновений и других повреждений, что требует визуальной проработки. В экшн-играх предусмотрены изменения текстур объектов под воздействием выстрелов и взрывов, вплоть до тотального фотореалистического разрушения объектов игровой среды, как, например, в боевом симуляторе «Rainbow Six». Видоизменяя облик игрового окружения, игрок постоянно оставляет следы своего присутствия в нем. Такая «отзывчивость» виртуальной среды в ответ на действия игрока является одним из важнейших факторов повышения иммерсивности. В проявлениях экранного и сценического типа виртуальной реальности трансформации образов объектов и персонажей в результате действий игрока, а также запрограммированные микросценарии их фазовых изменений способствуют укреплению эффекта персонификации игрового пространства.

В реалистичных 3D-играх и симуляторах от первого лица игрок воспринимает пространство, окружающее своего аватара, через экран или ощущает виртуальное пространство вокруг себя (сценическая виртуальная реальность, или VR). В обоих случаях эффект иммерсивности повышается с помощью разделения звуковых каналов, что позволяет достигать объемности звукового ландшафта, акустически локализовать положение игрока в виртуальном пространстве. Внешняя, аппаратная часть технического комплекса VR-систем также стремительно совершенствуется и пребывает в постоянном процессе итеративного дизайна. Создаются специальные шлемы, манипуляторы, т. н. беговые дорожки (treadmill) для физического соответствия иллюзии расширения пространства. Для симуляции управления транспортными средствами производятся специальные подвижные платформы с креслами соответствующей эргономики. Таким образом, с расширением зрительского опыта в виртуальной среде, соответствующим образом совершенствуется и материальная база.

Объектный контент, структурирующий пространство VR, должен быть всесторонне проработан, допуская, что игрок может перемещаться в любую его точку, отвлекаясь от основного игрового сценария. Это особенно необходимо в жанровых модификациях приключенческих и экшн-игр. В современных играх

военной тематики, например «Battlefield» (2012), «Call of Duty» (2017), «Player's Unknown Battlegrounds» (2017) игровая карта максимально детализирована, создавая с помощью множества всесторонне проработанных объектов эффект псевдореальности, определяющий главное эстетическое преимущество жанра экшн от первого лица. Виртуальные объекты современных игр и анимации проектируются сразу с учетом экранных и VR-платформ, что обеспечивает возможность построения игровых пространств из одних и тех же объектов и облегчает кроссплатформенную дистрибуцию. Виртуальные модели прежних версий медиапродукта используются в качестве прототипов новых релизов. Например, на начальном этапе разработки VR-игры «Half-Life: Alyx» (2020) использовались модели и текстуры более чем десятилетней давности.

Так как интерактивность в качестве определяющего свойства трехмерных видеоигр и VR-приложений направлена на постоянное расширение способов взаимодействия игрока с пространством, все объекты по возможности наделяются какими-либо интерактивными свойствами, модусами изменения в ответ на действия игрока. Таким образом, объекты дизайна формируют в виртуальной среде целостную интерфейс-систему.

Сегодня многие экранные и реальные объекты не только воссоздаются в пространстве виртуальной реальности, но и проектируются в нем, расширяя функциональный потенциал виртуальной среды. Например многие объекты и локации фильма «Первому игроку приготовиться» (2018) на определенном этапе создавались непосредственно в VR-среде. Современный VR-художник и аниматор Горо Фуджита (Goro Fujita) в своем инстаграм-канале пишет, что VR-анимация это «будущее сторибординга, которое уже наступило»³⁵⁹. Крупные автоконцерны также стали использовать новые возможности VR для удаленной совместной работы специалистов над проектом в реальном времени. Среди известных приложений для моделирования и анимации в VR – Gravity Sketch, Oculus Quill, Adobe Medium и др. Таким образом, с помощью виртуальных экранных объектов (объемных и плоскостных) структурируется виртуальный пространственный интерфейс не только

³⁵⁹ Fujita G. Future of storyboarding. URL: <https://www.instagram.com/p/B0sAWOwAm2K/> (access date 06.08.2019).

игр, но и образовательных приложений, интерактивных сред для проектирования и дизайна.

В нелинейных сценариях интерактивных игровых приложений сторителлинг как средство удержания интереса игрока нередко становится второстепенным, уступая текущим интерактивным микросценариям. А монтаж в привычном понимании (как главный инструмент киноязыка) применяется опосредованно, а иногда и вовсе исчезает из палитры художественных средств интерактивных мультимедиа-проектов. Профессор О.Р. Самарцев отмечает, что в виртуально воплощенном пространстве «именно [настоящее] время существования зрителя по эту сторону экрана и героя внутри него объединяет их и делает возможным взаимодействие между ними»³⁶⁰. При этом, человеческое восприятие, как известно, изначально монтажно и выборочно по своему характеру. Исследуя возможности монтажа, профессор Н.И. Утилова вносит его в процесс аудиовизуального мышления как «монтаж восприятия»³⁶¹. Идея монтажа восприятия применима к изначально нелинейной сценарной структуре интерактивных сред (например, компьютерных игр, симуляторов и приложений виртуальной реальности). В формировании виртуального интерактивного пространства, его зрелищных и эстетических качеств выступает на первый план главенствующая, структурирующая роль объектов дизайна как образов обособления. «В виртуальной реальности человек имеет возможность выбора, а это пробуждает его эмоциональную активность и персонифицирует посылаемую информацию. Фактически, реализация идеи автора становится прерогативой зрителя», – справедливо утверждает профессор О.Г. Яцюк³⁶². В интерактивном сценарии нарратив определяется последовательностью событий, которая, в свою очередь, зависит от действий игрока, ищущего смысловые ориентиры в интерактивном пространственно-временном континууме. Внимание зрителя выборочно переключается от одного объекта к другому, так как они являются носителями семантических и пространственных соотношений. Опираясь на обоснованные с помощью теорий Р. Арнхейма и

³⁶⁰ Самарцев О.Р. Виртуальная реальность в эстетике глобального телевидения. // Вестник УлГТУ, №4 (8), 1999, С. 39-41.

³⁶¹ Утилова Н.И. Природа аудиовизуального творчества: Язык и образная система телевидения: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2000. С. 15.

³⁶² Яцюк О.Г. Культурологический аспект компьютерной виртуальности: мультимедиа как современный этап генезиса технических искусств // Вопросы культурологии. – 2008. № 9, С. 70-72.

П.А. Флоренского положения в первой главе диссертации, можно утверждать, что объекты дизайна как дискретные пространственные и смылосодержащие элементы в интерактивной среде составляют направляющий внимание зрителя образно-информативный комплекс, из которого строится виртуальное пространство, а также служат опорными точками ориентации в этом пространстве. Особенно явно эти взаимосвязи заметны в игровом пространстве «островного» типа (по классификации С. Роджерса)³⁶³. Выборочное переключение внимания определяет перемещение игрока в пространстве игровой локации. При этом сенсорная и кратковременная память обеспечивают слитное представление о пространстве одинаково для монтажного фильмового пространства или непрерывного виртуального в перцепции как плоскостных, так и объемных интерактивных сред. В дизайне интерактивных приложений велика роль знаковых систем, так как виртуальные объекты, даже будучи симулякрами по своей сущности, наделяются разработчиком знаковыми свойствами, отсылающими в том числе и к реальным смысловым формам.

Как уже отмечалось, дизайн объектов и персонажей все чаще имеет своей задачей обеспечить узнаваемость и качественную передачу визуального образа в кросспространственных и трансмедийных проявлениях: например, в виде реальной игрушки, ростовой куклы, масштабированной механической модели или надувного аттракциона, персонажа двухмерного анимационного и игрового пространства, виртуальной трехмерной модели для 3D-игр и экранных произведений конвергентной 3D-анимации. Практически весь спектр перечисленных задач на сегодняшний день чаще всего решается через виртуальное проектирование в среде специализированных компьютерных приложений, а значит, виртуальная модель приобретает статус универсального объекта-эталона и прототипа для различных экранных и реальных воплощений. Даже если виртуальной разработке подлежит объект, давно существующий в реальности, его 3D-модель приходится выстраивать практически «с нуля», то есть моделировать опорную геометрическую сетку с необходимым количеством вершин для достаточной детализации формы объекта, текстурировать, при необходимости – прорабатывать внутренний двигательный каркас. Технология виртуального дублирования реальных объектов методом 3D-

³⁶³ Rogers S. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. John Wiley & Sons, 2014, P. 230.

сканирования может помочь создать лишь оболочку сравнительно простых твердотельных объектов, которая чаще всего подлежит постобработке. Крупные объекты, например, ландшафтно-архитектурные комплексы, требуют других подходов, одним из которых является уже упомянутый способ фотограмметрии, когда развертка местности создается с помощью аэрофотосъемки, и затем алгоритмизируется в 3D-модель. Способы 3D-сканирования и фотограмметрии недостаточны для того, чтобы выстроить внутреннюю структуру объекта, также они не обеспечивают точную модель многоповерхностного природного объекта, например дерева, не говоря о таких сложных физических системах как вода, огонь. Здесь нужно участие специалиста по трехмерному моделированию и наличие профессиональных программ – имитаторов сложных систем частиц. Трехмерное сканирование человека тоже дает лишь оболочку, геометрическую сетку, повторяющую параметры оригинала в неподвижном состоянии. Для того, чтобы преобразовать эту сетку в рабочую 3D-модель, кроме сокращения количества вершин, выполняющегося программно под контролем 3D-художника, требуется деление поверхностей и разработка внутренней структуры. К примеру, в приложениях Autodesk 3ds Max, Maya, Cinema 4D, Blender и пр. 3d-модель человека, как и любого динамического объекта-персонажа для дальнейшего анимирования требует риггинга³⁶⁴ – проработки структуры внутреннего «скелета», определяющей места соединения подвижных частей, их физические и двигательные параметры, логические взаимосвязи. Особого внимания требует анимация малых участков геометрической сетки, например, для обеспечения мимической артикуляции персонажа. Созданная таким образом виртуальная «рабочая модель» в дальнейшем может быть использована в анимационном фильме, где художникам в виртуальной среде необходимо будет «вручную» придавать нужные положения персонажу лишь в некоторых фазах, в то время как основные движения могут генерироваться компьютером. Анимация может быть создана с использованием информации, поступающей от устройств захвата движения, или запрограммирована для внедрения персонажа в игровое интерактивное пространство. Наконец, определение частей и

³⁶⁴ Риггинг – (англ. rig — оснастка, приспособление, упряжка) в 3д-анимации это создание внутренней логической структуры виртуального-персонажа, привязанной к его скелету, определяющей набор зависимостей между управляющими и управляемыми элементами.

математически точное моделирование подвижных узлов в виртуальной среде поможет начать разработку реальных изделий для промышленного тиражирования или единичного изготовления реального объекта.

Конвергентная 3D-анимация, добиваясь фотореалистической достоверности визуально-образного воплощения несуществующего, продолжает в экранных искусствах путь отдаления «от экранного изображения как сигнификата в сторону формирования сложных полисенсорных образов и сред, глубоко убедительных симулякров»³⁶⁵. То же можно сказать и про звуковую часть. Программы композитинга, нелинейного монтажа и цифровых эффектов позволяют с новой степенью творческой свободы оперировать образами и звуками, изменяя их в разной степени, а затем применять в качестве опорных элементов проектирования. Звукошумовое сопровождение медиапроектов сегодня выходит на первый план как акустическая проектная деятельность, рассматриваемая в предметном поле звукорежиссуры. Профессиональное шумовое озвучивание предполагает работу по нахождению, исследованию, разработке, отбору, звукошумовых эффектов для более выразительного сопровождения действий экранного произведения. Для творческой работы со звуками с применением звукозаписи создаются специальные фоли-студии³⁶⁶. Шумомузыка, или западный аналог этого музыкального направления «эмбиенс» (ambience – от англ. окружение, среда), то есть озвучивание пространства, получила широкое применение именно в интерактивных экранных произведениях, где важен эффект непрерывности конструируемого пространства.

Визуальная информация сама по себе не привязана к фактору времени вплотную, как музыка, но она становится действительно информацией только при условии возможности ее восприятия, и здесь временной фактор можно поставить в ряд, например, с качеством репрезентации: утраченные участки сложного изображения могут исказить представление о нем, так же может отразиться и недостаток времени восприятия. В связи с ключевой ролью хронометража в экранных искусствах, расчетное время присутствия в кадре каждого

³⁶⁵ Пархоменко Я.А. Луговцев А.Ю. Звуковой аспект дизайна фантастических объектов в произведениях конвергентной 3д-анимации, кино и интерактивных средах. // Международный журнал исследований культуры. № 3(28) 2017 г. URL: <http://www.culturalresearch.ru/ru/archives/110—228>– (дата обращения 15.02.2017)

³⁶⁶ Фоли-студия – английское название Foley Studio происходит от имени одного из пионеров записи и воссоздания шумовых эффектов – Джека Фоли (1891-1967) и обозначает место исследования, создания и записи звукошумовых эффектов.

смыслосодержащего элемента целесообразно учитывать при проектировании визуальной и звуковой части образного воплощения. Причем, для монтажно организованного линейного повествования имеет значение информация и по длительности отдельных эпизодов с объектом, и по суммарному времени его показа: в первом случае она бывает необходима для совмещения аудио- и визуального каналов, во втором – для обеспечения полноценного восприятия и осмысления сложных или новых объектов. Синхронизация визуального образа в кадре и его звукошумовых проявлений не только обеспечивает вторичное коннотативное означивание, но и дополнительно материализует объекты вымышленного пространства, ведь в реальности звуковые волны возбуждаются взаимодействием физических тел или в результате физических явлений. Назначенная вымышленному объекту звукошумовая композиция может быть ограничена длительностью одного кадра, либо может объединять несколько монтажных планов. Искусственно разработанный звук, ассоциированный зрителем с объектом через повторное восприятие, становится самоценно информативным, и далее, в рамках одного произведения вызывает полную семантику объекта без визуальной экспозиции, что позволяет расширить драматургические возможности, применяя объект в виде акустического (закадрового) образа. Внесение саунд-дизайна в объектный дизайн позволяет упростить задачу создания ситуативных комбинаций аудиовизуального проявления объекта в нелинейных сценариях. Например, оригинальное и выразительное звукошумовое сопровождение объектов-динозавров в фильме «Парк Юрского периода» (1993), созданное методами записи, цифрового синтеза и комбинирования, варьируется на основе коротких и протяжных криков, шумов, и др., полностью пригодных для применения в интерактивных проектах (видеоиграх или тематических парках развлечений), рекламе и других малых экранных формах. Устрашающий рев тираннозавра и индивидуально разработанные крики других доисторических существ, дополняющие иммерсивность, могут быть адаптированы хронометражу эпизода фильма или сюжетного микросценария игры. Так, те же самые звуки добавляют эстетическую полноту воссозданию вымышленного фантастического пространства в трансмедийных расширениях медиафраншизы, например, в игре «Jurassic Park: The Game» (2011).

Саунд-дизайн, создающий звуковую атмосферу пространства и раскрывающий характеристики объектов, на равных, а иногда и в большей мере участвует в художественном воплощении экранных образов. Так, в играх в жанре стратегий в реальном времени общий сценарий игры заранее известен, а игровая карта ограничивает место действия. В таких играх эстетическая зрелищность часто построена на постоянном расширении спектра объектов, в том числе персонажных, доступных игроку для создания, совершенствования, управления. При этом сами объекты нередко занимают малую экранную площадь, не подлежат масштабированию, и представлены на игровой карте в виде аксонометрической проекции, оставляя для обзора игроку лишь один ракурс. В таких случаях детально проработанный звуковой образ каждого объекта и реплики персонажей заменяют собой крупный план, визуальное разнообразие ракурсов и создают ощущение погружения в игровое пространство. Например, в видеоигре в жанре военной стратегии *Stronghold Crusader* (2002), каждый объект как часть общего средневекового сеттинга профессионально воплощен с помощью характерных индивидуально разработанных звуковых сэмплов, повторяющихся при наведении курсора на объект либо комбинирующихся в зависимости от игровой ситуации. Эти короткие по длительности звуки органично объединяются общей фоновой звукошумовой композицией, формирующей музыкальную тему. В военной стратегии *Command & Conquer* (1995-2010) формируется аудиовизуальное пространство для псевдоисторических сюжетов с помощью соответствующих объектов и звуков, реконструирующих историческую технику и сооружения, либо отражающих их футуристические и альтернативные образы. В серии видеоигр «*Civilization*» (1991-2016) зрелищность пространства построена на постоянных изменениях облика игровых локаций в результате диегетического культурно-исторического прогресса. Открывающиеся по ходу игры виды архитектурных объектов, сооружений, транспорта, дают игроку новые возможности и меняют аудиовизуальный игровой ландшафт. Важным элементом таких игр является интерфейс управления, также представленный рядом визуальных образов со звуковым расширением. Во многих современных видеоиграх каждый объект прорабатывается и сохраняется в разных уровнях детализации, так как у игрока есть возможность менять степень

приближения камеры от крупного плана одного объекта до общего плана всей игровой карты. Проработку звуковой и визуальной репрезентации объектов виртуальной среды целесообразно подчинять правилу обратной пропорциональности: сильно стилизованные, визуально упрощенные объекты хорошо сочетаются с детализированным звуком и наоборот – фотореалистичный сеттинг требует осторожного обращения со звуком (особенно с громкостью) для предотвращения эффекта информационного шума.

В видеоиграх и обучающих симуляторах широко представлены технологии создания звука как из записей природного, социального или техногенного звукового фона, так и способом искусственной компьютерной генерации. В связи с адаптивным изменением визуальных данных в игровом процессе, возникла необходимость соответствующего изменения звуков в реальном времени. Например, в гоночном симуляторе «Vrally 3» или играх «Need for Speed», «Grand Theft Auto» царапины и изменение геометрии кузова машин после столкновения сопровождается изменением звуковых характеристик при движении. На сегодняшний день процедурное математическое моделирование применяется и в звуковом, и в графическом движках интерактивных приложений. Синтез шумов на основе цифровых данных и математических алгоритмов открывает большие возможности в проектировании звука и автоматического создания звуковых эффектов. Это направление, известное как процедурное аудио, решает проблему вариативности звука в игровом процессе средствами программирования. Генерация звука требует меньше ресурсов компьютера, чем его воспроизведение из файлов, поэтому процедурное аудио на сегодняшний день активно задействуется в интерактивных средах, в том числе приложениях виртуальной реальности. В результате соединения алгоритмов анимирования и звукогенерации виртуально опредмеченный объект получает необходимую вариативность аудиовизуальной реализации дискретных микросценариев в зависимости от действий пользователя. Наблюдая тенденции стремительного развития технологий VR, креативные команды сегодня предпринимают попытки заранее создавать уже и поведенческие шаблоны для объектов-персонажей, включающие базовую кинематику и речь как реакцию на действия игрока в виртуальном пространстве. Коммерческая идея данных разработок

закключается в создании универсальных заготовок поведения для объекта-персонажа любого типа. Привлечение подобного продукта от внешних компаний поможет разработчикам VR-приложений быстрее и эффективнее реализовывать проекты.

В медиасреде виртуально материализованное подмножество каждого класса реально существующих объектов и объектов вымышленных постоянно пребывает в активной фазе роста. Это видно на примере неподдающихся подсчету без специальных вычислительных ресурсов и полномочий материалов видеохранилищ, таких как YouTube, Vimeo, и других в интерактивной среде Интернет, содержащих медиапрезентации новых коммерческих прототипов, утилитарных концептов, анимационных стилизаций, образцов стайлинга в видео контексте и объектов из видеоигр, видеокомпиляций и т. д. Техника стремительно развивается и сегодня можно утверждать, что видеоархивы интернета по количеству реально существующих удивительных объектов дизайна конкурируют с фильмовым предметным наполнением. Достаточно вспомнить видеокадры с продукцией мирового лидера робототехники Boston Dynamics, или промо-объекты бионического дизайна от Festo. Развивается тенденция, когда видеопрезентации концептов формируют псевдореальность с помощью 3D-моделирования, анимации и последующей визуализации объектов в реально отснятом контексте (например, левитирующие над землей транспортные средства в городской среде). Этим пользуются краудфандинговые³⁶⁷ веб-платформы, собирая средства на визуализированный в интернете продукт. В VR растет применение как мультипликационных, стилизованных образов (например объекты, формирующие художественное пространство адаптированных к VR короткометражных видеороликов Google Doodles), так и образов реальных объектов. VR-приложения интегрируются в «бытовое цифровое пространство», задействуя уже наработанные массивы информации в интернете и реальные объекты. Так, одно из приложений предлагает путешествия по дорожным панорамам Google Earth в режиме виртуальной реальности. Интегрированное в социальную сеть Фейсбук приложение Facebook Spaces предлагает пользователям возможность создания своих виртуальных

³⁶⁷ Краудфандинг – (от англ. crowd funding) коллективное, народное финансирование проекта.

двойников и общение в VR пространстве, например, с помощью оборудования от HTC VIVE, Oculus Rift, PSVR, или Valve Index.

Еще одна перспективная и быстро развивающаяся область применения объектного дизайна – это формирование эффектов адаптивного видеосинтеза по принципу дополненной реальности: совмещения реального мира с объектами виртуального в реальном пространстве-времени через систему специальных очков или совмещение видеоизображения с виртуальными объектами на дисплее мобильных устройств. Данное направление уже используется как в развлекательных мобильных приложениях (например, совместно с технологией распознавания лиц в Facebook, Snapchat и др.) так и в утилитарных: например моделирование через интерфейс мобильного устройства размещения мебели в интерьере, или визуализации архитектурного решения загородного дома на фоне ландшафта, находящегося в видеоискателе планшета или смартфона. Интересно, что концепт дополненной реальности в связке с искусственным интеллектом (распознавание лиц), как и многие другие футуристические концепты, был визуализирован в кинематографе задолго до реального появления. Сегодня AR-очки³⁶⁸ успешно используются китайской полицией вместе с интегрированной системой распознавания лиц.

Интерактивной средой все чаще становятся и видеоинсталляции, развивающиеся в творческих практиках видео-арта. Современные арт-пространства, например помещения, оформляемые с помощью видеопроекций как динамическая оптическая среда, становятся способны реагировать на поведение зрителей. Принципы создания видео-арта изначально очень хорошо сочетаемы с принципами формирования интерактивной коммуникации со зрителями: исследователь А.А. Деникин в своем определении видео-арта отмечает, что «видеоарт отказывается от кинематографического принципа “рассказывания историй в картинках”»³⁶⁹. Исследователь О.В. Конфедерат о концептуальном абстрактном видео-арте последнего десятилетия также пишет: «Очевидно, что нарративность не является

³⁶⁸ AR – от англ. augmented reality, – дополненная реальность.

³⁶⁹ Деникин А.А. ВидеоАрт/ Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. – М.: Videoart digital std., 2013. С. 2.

задачей или свойством подобных художественных объектов»³⁷⁰. Профессор Н.Б. Маньковская, все же выделяя в пограничном с киноавангардом слое видео-арта и нарративные медиатексты, рассматривает видео-арт скорее как экспериментальное поле для перехода арт-практик в новые состояния³⁷¹. Таким образом, основным посылом концептуального или абстрактного видео-арта можно назвать эксплуатацию возможностей видеодисплеев или видеопроекции, например, создание динамической картинки на различных поверхностях большой площади вплоть до полного видео-окружения в интерьере. Современный видео-арт в интерактивной инсталляции – это соединение реальных пространственных объектов, например интерьеров и архитектурных объектов с видеоконтентом в единую композицию. С учетом свободного выбора контента в видео-арте, здесь также применим искусствоведческий анализ экранных объектов и объектов, служащих экраном или вовлекаемых в композицию. Видеоарт, транслируемый на все плоскости внутри помещения приближается по эффекту к VR-технологиям. Но современные интерактивные VR-проекты не только формируют глубокую иммерсивность и создают выразительный нарратив, но и многократно увеличивают емкость иллюзорного пространства. Например, описанный Н.И. Дворко опыт создания VR-проекта истории Эрмитажа показал возможность создания увлекательного повествования, происходящего в изменяющемся в соответствии с историческими фактами пространстве музейного комплекса³⁷². Съемка производилась одновременно на 360 градусов в реальных помещениях, а для реконструкции мезонина Зимнего дворца был задействован павильон Ленфильма³⁷³. Данный пример показывает большой потенциал технологий VR в сфере образования, развлечений, туризма и рекламы, где объекты дизайна имеют немаловажную роль.

Таким образом, в нелинейном сценарии интерактивных сред наиболее очевидно выявляются структурирующая, зрелищная, художественно-эстетическая функции объектов дизайна как пространственных образов обособления. Объекты дизайна, подобно шахматным фигурам или карточным символам, становятся

³⁷⁰ Конфедерат О.В. Концептуальный видео-арт: опыт чистого восприятия // Вестник ЧелГУ. 2008. №12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptualnyy-video-art-opyt-chistogo-voSPIriyatiya> (дата обращения: 29.02.2018).

³⁷¹ Маньковская Н.Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. М.: ВГИК, 2011. С. 34-40.

³⁷² Dvorko N.I. 360° VR production for the hermitage museum practice. / Сборник трудов конференции Eva 2017 Saint Petersburg Electronic Imaging & the Visual Arts. ITMO University. 2017. С. 89-92.

³⁷³ Там же. С. 91.

основными информационными единицами в знаковой системе игровых медиапроектов. Объекты дизайна, являясь независимыми интерактивными элементами, во взаимосвязи между собой формируют общий виртуальный пространственный интерфейс 2D-, 3D- и VR- интерактивных приложений. Саунд-дизайн имеет важнейшую функцию в интерактивных средах, так как звукошумовая часть аудиовизуальной образности объекта может в полной мере реализовывать интерактивные свойства объекта. Звук и изображение являются равноправными интерактивными компонентами при формировании художественно-эстетической и знаковой системы мультимедийного проекта, попеременно доминируя в восприятии либо образуя целостную композицию. При разработке объектов для интерактивных сред, в том числе для приложений виртуальной реальности, учитываются особые требования к параметрам виртуальных 3D-моделей, связанные с аппаратной частью технологического комплекса, так как визуально-звуковая динамическая среда генерируется в реальном времени. Ограничения производительности разных видеоплатформ обуславливают детализацию, а иногда и художественное своеобразие самих объектов. Объектный дизайн для интерактивных приложений связан с программированием фазовых изменений визуального образа в комплексе с возможностями процедурного аудио. В связи с этим, дизайн каждого объекта фактически включает разработку нескольких аудиовизуальных репрезентаций.

Выводы ко второй главе

Анализ исторического развития предметно-пространственной образности, а также способов воплощения и технологического внедрения в медиатекст объектов-персонажей показал, что вымышленные объекты-персонажи, составлявшие одну из наиболее трудоемких задач художественно-образного воплощения в кино и анимации, по мере совершенствования технологий стали интегрирующим фактором художественной образности кино, анимации, телевидения и интерактивных проектов³⁷⁴. Сегодня использование 3D-анимации и систем захвата движения как наиболее генеративной технологической связки практически во всех направлениях экранных искусств, сказывается во все более явной их конвергенции. В наши дни

³⁷⁴ См. приложение 2, табл. 2.

специальное цифровое оборудование и множество компьютерных программ адаптированы для упрощения и автоматизации процесса динамического воплощения вымышленных образов разной степени детализации в виде экранных персонажей. В XX веке этот процесс был несопоставимо сложнее. В результате, творческое внимание разработчиков сегодня сместилось к созданию оболочки – то есть запоминающихся, оригинальных объектов-персонажей для привязки зрительского интереса к экранному контенту. Визуализированные в трехмерной виртуальной среде объекты вместе с математической моделью их анимации обретают трансмедийный потенциал и могут быть использованы в создании любого экранного продукта: фильма, анимационного фильма, компьютерной игры, рекламного ролика, музыкального клипа и т. д. Кроме того, по объемным параметрическим данным трехмерного объекта создаются реальные копии, масштабные коллекционные модели, игрушки, рекламные материалы и сувениры, промо-объекты и ростовые куклы. Компании оформляют права на интеллектуальную собственность по каждому персонажу, что увеличивает финансовую отдачу, поскольку игрушечные копии известных анимационных и киноперсонажей в магазинах, как и брендированные товары общего потребления, составляют существенную долю прибыли правообладателей. Масштабные модели в тематических парках (Диснейленд, парк Орlando, MGM-park и др.) помимо самоценных эстетических свойств персонажа актуализируют его художественный образ и медийную мифологию, перезапуская цикл зрительской заинтересованности. Этой же цели, помимо продвижения собственной позиции на рынке, служат в составе трансмедийных проектов компьютерные игры. Различные продукты медиаиндустрии становятся инструментами продвижения друг друга, в том числе основываясь на кросспространственной и трансмедийной сущности объектов-персонажей как носителей художественных образов. Объектная атрибутика используется и для воссоздания эффекта вымышленного пространства. Аудиовизуальная образность объектов-персонажей представляет сегодня весомую долю активов современных медиафраншиз, что дополняет значимую роль объектного дизайна в современной медиаиндустрии с точки зрения экономики.

Дизайн зрелищного пространства телепередач и интерактивных шоу также является предметом международного авторского права. Организация пространства телевизионной студии, включающая разработку функционально-эстетического комплекса объектов конкретной телепередачи, отвечает задачам организации экранного пространства и формирования экранной образности. Такие проекты имеют комплексный характер и задействуют дизайн-специализации со сложившейся методологией: промышленный дизайн, графический дизайн, дизайн интерьеров, а также световой дизайн, интерактивный дизайн, информационный-, моушн-дизайн и др. Качественно спроектированный согласно концепции функциональный комплекс телешоу способствует эффективному продвижению имиджа отдельно взятого телепроекта или медиа-бренда на различных медиа-площадках, повышает его узнаваемость и популярность. В дизайне съемочного пространства зрелищных телепроектов, предполагающих спортивно-состязательные мероприятия, функциональность объектов, кроме стилеобразующих характеристик, включает эргономические и прочностные, обеспечивающие безопасность. В телевикторинах объектный ансамбль в виде сложного интерактивного комплекса или целостный интерактивный дизайн-объект с динамическими свойствами часто становится пространственно-образующим и зрелищным центром.

В обеспечении объемно-пространственного восприятия вымышленных миров виртуальной реальности и других интерактивных проектов наряду с визуально-образным представлением объектов дизайна ключевым аспектом становится звуковая разработка. Аудиоканал, передающий оригинальные звукошумовые характеристики вымышленных экранных объектов, значительно усиливает эффект их материализации в вымышленном мире. Дизайн-проектирование предметно-пространственного контента для приложений виртуальной реальности и конвергентной 3D-анимации по базовым принципам не отличается от разработки объектов для традиционного кинематографа и кукольной анимации, а технологические возможности компьютерного моделирования представляют собой лишь более совершенный инструментарий для динамического воплощения объектов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе исследования была обоснована особая значимость категории объектного дизайна в современном искусствоведении. Определено, что объектный дизайн является специфической областью проектирования (прикладным видом дизайна), направленной преимущественно на создание целостных аудиовизуальных образов объектов, формирующих предметно-пространственную образность продуктов медиасферы. В художественных экранных произведениях выразительное отображение объектов реальной действительности, также как и вымышленных объектов, нередко требует не только отбора, но и значительной художественно-пространственной адаптации либо полного воссоздания средствами художественного проектирования и конструирования, что подтверждается практикой работы художников, архитекторов, дизайнеров, конструкторов в экранных искусствах с начала XX века по настоящее время. При создании объектов для мультимедиа часто происходит компоновка не только форм и визуальных образов, но и звуков, в связи с чем в качестве основного подхода в проектировании экранных образов обоснован метод аудиовизуальной компоновки.

Обосновано, что объекты дизайна как целостные функционально-эстетические, семантические единицы реальной и виртуальной сред обеспечивают трансмедийную и кросспространственную передачу эмоционально-эстетического представления внутренней идеи за счет привязки конкретных концепций к эстетически обусловленным особенностям аудиовизуальной образности. Появившаяся новая категория объектов дизайна и их ансамблей, которая создается непосредственно для экранных произведений, рассчитана на медийную тиражируемость и медийное массовое потребление. Современные экранные средства выразительности, в частности, компьютерная графика, позволяют делать т.н. «мастер-модели» объектов сколько угодно сложными и эстетически насыщенными, приближая их к независимым произведениям искусства внутри медиапродукта. Преемственность в концепт-дизайне объектов из произведений разных лет прослеживается независимо от технологий и видов искусств (от рисованной мультипликации до VR-систем).

Типологическое разделение экранных объектов на акцентированные и фоновые (объекты могут переходить из фоновых в акцентированные и наоборот), реальные, реалистичные, условно существующие и вымышленные (сказочные, фантазийные и фантастические), телесные и нетелесные, плоскостные и объемные, неподвижные и подвижные (одушевленные и неодушевленные, управляемые и самодвижущиеся), позволит арт-менеджерам и разработчикам более четко обозначать и выполнять техническое задание. Также в диссертации проведена классификация объектов дизайна по морфологическим признакам на антропоморфные и зооморфные, природные и техногенные; и формообразованию – на органические и твердотельные, гибридные, геометрические, в т. ч. фрактальные, объемные и плоскостные. Проведенный в работе анализ объектов по знаковости и зрелищности выявил тесную взаимосвязь этих свойств со степенью новизны объектов для зрителя. По отношению к известным объектам экранные искусства демонстрируют способность не только наделять их новой знаковостью, но и создавать потребительскую ценность, перенимая и дополняя одну из базовых функций самого дизайна. Новые объекты могут быть знакомыми, самообозначающимися или становиться символом неизвестного. Выявленные в работе оппозиции признаков должны стать определяющими для классификации всего разнообразия частных форм объектов дизайна при разработке их с помощью компоновки образных решений как одного из фундаментальных методов дизайна, а также в процессе итеративного дизайна. Концептуальная разработка объекта дизайна с опорой на предложенную классификацию позволяет упростить профессиональную коммуникацию при создании целостных и эстетически ценных экранных объектов.

Объектный дизайн – ключевой фактор создания аудиовизуального наполнения конвергентной 3D-анимации и интерактивных виртуальных сред, так как в трехмерном виртуальном пространстве реальные и вымышленные смыслообразующие аудиовизуальные элементы полностью воссоздаются в процессе проектирования с учетом определенных требований и условий. И фоновые, и акцентированные объекты дизайна могут служить драматургическим инструментом формирования пространственно-временных связей, идентификатором хронотопов отдельных частей или всего произведения. Объекты дизайна могут привлекаться как

элементы нарратива линейного или нелинейного сценария, а также нести функционал ненарративных выразительных средств. В качестве образов обособления объекты дизайна логически и эстетически организуют экранное пространство. Семиотический потенциал объектов предметно-пространственной среды позволяет режиссеру и художнику выстраивать вымышленные миры, задействуя реальные знаковые системы.

Обобщение ретроспективного анализа технологических решений объектов в экранных искусствах подтвердило гипотезу о том, что потребность в реалистичном аудиовизуальном динамическом образе искусственно созданных объектов (как вещей, техники, так и персонажей) является катализатором развития новых технологий и средств экранной выразительности. Вымышленный персонаж как самый динамичный и акцентированный экранный объект, с развитием конвергентной анимации и компьютерных игр становится одним из наиболее значимых активов в современной медиаиндустрии. В исторической эволюции подходов к созданию объекта-персонажа можно отметить технологии рисунка, костюма, в т. ч. ростовой куклы, шарнирной куклы для поккадровой съемки, куклы-марионетки (в т. ч. управляемых макетов, моделей и муляжей в реальном масштабе), аниматронных моделей и муляжей, робототехнических изделий, цифровой марионетки, и, наконец, 3D-модели в связке с технологиями захвата движения или искусственного интеллекта. Статичные объекты, пройдя этапы рисованной декорации, реквизита, макета, архитектурного объекта, стали все чаще выполняться в виде конструкций-трансформеров, модульных систем, разномасштабных комплексных объектов для обеспечения комбинированной съемки, инженерных полнофункциональных конструкций, виртуальных 3D-моделей. Потребность медиаиндустрии в динамичных технических объектах все более смещает художественно-конструкторские подходы от стайлинга к инженерному эргономическому и функциональному дизайну. Сегодня с помощью 3D-анимации все чаще получает экранную визуализацию категория дизайн-объектов, прогнозирующих новые виды деятельности человека и визуализирующих проблемы философии техники.

Экранные искусства стали преемниками основной художественной функции литературы в жанре научной фантастики: прогнозировать новые проблемы и задачи общества в альтернативном мире будущего, предлагать пути их решения, моделировать ситуации, связанные с техническим прогрессом, на новом уровне – уже в визуально материализованных концептуально насыщенных образах. Формирование миров будущего посредством внедрения в художественный медиатекст диегетических прототипов признается исследователями признаком особого направления научной фантастики – дизайн-фикшн. Привлекая научных консультантов, медиаиндустрия формирует обширный сегмент наглядно воплощенных концепций, виртуальных свидетельств новых возможностей науки и техники. Отображением систем и объектов в динамическом и социокультурном контексте научная фантастика и дизайн-фикшн воздействуют на творческое воображение общества и укрепляют взаимосвязи между миром идей и реальностью: культурой, искусством и наукой, производством.

В ходе данного исследования нами выявлен самостоятельный и обособленный статус объектного дизайна по отношению к области спецэффектов: спроектированные аудиовизуальные образы объектов, в том числе фантастических или «невозможных», наравне с образами объектов бытующих, являются априорными операционными данными для спецэффектов. Спецэффекты применяются для анимирования объектов, динамической интеграции их образов в экранное пространство и последующего ими манипулирования.

В ходе исследования было определено, что в процессе формирования художественно-эстетической зрелищности вымышленных объектов дизайна принципы функционального формообразования стоят на первом месте. Несмотря на то, что художественно-эстетическая и символическая значимость экранных образов предстают в момент восприятия как основные информативные свойства объектов, парадоксальным является то, что для проектирования вымышленного мира концепция каждого объекта в первую очередь должна продумываться именно с точки зрения практической целесообразности формы (в соответствии с фундаментальными задачами дизайна). Целесообразность формы объекта применительно к его практической функции так же важна, как его художественно-

эстетические и стилистические характеристики в качестве экранного образа. Новые объекты должны выразительно транслировать новые идеи. Если новизна объекта проявляется только в поверхностной художественной обработке (приближая дизайн к стайлингу), оставляя суть объекта без художественно-эстетической интерпретации, вымышленный мир будет выглядеть неубедительно, создавая ситуацию его восприятия как ординарного погружения в художественный стиль. В этом сказывается разница в подходах декоративно-прикладного искусства, тяготеющего к художественной традиции, и конструкторского подхода объектного дизайна. С применением принципов объектного дизайна в отечественной конвергентной 3D-анимации, а также в традиционных видах анимации и кинематографа возможно прогнозировать развитие новых поджанров сказки, фэнтези, научной фантастики. Сегодня для конкуренции в медиаиндустрии необходимо участие в создании новой вещности. Визуальные концепты, транслируемые через экранные медиа, подлежат экранному же тиражированию и повторному использованию почти как реальные объекты и со временем могут переходить из вымышленных в реальные.

В работе подчеркивается, что телепроекты представляют перспективную область для развития и применения объектного дизайна. Сегодня наблюдается тенденция сокращения количества декоративных элементов в студии, в то время как стилистические требования обеспечиваются за счет тщательного отбора, специальной обработки или эксклюзивного изготовления функционального оборудования. Объекты дизайна в телестудии могут выполнять двойную или даже тройную функцию, например, удобная для участников ток-шоу мебель может задавать стилистику интерьера и быть рекламируемым объектом. В телепроектах спортивно-состязательного характера объекты дизайна как элементы игровой среды и съемочной площадки обеспечивают безопасность участников, скрывают технологические и конструкционные детали, задают общий имидж проекта.

Обосновано, что объекты дизайна как целостные художественно-завершенные элементы в составе экранного произведения оказывают сильнейшее влияние на общий художественно-эстетический уровень произведения и обогащают его зрелищность. Виртуальную материализацию несуществующих объектов через аудиовизуальные образы на экране можно трактовать как проектную фазу дизайна,

задействующую прогностическую функцию проектности, а также как маркетинговый прием – динамическую медиапрезентацию концептов, их экспериментальное внедрение в ментальное поле индивидуального или массового сознания, в результате чего объект может получить статус востребованного, общеизвестного, культового даже с опережением его реального распространения или технических возможностей его промышленной разработки. В связи с вышесказанным формулируется один из важных для исследования выводов: взаимодействие дизайна и экранных искусств сегодня можно назвать симбиотическим, целесообразным, продуктивным и зачастую необходимым.

Кросспространственная сущность объектов дизайна и их трансмедийные свойства проиллюстрированы примерами, демонстрирующими свободное обращение одних и тех же объектов дизайна в художественном пространстве кинематографа, анимации, конвергентной анимации, интерактивных приложений, пространстве виртуальной реальности в виде сложных аудиовизуальных образов, и в реальном пространстве, что подтверждает положение о ключевой структурирующей роли объектов дизайна в качестве образов обособления художественного пространства. Степень распространения медийных дизайн-объектов в пространство физической реальности на примерах от рынка игрушек, сувениров, фестивального антуража, атрибутики тематических парков, деталей интерьера и вплоть до рабочих прототипов позволяет говорить если не об экспансии медиасферой сегментов физической реальности, то об очевидном мощном влиянии на нее, актуализирующем проблематику интерпретации физической реальности в цифровую информационную эпоху как части медиасферы. Концепт-дизайн, формотворчество и динамика, задействованные в создании предметно-пространственной образности, позволяют говорить об экранных искусствах не только как о формах присвоения действительности, но и пути ее преодоления, прогнозирования, моделирования.

Аудиовизуальные образы объектов дизайна, формируя семантическое ядро узнаваемости медиапроекта, нередко становятся ключевыми элементами в его трансмедийном расширении и кросспространственной дистрибуции, повышая степень коммерциализации проекта и способствуя распространению концептуально-образных элементов в реальное пространство, расширению эстетического

пространства культуры. Несомненное участие объектного дизайна в формировании рынка через рекламную, развлекательную, информационную функцию медиа, наряду с принадлежностью дизайна оригинальных объектов и персонажей к правовой области интеллектуальной собственности позволяют прогнозировать высокую актуальность дальнейшего исследования предмета с самых разных позиций.

БИБЛИОГРАФИЯ

Монографии, книги, учебные пособия:

1. **Александров Г.В.** Эпоха и кино / Г. В. Александров. – 2-е изд., доп. – М. : Политиздат, 1983. – 336 с.
2. **Анощенко Н.Д.** Общий курс кинематографии. – М. : Теа-кино-печать, 1929-1930. – Т. 3– 653 с.
3. **Арабов Ю.Н.** Кинематограф и теория восприятия. – М. : ВГИК, 2003. – 106 с.
4. Аристотель. Протрептик; О чувственном восприятии; О памяти / Аристотель. – СПб. : Издат. дом С.–Петербур. гос. ун–та: Изд–во СПбГУ, 2004. – 182 с.
5. **Арнхейм Р.** Кино как искусство / Пер. с англ. Д.Ф. Соколовой; – М. : Изд–во иностр. лит., 1960. – 206 с.
6. **Арнхейм Р.** Искусство и визуальное восприятие / пер. с англ. В.Н. Самохина; общ. ред. В.П. Шестакова. – М. : Прогресс, 1974. – 392 с.
7. **Аронов В.Р.** Дизайн и искусство. – М. : Знание, 1984. – 60 с.
8. **Аронов В.Р.** Теоретические концепции зарубежного дизайна. Часть 1. – М. : ВНИИТЭ, 1992. – 122 с.
9. **Асенин С.В.** Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. – М. : Искусство, 1986. – 287 с.
10. **Асенин С.В.** Уолт Дисней: Тайны рисов. Киномира. – М. : Искусство, 1995. – 312 с.
11. **Балаш Б.** Дух фильма / пер. с нем. Н. Фридланд ; ред. и предисл. Н.А. Лебедева. – М. : Худож. лит., 1935. – 197 с.
12. **Балаш Б.** Кино, становление и сущность нового искусства. / Пер.с нем. – М. : Прогресс, 1968. – 328 с.

13. **Барабаш Н.А.** Телевидение и театр: игры постмодернизма / Н.А. Барабаш. – 2-е изд. – М. : URSS, 2009. – 181 с.
14. **Барт Р.** Избранные работы: Семиотика. Поэтика. Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. – М. : Издательская группа "Прогресс", "Универс", 1994. – 616 с.
15. **Барт Р.** Мифологии. / пер. с фр., вступ. ст. и коммент. С. Зенкина – М. : Академический проект, 2014. – 351 с.
16. **Бахтин М.М.** Вопросы литературы и эстетики. – М. : Художественная литература, 1975. – 502 с.
17. **Бейган Л.** Грим для театра, кино и телевидения: Практ. рук. в фот. / Пер. с англ. Т.М. Боднарук. – М. : Искусство, 1997. – 171 с.
18. **Беньямин В.** Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. / Учение о подобию: медиаэстетические произведения / Вальтер Беньямин – М. : РГГУ, 2012. – 287 с.
19. **Бердяев Н.А.** Кризис искусства. – М. : СП "Интерпринт", 1990. – 47 с.
20. **Берёзкина О.П.** Product Placement. Технологии скрытой рекламы. – СПб. : Питер, 2009. – 206 с.
21. **Бернштейн Б.М.** Визуальный образ и мир искусства. – СПб. : Петрополис, 2006. – 566 с.
22. **Блок Б.** Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа. – М. : ГИТР, 2012. – 320 с.
23. **Богатырева Е.А.** Гуманитарные науки в контексте экранной культуры. – М. : Академия медиаиндустрии, 2015. – 35 с.
24. **Богатырева Е.А.** Эпоха перемен на экране. Кино Германии на рубеже XX–XXI веков. – СПб: Алетейя, 2016. – 134 с.
25. **Богданов М.А.** Воплощение замысла изобразительно–декорационного решения фильма: учеб. пособие. – М. : ВГИК, 1979. – 65 с.
26. **Богданов М.А.** О творчестве художника в кинематографии: учеб. пособие. – М. : Б.и., 1976. – 80 с.
27. **Бодрийяр Ж.** Общество потребления. – М. : Республика, 2006. – 268 с.
28. **Бодрийяр Ж.** Симулякры и симуляции; пер. с фр. А. Качалова. – М. : Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. – 238 с.

29. **Брызгов Н.В.** Промышленный дизайн: история, современность, футурология: учеб. пособие / Брызгов Н.В., Жердев Е.В. – М. : МГХПА, 2015. – 544 с.
30. **Бычков В.В.** Эстетика. – М. : Академический проект, 2009. – 452 с.
31. Визуальная культура – визуальное мышление в дизайне / Гос. комитет СССР по науке и технике; Всесоюзн. научно–исслед. инст. технич. эстетики; Авт. : В.Ф. Колейчук, А.Н. Лаврентьев и др. – М. : ВНИИТЭ, 1990. – 88 с.
32. **Виницкий Д.Э.** Из дневника художника–постановщика. – М. : Искусство, 1980. – 189 с.
33. **Воронов Н.В.** Эстетика техники / Н.В. Воронов, Я. Шестопап.– М. : Сов. Россия, 1972. –176 с.
34. **Воронов Н.В.** Российский дизайн: очерки истории отечественного дизайна. – М. : Союз дизайнеров России, 2001. – 424 с.
35. **Воронов Н.В.** Дизайн: русская версия / – Тюмень: Ин–т дизайна, 2005. – 222 с.
36. Всемирная энциклопедия: Философия / Главн. науч. ред. и сост. А.А. Грицанов. – М. : АСТ, 2001. – 22 с.
37. **Выготский Л.С.** Психология искусства. 3-е изд. –М. : Искусство, 1986. – 573 с.
38. **Галеев Б.М.** Человек, искусство, техника. Проблема синестезии в искусстве. Казань: Изд–во казанского ун–та, 1987. – 264 с.
39. **Гальперин А.В.** Из истории кинооператорского искусства: (Нач. этапы становления профессии оператора-художника. Первые шаги сов. шк. операт. мастерства). Учеб. пособие / А.В. Гальперин. – М. : ВГИК, 1983. – 68 с.
40. Геометрия космоса: материалы к выставке Вячеслава Колейчука в Московском планетарии / А.В. Колейчук, А. Вожжов. – М. : СкайГрупп, 2012. – 176 с.
41. **Гизе М.Э.** Очерки истории художественного конструирования в России XVIII – начала XX века. – Ленинград: Изд–во ЛГУ, 1978. – 279 с.
42. **Гинзбург С.С.** Рисованный и кукольный фильм: Очерки развития советской мультипликационной кинематографии/ Акад. наук СССР. Ин–т истории искусств. – М. : Искусство, 1957. – 286 с.
43. **Гинзбург С.С.** Очерки теории кино. – М. : Искусство, 1974. – 262 с.
44. **Глазычев В.Л.** О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. – М. : Искусство, 1970. – 191 с.

45. **Головко Б.Н.** Брэнддинг: теория и практика: учеб. пособие для студентов вузов. – М. : МГУП, 2003, – 321 с.
46. **Головня А.Д.** Свет в искусстве оператора. – М. : Госкиноиздат, 1945. – 136 с.
47. **Голядкин И.А.** История отечественного и зарубежного телевидения /уч. пособ. – М. : Аспект Пресс, 2004. – 191 с.
48. **Горохов В.Г.** Основы философии техники и технических наук: учебник для студентов и аспирантов / В.Г. Горохов. – М. : Гардарики, 2007. – 335 с.
49. **Грашин А.А.** Методология дизайн–проектирования элементов предметной среды: (дизайн унифицир. и агрегатир. объектов):. – М. : Архитектура–С, 2004 (Казань: ГУП ПИК Идел–Пресс). – 227 с.
50. **Грегори Р.** Глаз и мозг: Психология зрительного восприятия. – М. : Прогресс, 1970. – 269 с.
51. **Гропиус В.** Границы архитектуры / Вальтер Гропиус; Пер. А.С. Пинскер и др.; – М. : Искусство, 1971. – 286 с.
52. **Грякалов А.А.** Письмо и событие: эстет. топография современности. – СПб. : Наука, 2004. – 484 с.
53. **Данелия Г.Н.** Тостуемый пьет до дна. – М. : Эксмо, 2005. – 349 с.
54. **Дворко Н.И.** Профессия – режиссер мультимедиа. – СПб. : СПб. гуманитар. ун–т профсоюзов, 2004. – 158 с.
55. **Делез Ж.** Кино: Кино-1 Образ-движение; Кино-2 Образ-время. – М. : Ад Маргинем Пресс, сор. 2016. – 622 с.
56. **Деллюк Л.** Фотогения. – М. : Новые вехи, 1924. – 164 с.
57. **Деникин А.А.** Звуковой дизайн в видеоиграх. – М. : ДМК Пресс, 2012. – 696 с.
58. **Деникин А.А.** Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа – М. : ГИТР, 2012. – 392 с.
59. **Дихтяр А.С.** О работе художника над фильмом «Война и мир». – М. : ВГИК, 1973. – 47 с.
60. **Дугин Е.Я.** Телевидение в условиях мультимедийности. – М. : Русника, 2013. – 172 с.

61. **Егоров В.** Терминологический словарь телевидения. Издательство: Ин-т повыш. квалификации работников телевидения и радиовещания, – М. : Б. и., 1995. – 92 с.
62. **Еникеев М.И.** Общая и социальная психология: Учеб. для вузов / М.И. Еникеев. – М. : НОРМА–ИНФРА–М, 1999. – 611 с.
63. **Жабский М.И.** Кино в современном обществе: Функции – воздействие – востребованность / М. Жабский, К. Тарасов, Ю. Фохт–Бабушкин; М–во культуры Рос. Федерации. Науч.–исслед. ин–т киноискусства. – М. : Белый берег, 2000. – 374 с.
64. **Ждан В.Н.** Введение в эстетику фильма. – М. : Искусство, 1972. – 327 с.
65. **Жердев Е.В.** Метафорическая образность в дизайне. – М. : изд. МСХА, 2004. – 225 с.
66. **Земпер Г.** Практическая эстетика. Пер. В.Г. Калиша. – М. : Искусство, 1970. – 320 с.
67. **Иванов–Вано И.П.** Рисованный фильм. – М. : Госкиноиздат, 1950. – 87 с.
68. **Иванов–Вано И.П.** Кадр за кадром. – М. : Искусство, 1980. – 239 с.
69. **Иконников А.В.** Функция, форма, образ в архитектуре. – М. : Стройиздат, 1986. – 286 с.
70. **Ильченко С.Н.** Телевидение в эпоху интернета: учеб. пособие / С.Н. Ильченко, О.А. Окнер; С.-Петербург. гос. ун-т, фак. журналистики, Каф. радио и телевидения. – СПб. : 2005. – 103 с.
71. Инновационные материалы и технологии в дизайне: материалы Всероссийской научно–технической конференции с участием молодых ученых, 19, 20 марта 2015 г. / редкол.: Бабкин О.Э. (отв. ред.), Ивахнюк Г.К., Ильина В.В. – СПб.: СПбГИКиТ, 2015. – 224, с.
72. **Иоффе И.И.** Избранное. Синтетическая история искусств. Введение в историю художественного мышления. – М. : ООО РАО Говорящая Книга, 2010. – 655 с.
73. **Каган М.С.** Морфология искусства. Ч. 1-3: Ист.–теорет. исследование внутр. строения мира искусств. – Л. : Искусство. Ленингр. отд–ние, 1972. – 440 с.
74. **Калинин В.П.** Скрытая реклама в современной телепродукции / Калинин В.П. – М. : Лаборатория Книги, 2010. – 83 с.

75. **Калмыков А.А.** Медиалогия интернета. Монография. – М. : Российский государственный гуманитарный университет, 2012. – 271 с.
76. **Кандинский В. В.** Избранные труды по теории искусства. В 2 томах. – М. : Гилея, 2001.
77. **Кант И.** Первое введение в критику способности суждения ; Критика способности суждения;. – Изд. 2-е, стер. – СПб. : Наука, 2006, – 512 с.
78. **Кантор К.М.** Красота и польза: Социол. вопросы матер.–худож. культуры. – М. : Искусство, 1967. – 279 с.
79. **Кантор К.М.** Правда о дизайне. Дизайн в контексте культуры доперестроечного тридцатилетия (1955-1985). История и теория. – М. : АНИР, 1996. – 286 с.
80. **Киселева П.А.** Product placement по–русски: Product placement: в кинофильмах, в телевизионных программах, в песнях, в книгах, в играх. – М. : Вершина, 2008. – 148 с.
81. **Климов Е.А.** Основы психологии: Учебник для вузов. – М. : Культура и спорт, ЮНИТИ, 1997. – 295 с.
82. **Клушанцев П.В.** Одна из моих картин. – СПб. : СПИКиТ, 1997. – 190 с.
83. **Клушанцев П.В.** В стороне от больших дорог / [сост. Жанна Клушанцева]. – СПб. : Сеанс, 2015. – 303 с.
84. **Ковешникова Н.А.** История дизайна: учебное пособие – М. : Омега–Л, 2011. – 256 с.
85. **Кокарев И.Е.** Кино как бизнес и политика: современная киноиндустрия США и России: учебное пособие / И. Е. Кокарев. – [2-е изд., перераб.]. – М. : Аспект Пресс, 2009. – 342 с.
86. **Коновалов В.А.** Инновационные технологии в творчестве художника анимации и компьютерной графики: монография / Коновалов В.А., Коновалов М.В., Коновалов Е.В. – Уфа: Аэтерна, 2015. – 199 с.
87. **Кракауэр З.** Природа фильма / Сокр. пер. с англ. Д.Ф. Соколовой; Вступ. статья Р. Юренева. – М. : Искусство, 1974. – 442 с.
88. **Кривуля Н.Г.** Аниматология: Эволюция художественных моделей. В 2-х частях / Н.Г. Кривуля. – М. : КАЭ «Аметист», 2015. – 808 с.

89. **Кривуля Н.Г.** Анимационный персонаж. Проблемы типологии. М. : Москва-Аметист, 2015. – 456 с.
90. **Кузнецова В.А.** Костюм на экране / Ленингр. гос. ин-т театра, музыки и кинематографии. – Л. : Искусство. 1975. – 151 с.
91. **Кулешов Л.В.** Практика кинорежиссуры. – М. : Гослитиздат, 1935. – 267 с.
92. **Кулешов Л.В.** 50 лет в кино. / Кулешов Л.В., Хохлова А.С. – М. : Искусство, 1975. – 304 с.
93. **Куманьков Е.И.** Владимир Евгеньевич Егоров. – М. : Советский художник, 1965. – 122 с.
94. **Курьерова Г.Г.** Экология предметного мира как стратегия дизайна в постиндустриальный период. – М. : ВНИИТЭ, 2008. – 131 с.
95. **Лаврентьев А.Н.** Дизайнер должен знать все / Дизайн в системе культуры (ВНИИТЭ Тезисы конференций, совещаний). – М. : ВНИИТЭ, 1982.
96. **Лаврентьев А.Н.** История дизайна: учебное пособие. – М. : Гардарики, 2006. – 303 с.
97. **Лазарев Е.Н.** Основы технической эстетики и художественного конструирования. Л., 1971. – 26 с.
98. **Левидов М.Ю.** Человек и кино: эстетико-социологический этюд. – М. : Книгопечат, 1927. – 112 с.
99. **Ле Корбюзье.** Модульор: Опыт соразмерной масштабу человека гармоничной системы мер, применимой как в архитектуре, так и в механике. Стройиздат. 1976. – 237 с.
100. **Ле Корбюзье.** Архитектура XX в. – М. : Издательство Прогресс, 1977. – 303 с.
101. **Литвина Т.В.** Экранные технологии в дизайне: телевизионный дизайн и мультимедиа–презентации: учеб. пособие / Т. В. Литвина – М. : МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016. – 247 с.
102. **Литвина Т.В.** Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т.В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2018. – 249 с.
103. **Лосев А.Ф.** История античной эстетики. В 8 томах. – М. : Искусство, 1963. Т. 4: Аристотель и поздняя классика. – 1975. – 775 с.

104. **Лотман Ю.М.** Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин : Ээсти раамат, 1973. – 135 с.
105. **Лотман Ю.М.** Диалог с экраном. / Лотман Ю.М., Цивьян Ю.Г. – Таллин : Александра, Сор. 1994. – 214 с.
106. **Лотман Ю.М.** Об искусстве. – СПб. : Искусство–СПб, 1998. – 702 с.
107. **Лотман Ю.М.** Статьи по семиотике культуры и искусства. – СПб. : Акад. проект, 2002. – 542 с.
108. **Лотман Ю. М.** Структура художественного текста. Анализ поэтического текста. – СПб. : Азбука, сор., 2018. – 701 с.
109. **Лоусон Д.** Фильм – творческий процесс: пер. с англ. / Предисл. С.И. Юткевича. – М. : Искусство, 1965. – 468 с.
110. **Луков В.А.** Дизайн: культурол. интерпретация / Вл.А. Луков, А.А. Останин. – М. гуманитар. ун–т, Нац. ин–т бизнеса. – М. : Нац. ин–т бизнеса, 2005. – 176 с.
111. **Маклюэн М.** Понимание Медиа: внешние расширения человека. – М. : Кучково поле, 2014. – 462 с.
112. **Мамардашвили М.К.** Формы и содержание мышления. – СПб. : Азбука, 2011. – 288 с.
113. **Маньковская Н.Б.** Феномен постмодернизма: Художественно–эстетический ракурс / Н.Б. Маньковская. – СПб.; М. : Центр гуманитарных инициатив, 2009. – 495 с.
114. **Маньковская Н.Б.** Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. / Маньковская Н.Б., Бычков В.В. – М. : ВГИК, 2011. – 206 с.
115. **Мариевская Н.Е.** Время в кино. – М. : Прогресс–Традиция, 2015. – 334 с.
116. **Маркс К.** Из ранних произведений. / Маркс К., Энгельс Ф. – М. : Госполитиздат, 1956. – 689 с.
117. **Медведев В.Ю.** Сущность дизайна: учеб. издание. – СПб. : СПГУТД, 2009. – 109 с.
118. Методы продвижения медиа: научная монография / Е.Я. Дугин, Т.А. Горюнова, Л.А. Коханова, Ю.Е. Черешнева; ФГБОУ ВПО Акад. медиаиндустрии. – М. : Акад. медиаиндустрии, 2014. – 137 с.

119. **Миллерсон Дж.** Телевизионное производство / пер. с англ. Л.С. Волкова, Ю.В. Волкова, под ред. В.Г. Макавеева. – М. : ГИТР, 2004. – 566 с.
120. **Минервин Г.Б.** О красоте машин и вещей / Г.Б. Минервин, В.М. Мунипов. – М. : Просвещение, 1975. – 151 с.
121. **Михайлов С.М.** История дизайна: крат. курс: учеб. пособие / С. Михайлов, А. Михайлова. – М. : Союз Дизайнеров России, 2004. – 286 с.
122. Мультимедиа: творчество, техника, технология. / Дворко Н.И., Иоскевич Я.Б., Пирогова Г.И., Познин В.Ф. и др. – СПб. : СПбГУП, 2005. – 176 с.
123. **Мунипов В.М.** Эргономика: человекоориентированное проектирование техники, программных средств и среды. / Мунипов В.М., Зинченко В.П. – М. : Логос, 2001. – 356 с.
124. Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и своем искусстве / сост. и авт. вступ. ст. С.В. Асенин. – М. : Искусство, 1983. – 207 с.
125. Мультипликационный фильм. Статьи: Н. Ходатаев, И. Вано, А. Птушко, С. Богуславский / Вступ. статья Г. Рошаль. – М. : Кинофотоиздат, 1936. – 285 с.
126. **Мясников Г.А.** Художник кинофильма. – М. : Искусство, 1963. – 100 с.
127. **Мясников Г.А.** Мастерство художника кино (Введение в курс) / Всесоюз. гос. ин–т кинематографии. – М., 1965. – 56 с.
128. **Мясников Г.А.** Из истории русского кинодекорационного искусства (1931-1945) / Всесоюз. гос. ин–т кинематографии. – М. : ВГИК, 1979. – 76 с.
129. **Мясников Г.А.** Из истории русского кинодекорационного искусства (1946-1957) / Всесоюз. гос. ин–т кинематографии. – М. : ВГИК, 1982. – 70 с.
130. **Мясников Г.А.** Советское кинодекорационное искусство (1958-1974): / Всесоюз. гос. ин–т кинематографии. – М. : ВГИК, 1985. – 64 с.
131. **Нельсон Дж.** Проблемы дизайна. – М. : Искусство, 1971. – 207 с.
132. **Нильсен В.С.** Изобразительное построение фильма: – М. : ВГИК, 2013. – 236 с.
133. Новые аудиовизуальные технологии: отв. ред. К.Э. Разлогов. – М. : Едиториал УРСС, 2005. – 481 с.
134. **Норман Д.** Дизайн привычных вещей. – М. : Вильямс, 2006. – 364 с.
135. **Норштейн Ю.Б.** Снег на траве: фрагменты книги: лекции по искусству анимации. – М. : ВГИК; Журнал «Искусство кино», 2005. – 247 с.

136. **Огнев К.К.** Кино и ТВ между вымыслом и реальностью. Экранная культура XXI века. – М. : ФГОУ ДПО ИПК работников телевидения и радиовещания, 2010. – 416 с.
137. **Образцов С.В.** Актер с куклой. – М. : Искусство, 1938. – 172 с.
138. **Орлов А.М.** Виртуальная реальность. – М. : ГЕО, 1997. – 336 с.
139. **Орлов А.М.** Экология виртуальной реальности. – М. : ПКФ "Леруша", 1997. – 32 с.
140. **Папанек В.** Дизайн для реального мира. – М. : Изд: Д. Аронов, 2004. – 416 с.
141. **Пирс Ч.** Логические основания теории знаков. – СПб. : СПбГУ, Алетейя, 2000. – 352 с.
142. **Познин В.Ф.** Аудиовизуальный продукт: технология плюс творчество. монография. – СПб. : СПбГУКиТ, 2006. – 256 с.
143. **Пропп В.Я.** Морфология «волшебной» сказки. Исторические корни волшебной сказки. – М., 1998. – 335 с.
144. **Птушко А.Л.** Мультипликация фильма. – М. : Гос. изд-во худ. лит-ры, 1931. – 62 с.
145. **Птушко А.Л.** Комбинированные и трюковые киносъемки / А.Л. Птушко, Н.Е. Ренков. – М. : Госкиноиздат, 1948. – 256 с.
146. **Пудовкин В.И.** Кино-режиссер и кино-материал. – М., 1926.
147. **Пудовкин В.И.** Собрание сочинений: В 3 т. – М. : Искусство, Том 1. 1974. – 439 с.
148. **Пузанов В.И.** Рыночный дизайн. – М.: ВНИИТЭ, 2007. – 98 с.
149. **Разлогов К.Э.** Искусство экрана: от синематографа до Интернета. – М. : РОССПЭН, 2010. – 287 с.
150. Разработка терминологического аппарата дизайна. Под ред. Ж.В. Федосеевой. – М.: ВНИИТЭ, 1982. – 119 с.
151. **Ратцель Ф.** Народоведение. – СПб. : Просвещение, 1906. – 521 с.
152. **Раушенбах Б.В.** Герман Оберт. – М. : Наука, 1993. – 186 с.
153. **Рашкофф Д.** Медиавирус! Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание / Пер. с англ. Д. Борисова. – М. : Ультра.Культура, 2003. – 368 с.

154. **Родченко А.М.** Опыты для будущего: Дневники. Статьи. Письма. Записки – М. : Грантъ, 1996. – 415 с.
155. **Розенсон И.А.** Основы теории дизайна. Учебник. 2–е изд. – М. : Питер, 2013. – 252 с.
156. **Романычева Э.Т.** Дизайн и реклама. Компьютерные технологии. / Романычева Э.Т., Яцюк О.Г. – М. : ДМК, 2000. – 428 с.
157. **Ромм М.И.** Беседы о кинорежиссуре. Союз кинематографистов СССР. Бюро пропаганды советского киноискусства. – М. : Академический Проект: Культура, 2016. – 474 с.
158. **Рунге В.Ф.** Основы теории и методологии дизайна. / Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. – М. : МЗ–Пресс, 2003. – 252 с.
159. **Рунге В.Ф.** История дизайна, науки и техники, книга 1. / Учеб. Пособие. – М. : Архитектура–С, 2006. – 368 с.
160. **Рынин Н.А.** Кинематография. – Ленинград: Гос. изд–во, 1924. – 300 с.
161. **Рынин Н.А.** Киноперспектива. – М. : Кинофотоиздат, 1936. – 160 с.
162. **Садуль Ж.** История киноискусства от его зарождения до наших дней / Пер. с 4–го фр. изд. М.К. Левиной – М. : Изд–во иностр. лит., 1957. – 463 с.
163. **Сазонов А.П.** Персонаж рисованного фильма. – М. : [б. и.], 1959. – 29 с.
164. **Самарцев О.Р.** Творческая деятельность журналиста (очерки теории и практики): Учебное пособие для вузов / Под общ. ред. Я.Н. Засурского. – М. : Академический проект, 2017. – 528 с.
165. **Сидоренко В.Ф.** Эстетика проектного творчества – М. : ВНИИТЭ, 2007. – 135 с.
166. **Смолянов Г.Г.** Кукольный персонаж на съемочной площадке: учеб. пособие. – М. : ВГИК, 1984. – 46 с.
167. **Смолянов Г.Г.** Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. – М. : ВГИК, 2005. – 111 с.
168. **Сперанский Е.В.** Актер театра кукол. – М. : Всерос. театр. о–во, 1965. – 159 с.
169. **Спутницкая Н.Ю.** Птушко. Роу: мастер-класс российского кинофэнтези. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2018. – 371 с.

170. **Страхов П.С.** Эстетические задачи техники – М. : типо–лит. Рус. т–ва печат. и изд. дела, 1906. – 103 с.
171. **Таиров А.Я.** Записки режиссера; Статьи; Беседы; Речи; Письма / Сост. Ю.А. Головащенко. – М. : ВТО, 1970. – 603 с.
172. **Тарковский А.А.** Уроки режиссуры: учеб. пособие; Всерос. ин–т переподготовки и повышения квалификации работников кинематографии. – М. : ВИППК, 1993. – 90 с.
173. **Тасалов В.И.** Эстетика техницизма: критич. очерк/ Акад. наук СССР. Ин–т истории искусств. – Москва: Искусство, 1960. – 152 с.
174. **Теракопян М.Л.** Нереальная реальность: компьютерные технологии и феномен "нового кино". – М. : Материк, 2007. – 149 с.
175. Техническая эстетика: Труды ВНИИТЭ / Вып. 39. Функция вещи как предмет исследования в дизайне / Редкол. : М. В. Федоров (отв. ред.) и др. – М. : ВНИИТЭ, 1982. – 82 с.
176. **Тоффлер Э.** Шок будущего. – М. : АСТ, 2008. – 579 с.
177. Традиции и истоки отечественного дизайна / Редкол. : С.О. Хан–Магомедов (отв. ред.) и др. – М., 1979. – 138 с.
178. **Урусевский С.П.** С кинокамерой и за мольбертом. / Сост. А.И. Липков, И.С. Урусевская. – М. : Алгоритм, 2002. – 397 с.
179. **Федотов А.Я.** Техника театра кукол / Всерос. театр. о–во. – М. : Искусство, 1953. – 170 с.
180. Философия техники: история и современность / В.Г. Горохов, И.Ю. Алексеева, О.В. Аронсон, В.М. Розин; Отв. ред. В.М. Розин; Рос. акад. наук, Ин–т философии. – М. : ИФРАН, 1997. – 281 с.
181. **Флоренский П.А.** Собрание соч. / (Философское наследие). [Т. 1]: Статьи и исследования по истории и философии искусства и археологии. – М. : Мысль, 2000. – 446 с.
182. **Фоменко А.Т.** Математика и миф сквозь призму геометрии. – М. : Изд–во Моск. ун–та, 2001. – 307 с.

183. Формирование изобразительной культуры художника кино: Сб. науч. тр. / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. изобразит. искусств; Отв. ред. Г.А. Мясников. – М. : ВГИК, 1984. – 74 с.
184. **Хан-Магомедов С.О.** Пионеры советского дизайна. – М. : Галарт, 1995. – 423 с.
185. **Хант Ли** Основы телевизионного брендинга и эфирного промоушн. – М. : Галерея», 2003. – 144 с.
186. **Ханютин Ю.М.** Реальность фантастического мира. Проблемы западной кинофантастики. – М. : Искусство. 1977. – 304 с.
187. **Хелемендик В.С.** Журналистика, искусствоведение, педагогика, избранные труды. – М. : Академия медиаиндустрии, 2014. – 441 с.
188. **Хитрук Ф.С.** Профессия – аниматор: в 2-х тт. – М. : Гаятри, 2007. – 304+304 с.
189. **Хренов Н.А.** Зрелища в эпоху восстания масс. – М. : Наука, 2006. – 646 с.
190. Цифровое искусство: история, теория, практика: учеб. пособие / А.Н. Лаврентьев, Е.В. Жердев, В.В. Кулешов и др. – М. : МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. – 280 с.
191. **Шехтер Т.Е.** Искусство как реальность: очерки метафизики художественного. – СПб. : Астерион, 2005. – 256 с.
192. **Шкловский В.Б.** О теории прозы. – М. : Круг, 1925. – 265 с.
193. **Шкловский В.Б.** Эйзенштейн. 2-е изд. – М. : Искусство, 1976. – 296 с.
194. **Шкловский В.Б.** Избранное: В 2-х т. / Виктор Шкловский. – М. : Худож. лит., 1983. – 639 с. + 640 с.
195. **Щедровицкий Г.П.** Избранные труды. – М. : Изд-во шк. культ. политики, 1995. – 759 с.
196. Эволюция технико-экономических систем: возможности и границы централизованного регулирования. / под ред. Глазьева С.Ю., Львова Д.С., Фетисова Г.Г. – М. : Наука, 1992. – 207 с.
197. Электронная культура и экранное творчество / ред. К. Э. Разлогов. – М.: Акад. Проект: РИК, 2006. – 382 с.
198. **Эйзенштейн С.М.** Избранные произведения: В 6 т. – М. : Искусство, 1964-1971.
199. **Энгельмейер П.К.** Теория творчества. – СПб. : Образование, 1910. – 210 с.

200. **Эко У.** Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко; Пер. с ит. В. Резник и А. Погоняйло. – СПб. : Symposium, 2006. – 538 с.
201. **Эльзессер Т.** Теория кино. Глаз, эмоции, тело. – СПб. : Сеанс, 2016. – 439 с.
202. Энциклопедия мировой индустрии СМИ. – под ред. Вартановой Е.Л. – М. : Аспект–пресс, 2006. – 374 с.
203. **Эпштейн М.** Философия возможного. – СПб. : Алетейя, 2001. – 262 с.
204. **Эргодизайн** промышленных изделий и предметно–пространственной среды: учеб. пособие; под ред. В.И. Кулайкина, Л.Д. Чайновой: – М. : ВЛАДОС, 2009. – 311 с.
205. **Эргономическая** оценка качества изделий культурно–бытового назначения: Метод. рекомендации / В.И. Мунипов, Л.Д. Чайнова, В.И. Батов и др. – М. : ВНИИТЭ, 1980. – 43 с.
206. **Эстетические** ценности предметно–пространственной среды / под общ. ред А.В. Иконникова. – М. : Стройиздат, 1990. – 334 с.
207. **Юренев Р.Н.** Новаторство советского киноискусства: Кн. для учителя. – М. : Просвещение, 1986. – 190 с.
208. **Юров Н.Г.** Эскиз декорации в планировке и чертеже: / Всесоюз. гос. ин–т кинематографии. – М. : Б.и., 1964. – 42 с.
209. **Юров Н.Г.** Реализация замысла художника в кинодекорациях / Всесоюз. гос. ин–т кинематографии. – Ч. 1-2. – М. : ВГИК, 1974-1978. – Ч. 1, 1974. – 27 с.; Ч. 2, 1978. – 37 с.
210. **Юров Н.Г.** Основы кинотеледекорационной технологии (Реализация замысла художника в кинотеледекорациях) / Всесоюз. гос. ин–т кинематографии. – 2–е изд., доп. и перераб. – М. : ВГИК, 1989. – 81 с.
211. **Юровский А.Я.** Об искусстве телевидения. – М. : Знание, 1965. – 71 с.
212. **Ямпольский М.Б.** Память Тиресия. Интертекстуальность и кинематограф. – М. : РИК "Культура", 1993. – 456 с.
213. **Ямпольский М.Б.** Язык – тело – случай: кинематограф и поиски смысла. – М. : НЛО, 2004. – 369 с.

Публикации в научной периодике, сборниках научных статей и материалы научных конференций.

214. **Адорно Т.** О технике и гуманизме. / Философия техники в ФРГ. – М. : Прогресс, 1989. – С. 364-371.
215. Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа: сборник материалов научно-практической конференции. Москва, 30 октября 2018 г. Сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля. – М. : Издательство Московского университета, 2019. – 304 с.
216. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». 7-8 октября 2009 года. Сост. и науч. ред. Н. Г. Кривуля. – М. : ВГИК, 2010. – 328 с.
217. **Аронов В.Р.** Теория проектирования Томаса Мальдонадо. Из XX в XXI век. // Проблемы дизайна–6 / В. Р. Аронов. – М. : НИИ теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств, 2011. – С. 7-53.
218. **Базен А.** Что такое кино?: Сборник статей: Пер. с фр. / Вступ. статья И. Вайсфельда. – М. : Искусство, 1972. – 383 с.
219. **Барт Р.** Проблема значения в кино // Система моды. Статьи по семиотике культуры. – М. : 2005. – 512 с.
220. **Бахтин М.М.** Формы времени и хронотопа в романе. /Очерки по исторической поэтике. // Вопросы литературы и эстетики. – М.: Худож. лит., 1975. – С. 234-407.
221. **Бородин Г.Н.** В борьбе за маленькие мысли. Неадекватность цензуры. Глава из книги «Анимация подневольная». // Киноведческие записки. – 2005. – №73. – С. 261-309.
222. **Генисаретский О.И.** Проектная культура и концептуализм / Социально–культурные проблемы образа жизни и предметной среды: сборник статей. – М.: ВНИИТЭ, 1987. – С. 39-53.
223. **Гранин Ю.Д.** «Глобализация» или «вестернизация»? // Вопросы философии. – 2008. – № 2. – С. 3-15.

224. **Гранин Ю.Д.** Угрозы национальной идентичности в эпоху современной глобализации // Вестник электронных и печатных СМИ. – 2014. – № 20. – С. 5-32.
225. **Дворко Н.И.** Интерактивные цифровые медиа: к вопросу о подготовке графических дизайнеров для цифровой среды. Графический дизайн: история и тенденции современного развития: материалы международной науч.-практ. конф; под ред. А.Н. Кислицыной, М.Р. Кузнецовой. – СПб. : ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2016. – С. 90-94.
226. **Дворко Н.И.** Новые сферы деятельности графического дизайнера: краткий анализ особенностей цифровых нарративных продуктов. Графический дизайн: традиции и инновации: материалы международной науч.-практ. конф. – СПб. : ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2017. – С. 33-36.
227. Декорационная техника в кино: Сборник статей / Под общ. ред. В. Б. Толмачева. – М. : Госкиноиздат, 1945. – 76 с.
228. Дизайн и эргономика в современном мире: Международная научно-практическая конференция, посвященная 50-летию ВНИИТЭ.: сост. Г.М. Зараковский. – М.: Перо, 2012. – 112 с.
229. **Дугин Е.Я.** Средства массовой информации как смысловое воссоздание образно-символического пространства социальной реальности//Гуманитарий Юга России. – 2015. – №2. – С. 130-139.
230. **Жабский М.И.** Глобализм и функции кино в обществе. // Вестник РФФИ. – 2005. – №4, – С. 43-50.
231. **Дуков Е.В.** Зрелище как социальный феномен. // Телескоп. – 2010. – №3. – С. 24-27.
232. **Егоров В.Е.** Театральное и кинодекорационное искусство. Каталог-сборник. – М. : Советский художник, 1971.
233. **Ждан В.Н.** Эволюция киновыразительности / Кинематограф сегодня. (Сб.ст.) Вып. 2. – М.: Искусство, 1971. – С. 163-213.
234. **Звегинцева И.А.** Фильм как товар. // Реклама. Теория и практика. – 2011. – т. № 1. – С. 56-61.

235. **Звегинцева И.А.** Кино и реклама: противники или союзники. // Вестник ВГИК. – 2012. – № 12-13. – С. 262-271.
236. Инновационные материалы и технологии в дизайне сборник тезисов докладов III Всероссийской научно-технической конференции с участием молодых ученых. – СПб. : СпБИКиТ, 2017.
237. Инновационные материалы и технологии в дизайне : IV Всероссийская научно-практическая конференции с участием молодых ученых: тезисы докладов., СпБИКиТ, 2018. – 134 с.
238. **Каган М.С.** Воображение как онтологическая категория // Серия “Symposium”, Виртуальное пространство культуры. Вып. 3 / Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. – СПб. : Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 71-74.
239. **Казючиц М.Ф.** Телевидение и интернет в медиаиндустрии: вещатель, аудитория, контент // Вестник электронных и печатных СМИ. – 2014. – № 1(21) – С. 133-153.
240. **Кантор К.М.** Опыт социально-философского объяснения проектных возможностей дизайна. // Вопросы философии. – 1981. – №11. – С. 84-96
241. **Кемниц Я.Ю.** Визуальные эффекты: закат империи аттракционов? // Вестник электронных и печатных СМИ. – М. : ИПК работников ТВ и РВ, 2015. – № 23. – С. 109-120.
242. Киноискусство и кинозрелище: сборник статей: в 2 ч. / ред.-сост.: А.Л. Казин. – СПб.: РИИИ, 2011. – № 2: Зрелище как искусство. – 223 с.
243. **Конфедерат О.Ю.** Синемаграфия: эстетические перспективы // Вестник ЧелГУ. – 2012. – № 13 (267). – С. 165-170.
244. **Кравцов В.В.** Инновационные изменения в медиапространстве современной России //Журналист. Социальные коммуникации. – 2015. – № 3-4(19-20). – С. 130– 135.
245. **Кривуля Н.Г.** Анимационный персонаж: проблемы типологии // Arta. – 2013. – Т. 1, № 2 (XXII). – С. 66-78.

246. **Кривуля Н.Г.** Проблемы визуальной антропологии в формате анимационного фильма. // Вестник ВГИК. – 2012. – № 12-13. – С. 184-201.
247. **Кривуля Н.Г.** Новые герои анимационного экрана эпохи антропологического кризиса. // Наука телевидения, – 2014. – № 11. – С. 118-137.
248. **Лаврентьев А.Н.** Эстетика функционализма в театре и кино 1920-х годов.// Декоративное искусство и предметно–пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2011. – № 4-1. – С. 12-18.
249. **Лаврентьев А.Н.** Эстетика функционализма в театре и кино 1920–х годов часть 2. Дизайнерская утопия. // Декоративное искусство и предметно–пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2012. – № 2-1. – С. 45-56.
250. **Лаврентьев А.Н.** Строгановская школа и цифровое искусство. (Теоретические, проектные и учебно–методические проблемы дизайна информационного пространства) // Декоративное искусство и предметно–пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2014. – № 1. – С. 4-18.
251. **Литвина Т.В.** Возникновение экранной композиции как новой формы организации визуальной информации. //Декоративное искусство и предметно–пространственная среда. Вестник МГХПА. 2016. – Т. 1, № 1. – С. 292-296.
252. **Литвина Т.В.** Технология создания и эстетические качества виртуальных образов // Декоративное искусство и предметно–пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2016. –Т. 2, № 2. – С. 119-124.
253. **Луговцев А.Ю.** Объектный дизайн как результат эволюции проектного творчества. //Вестник КазГик. – 2016. – № 3. – С. 112-115.
254. **Луговцев А.Ю.** Понятие объектного дизайна в экранных искусствах. // Культура и искусство. – 2017. – № 3. – С. 1-16.
255. **Луговцев А.Ю.** Дизайн телестудии как составная часть конвергентных СМИ. / Экранные искусства. Прошлое. Настоящее. Будущее: материалы Всероссийской научно–практической конференции (24.11.2016). под. ред. Ю.Д. Гранина. – М. : Академия медиаиндустрии, 2017. – С. 64-78.
256. **Луговцев А.Ю.** Дизайн анимационных объектов и персонажей в условиях конвергенции экранных искусств. // Исторические, философские, политические

- и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики., 2017. – № 10, Ч. 2. – С. 93-98.
257. **Луговцев А.Ю.** Объектный дизайн и аспекты зрелищности экранного произведения. // Театр. Живопись. Кино. Музыка. – 2017. – № 4. – С. 133-153.
258. **Луговцев А.Ю.** Объектный дизайн как прикладное направление дизайна в сфере экранных искусств. / Современный дизайн в системе высшей школы: Сборник тезисов пятой международной научно-практической конференции. (2 марта 2019 г.) / под общ. ред. О.Г. Яцюк. – М. : Союз Дизайнеров России, АНО ВО «Национальный институт дизайна», 2019. – С 55-60.
259. **Майоров Н.А.** Цифровое восстановление раритетов Российского государственного архива кинофотодокументов. // Мир техники кино. – 2008. – №10. – С. 23-26.
260. **Майоров Н.А.** Первые в анимации // Мир техники кино. – 2009. – №13. – С. 39-48.
261. **Майстровская М.Т.** Всемирные выставки как феномен проектной культуры - III (Архитектура павильонов - I) // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2016. – № 4. – С. 13-27.
262. **Манович Л.** Цифровое кино и история движущегося изображения. / Экранная культура. Теоретические проблемы. / Сборник статей. ред. В. Чистякова, Я.Б. Иоскевич. – СПб. : Дмитрий Буланин, 2012. – С. 377-396.
263. **Михайлов С.М.** Постиндустриальный дизайн: новые виды синтеза. / Михайлов С.М., Михайлова А.С. // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2009. – № 4. – С. 229-236.
264. **Монахова Л.П.** О некоторых причинах размытости границ дизайна // Дизайн в системе культуры. (ВНИИТЭ, тезисы конференций, совещаний) – М. : ВНИИТЭ, 1982. – С 45-50.
265. **Мясникова Л.Г.** Владимир Егоров: учёный рисовальщик, ставший «киношником» // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. вестник МГХПА. – 2015. – № 4. – С. 316-335.

266. **Назаров Ю.В.** Понятие «форма» в философии, искусствознании, дизайне./ Дизайн. Сборник научных трудов. Выпуск IV. – М. : НИИ Российской академии художеств, 1996. – С. 13-21.
267. Направления научного искусства: биоарт. / Штепа В.И., Ерохин С.В., Гагарин В.Е. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 12 (62). – С. 201-209.
268. **Пархоменко Я.А.** Провокативные ресурсы современной медиасреды. / Массмедиа в мультимедийной среде. Основные проблемы и зоны риска. Научный сборник под ред. С.Л. Уразовой. Серия «Пространство медиа–коммуникации». – М. : Академия медиаиндустрии, 2014. –С. 50-62.
269. **Пархоменко Я.А.** Роль объектного дизайна в формировании образности анимационного произведения. Опыт искусствоведческого анализа / Пархоменко Я.А., Луговцев А.Ю. // Обсерватория культуры. – 2019. – № 16 (4). – С. 374-385.
270. **Переверзев Л.Б.** Дизайн в культурном строительстве: проектирование смыслового пространства// Социальное проектирование в сфере культуры: методологические проблемы. – М. : НИИ культуры, 1986. – С. 29-42.
271. **Познин В.Ф.** Роль памяти в восприятии экранного образа // Вестник ВГИК. – 2012. – №12-13. – С. 96-105.
272. **Познин В.Ф.** Экранное пространство: реальное и воображаемое. // Вестник Санкт–Петербургского Университета. 2014. – №1. – С. 18-25.
273. **Попов Е.А.** Современный этап эволюции средств выразительности анимационных произведений. // Общество, Среда, Развитие. – 2011. – №2 (19). –С. 143-146.
274. Проблемы дизайна: сборник статей / Науч.–исслед. ин–т теории и истории изобраз. искусств Рос. акад. художеств, Нац. акад. дизайна; под ред. В.Л. Глазычева. – М. : Архитектура–С, 2005. – 286 с.
275. Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа: X Всероссийская научно–практическая конференция 20 апреля 2018 г. – СПб. : СПбГУП, 2018. – 100 с.
276. Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа / XI Всероссийская научно–практическая конференция 26 апреля 2019 г. – СПб. : СПбГУП, 2019. – 104 с.

277. Проблемы функционального комфорта: Тезисы докл. Всесоюз. конф. по эргономике / Сост. В.П. Зинченко, Л.Д. Чайнова – М. : ВНИИТЭ, 1977. – 159 с.
278. **Прожиго Г.С.** Этнокино: образ «Другого» // Вестник ВГИК. – 2017. – № 3 (33). – С. 8-17.
279. **Родченко А.М.** Художник и «материальная среда» в игровом фильме // Советское кино. – 1927. – № 5-6. – С. 13-15.
280. **Розин В.М.** Эволюция проектной культуры и форм ее осмысления / Проблемы теории проектирования предметной среды: сборник статей. – М. : ВНИИТЭ, 1974. – С. 12-33.
281. **Самарцев О.Р.** Виртуальная реальность в эстетике глобального телевидения. // Вестник УлГТУ. – 1999. – №4 (8). – С. 39-41.
282. **Самарцев О.Р.** Психосемантические аспекты восприятия интерактивного дискурса в Интернет–СМИ / Самарцев О.Р., Латенкова В.М. // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2016. – № 2 (71). – С. 87-91.
283. **Самарцев О.Р.** Аудиовизуальный медиаконтент: факторы трансформаций. // Век информации. – 2017. – Т. 2, № 2. – С. 194-196.
284. **Сидоренко В.Ф.** Протоформы знакообразования в графическом дизайне. / Методы и технологии обучения изобразительной и проектной деятельности. Сборник статей. Вып. 5. – М. : МПГУ, 2011. – С.10-20.
285. **Спутницкая Н.Ю.** Эстетика оптического эффекта в формировании экранного образа протагониста в сказочно-фантастических фильмах России и США 1930-х гг. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 10, Ч. 3. – С. 182-185.
286. **Спутницкая Н.Ю.** Советская школа объемного кино 1930-х годов: от авангарда к мейнстриму. // Вестник ВГИК. – 2016. – №29. – С. 8-17.
287. **Спутницкая Н.Ю.** Идеологическая конъюнктура и художественная эстетика фильмов фэнтези России и США 1950-х годов. // Вестник ВГИК. – 2017. – № 3 (33). – С. 19-27.

288. **Столяров Я.В.** Несколько слов о красоте в технике: Речь, чит. на торжеств. акте по случаю 25-летия Харьк. технол. ин-та имп. Александра III / Ад.-проф. Як. Столяров. – Харьков: тип. и лит. М. Зильберберг и с-вья, 1910. – 16 с.
289. Театрально-декорационное искусство в СССР: сборник статей / Ленинградская акад. художеств; под ред. Э.Ф. Голлербаха, А.Я. Головина. – Ленинград : Изд. Ком. выставки театрально-декорационного искусства, 1927. – 400 с.
290. Телевидение: режиссура реальности: сборник статей / сост. и отв. ред. Д. Дондурей. – М. : Искусство кино, 2007. – 359 с.
291. Трансформация языка современных СМИ под влиянием интернета. / Л.А. Коханова, С.Б. Головкин, Н.Д. Горбачева // Вестник Чувашского университета. – 2017. – № 2. – С. 236-246.
292. **Уразова С.Л.** О противостоянии медиумов и новых формах экранного продукта. // Вестник ВГИК. – 2013. – №18. – С. 138-144.
293. **Уразова С.Л.** Экранная культура: медиатекст как новая форма выражения самосознания / Международная научно-практическая онлайн-конференция «Славянская культура в Европе – история, настоящее и будущее». – М.: Академия медиаиндустрии, Университет библиотекзнания и информационных технологий (София, Болгария), 15 мая 2015. – С. 320-325.
294. **Уразова С.Л.** Экранные коммуникации как форма социализации и индивидуализации. // Вестник ВГИК. – 2015. – №2 (24). – С.142-148.
295. **Уразова С.Л.** Шаг ТВ в виртуальную реальность как проекция развития // Вестник ВГИК. – 2016. – №4 (30). – С.146-150.
296. **Утилова Н.И.** Клиповый монтаж и иллюзорный мир. // Вестник ВГИК. – 2012. – №12-13. – С. 132-146.
297. **Утилова Н.И.** Экранное пространство и "видимый" человек. / Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа: Сборник материалов научно-практической конференции. Москва, 30 октября 2018. Сост. и науч. ред Н.Г. Кривуля. – М. : Издательство Московского университета, 2019. – С. 36-59.
298. **Ушаков С.** Художник Владимир Евгеньевич Егоров. // Мосфильм. Вып. 2. Работа над изображением. – 1961.

299. **Хлыстунова С.В.** Традиционные макеты и модели в век цифровых технологий: служебные функции в кинематографе. Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа / Материалы X Всероссийской научно-практической конференции 20 апреля 2018 г. – СПб. : СПбГУП, 2018. – С. 75-77.
300. **Хренов Н.А.** Взаимодействие зрелищных и визуальных форм в современной культуре // Культура культуры. – 2014. – №4 (4). – С. 125-140.
301. Художник, сцена, экран: сборник статей / автор–составитель Е.Б. Ракитина. – М. : Сов. художник, 1975. – 200 с.
302. Цифровая революция – 2017. Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий: Всероссийская научно–практическая конференция, 17 марта 2017 / МГХПА им. С.Г. Строганова, Национальная академия дизайна; сост.: А.Н. Лаврентьев и др. – М. : МГХПА им. С.Г. Строганова, 2017. – 272 с.
303. **Шляго В.О.** Телевидение: от зеркала и сцены к экрану интерфейса / Шляго В.О., Калмыков А.А. // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2015. – № 3. – С. 115-121.
304. **Эйхенбаум Б.М.** Как сделана «Шинель» Гоголя // Поэтика: Сборники по теории поэтического языка. – 1919. – Вып. 3. – С. 151-165.
305. **Эко У.** О членениях кинематографического кода / Строение фильма: Сборник статей / Сост. К.Э. Разлогов. – М. : Радуга, 1985, – С. 120 –137.
306. **Юсов В.И.** Оператор – профессия творческая (рус.) // Техника кино и телевидения: журнал. – 1985. – № 6. – С. 36-42.
307. **Юткевич С.И.** Рождение мизансцены / Юткевич С., Каранович А.Г. // Вопросы киноискусства. – 1955. – С. 235-236.
308. **Яцюк О.Г.** Дизайн компьютерной виртуальной среды как закономерный этап развития проектной культуры. // Вестник ОГУ. – 2007. – № 76. – С. 45-52.
309. **Яцюк О.Г.** Мультимедиа: становление новой проектной культуры // Вопросы культурологии. – 2008. – №1. – С. 35-38.
310. **Яцюк О.Г.** Культурологический аспект компьютерной виртуальности: мультимедиа как современный этап генезиса технических искусств // Вопросы культурологии. – 2008. – № 9. – С. 70-72.

Диссертации и авторефераты диссертаций.

311. **Аронсон О.В.** Философские основания анализа кинематографического пространства: дис. ... канд. филос. наук. – М., 1997. – 147 с.
312. **Артюх А.А.** Смена парадигмы развития киноискусства и киноиндустрии США: от классического Голливуда к новому Голливуду: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2010. – 288 с.
313. **Базилевский А.А.** Технология и формообразование в проектной культуре дизайна: Влияние технологии на морфологию промышленных изделий: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2006. – 191 с.
314. **Барабаш Н.А.** Парадоксы сценической условности: дис. ... доктора искусствоведения. – СПб., 1991. – 290 с.
315. **Богатырёва Е.А.** Модели культурного развития в философии и искусстве Германии рубежа XX-XXI вв.: дис. ... доктора филос. наук. – М., 2007. – 263 с.
316. **Брызгов Н.В.** Опыт исследования корреляции эстетики и функции бытовых изделий: на материале крестьян. быта Сред. Поволжья XVIII – нач. XX вв.: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 1994. – 142 с.
317. **Бунтасанакул С.** Интерактивный документальный фильм: творческое использование мультимедийных средств экранной выразительности: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2014. – 156 с.
318. **Буров А.М.** Художественный феномен повторения в визуальных искусствах: автореферат дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2014. – 58 с.
319. **Быстрова Т.Ю.** Феномен вещи в дизайне: философско–культурологический анализ: дис. ... доктора философских наук. – Екатеринбург, 2003. – 304 с.
320. **Гвоздева Е.В.** Натюрморт в образном решении игрового фильма: на материале отечественных фильмов 60-х - 80-х годов: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2011. – 142 с.
321. **Генисаретский О.И.** Методологические и гуманитарно–художественные проблемы дизайна: дис. ... доктора искусствоведения. – М., ВНИИТЭ, 1990. – 319 с.
322. **Гвон Гюн Гжа.** Художественно–эстетическая специфика звука в анимационном кино: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2005. – 25 с.

323. **Глазкова Е.А.** Художественно–выразительное своеобразие трансмедийных экранных произведений: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2017. – 267 с.
324. **Григорьева Я.И.** Социально–психологический анализ Product Placement как социальной коммуникации: дис. ... канд. психол. наук. – М., 2004. – 152 с.
325. **Давтян А.А.** Персонаж как элемент телевизионной рекламы: дис. ... канд. филол. наук: – Воронеж, 2006. – 207 с.
326. **Дворко Н.И.** Режиссура мультимедиа. Генезис, специфика, эстетические принципы: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2004. – 334 с.
327. **Демидова М.В.** Проектирование визуально–звуковой композиции в дизайне мультимедиа. дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2006. – 163 с.
328. **Демшина А.Ю.** Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры: институциональный аспект: дис. ... доктора культурологи. – СПб., 2011. – 270 с.
329. **Ерохина Ю.В.** Российский киноплакат как феномен графического дизайна: 1890–е – 1940–е гг.: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2008. – 222 с.
330. **Ефимова Н.Н.** Художественно–эстетический анализ звукового эфирного пространства телерадиовещания: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2005. – 280 с.
331. **Жердев Е.В.** Метафора в дизайне: теория и практика: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2002. – 253с.
332. **Жилякова А.Д.** Контекстные проблемы формы в теории и практике дизайна: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2017. – 199 с.
333. **Запрудин А.Г.** Влияние компьютерных спецэффектов на процесс смыслообразования в современной экранной культуре: дис. ... канд. филос. наук. – Тюмень, 2014. – 143 с.
334. **Звегинцева И.А.** Особенности формирования австралийской и новозеландской кинематографий: исторический опыт и современность: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2003. – 320 с.
335. **Зырянова А.А.** Композиция мультимедийной презентации: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2011. – 243 с.
336. **Иванова А.А.** Продакт плейсмент на современном российском телевидении: дис. ... канд. филол. наук. – М., 2013. – 211 с.

337. **Ильин К.В.** Эстетическая легитимация компьютерных означающих: автореф. дис. ... канд. филос. – СПб., 2003. – 18 с.
338. **Капрелова М.Б.** Типы художественной реальности в структуре кинообраза. дис. ... канд. искусствоведения – СПб., 2005. – 157 с.
339. **Кемниц Я.Ю.** Природа визуальных эффектов: формирование экранного образа: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2011. – 172 с.
340. **Конфедерат О.В.** Проблема знаковой репрезентации в культуре постмодерна: тело и текст как две модели кинообраза : автореф. дис. ... канд. культурологии. – Челябинск, 2000. – 25 с.
341. **Корзина М.И.** Дизайн-технология разработки интернет-сайтов: дис. ... канд. технических наук. – СПб, 2014. – 161 с.
342. **Корнева И.В.** Телевизионное пространство и его виртуальные образы: Из опыта отечественного телевидения 1990–х годов: дис. ... канд. филол. наук. – СПб., 2002. – 221 с.
343. **Красильников А.А.** Звуковое оформление в структуре художественно–выразительных средств интерактивной компьютерной игры: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2012. – 179 с.
344. **Кривуля Н.Г.** Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: дис. ... доктора искусствоведения. М., 2009. – 494 с.
345. **Латенкова В.М.** Актуальные аспекты интернетизации современного телевидения: дис. ... канд. филологических наук: – М., 2012. – 178 с.
346. **Литвина Т.В.** Информационно–образные и структурно–композиционные средства ТВ–дизайна: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2005. – 207 с.
347. **Литовчин Ю.М.** Эволюция выразительных средств телевизионной рекламы в 1990-2010 гг.: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2012. – 145 с.
348. **Лола Г.Н.** Дизайн как социо-культурный феномен: Философский анализ: дис. ... доктора филос. наук. – СПб., 1998. – 305 с.
349. **Ляшенко В.А.** Дизайн как фактор научно–технического прогресса: дис. ... канд. филос. наук. – М. 2009. – 152 с.
350. **Михайлов С.М.** Дизайн современного города: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2011. – 362 с.

351. **Михеева Ю.В.** Типологизация аудиовизуальных решений в кинематографе: на материале игровых фильмов 1950–х – 2010–х гг. дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2016. – 377 с.
352. **Монетов В.М.** Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: дис. ... канд. искусствоведения. М., 2005. – 181 с.
353. **Мошков Н.А.** Художественно–выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция: дис. ... канд. искусствоведения, – СПб., 2011. – 220 с.
354. **Мясникова Л.Г.** Художественное проектирование предметно-пространственной среды в кинодекорационном искусстве отечественного игрового кино (1908-1991): дис. ... канд. искусствоведения: – М., 2018. – 272 с.
355. **Назаров Ю.В.** Особенности и перспективы развития современного российского дизайна: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2003. – 200 с.
356. **Некрасов Д.Ю.** Художественная специфика цифрового искусства: на примере творчества художника кино: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2015. – 147 с.
357. **Никитина И.Е.** Специфика дизайна как современного средства проектирования социокультурного пространства: автореф. дис. ... кандидата философских наук. – Ростов–на–Дону, 2007. – 21 с.
358. **Новикова А.А.** Экранная интерпретация реальности средствами телевидения: дис. ... доктора культурологии. – М., 2011. – 383 с.
359. **Павловская Е.Э.** Дизайн рекламы: Стратегия проектного творчества: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2003. – 379 с.
360. **Пархоменко Я.А.** Художественная природа ремейка в контексте современного экранного искусства: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2011. – 239 с.
361. **Плотникова М.Г.** Дизайн вещи: культурно–исторические трансформации: дис. ... канд. филос. наук. – Ростов–на–Дону, 2014. – 151 с.
362. **Познин В.Ф.** Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... доктора искусствовед. – СПб., 2009. – 345 с.
363. **Попов Е.А.** Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2011. – 198 с.

364. **Прожиго Г.С.** Концепция реальности в экранном документе: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2004. – 442 с.
365. **Пузанов В.И.** Взаимодействие интеллекта и мастерства как проблема культурных формаций в дизайне: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 1992. – 270 с.
366. **Резник Н.Ю.** Вещь в дизайне: анализ социокультурных парадигм: дис. ... канд. филос. наук. – Пермь, 2008. – 154 с.
367. **Сазонов А.П.** Изобразительная взаимосвязь персонажа и декорации в рисованном фильме: (Проблема пластич. единства кадра рисованного фильма): автореф. дис. ... канд. искусствоведения. – М., 1953. – 15 с.
368. **Самарцев О.Р.** Актуальные проблемы телевизионной журналистики в условиях современного этапа информационно–компьютерной революции: дис. ... доктора филол. наук. – М., 1999. – 345 с.
369. **Светлова И.В.** Специфика творческого вклада художника игрового фильма в создание кинообраза как предмет искусствоведческого анализа: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 1989. – 167 с.
370. **Седловский А.А.** Художественное пространство экранного произведения: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2012. – 190 с.
371. **Селезнев А.Е.** Компьютерная графика в экранных искусствах рубежа XX – XXI веков: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2012. – 180 с.
372. **Сидоренко В.Ф.** Проблемы формы в теории дизайна: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. – М., 1975. – 18 с.
373. **Сидоренко В.Ф.** Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 1990. – 424 с.
374. **Сидорина Е.В.** Исследование теоретических аспектов творческой концепции "производственного искусства" 20–х годов: автореф. дис. ... канд. искусствоведения – М., 1979. – 23 с.
375. **Симакова Ю.А.** Герменевтический потенциал анимации в исследовании культуры: дис. ... канд. культурологии. – Екатеринбург, 2014. – 149 с.
376. **Смолянов Г.Г.** Изобразительное решение персонажа кукольного фильма: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 1984. – 203 с.

377. **Спутницкая Н.Ю.** Волшебная сказка и фольклорные традиции в российском детском кино: на материале игровых фильмов 1930 - 2000-х гг.: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2010. – 221 с.
378. **Степанова М.А.** Компьютерные спецэффекты на материале голливудского кино последнего десятилетия XX века: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2005. – 215 с.
379. **Теракопян М.Л.** Развитие кинообразности под влиянием компьютерных технологий: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2008. – 20 с.
380. **Трапезникова Е.В.** Эволюция образа художественного пространства в российской анимации (1985 - 2014 гг.) : дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2015. – 179 с.
381. **Упине А.М.** Дизайн костюма как средство формирования имиджа: теория, методология, практика: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2012. – 447 с.
382. **Уразова С.Л.** Телевидение как институциональная система отражения социокультурных потребностей: дис. ... доктора фил. наук. – М., 2012. – 452 с.
383. **Утилова Н.И.** Природа аудиовизуального творчества: Язык и образная система телевидения: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2000. – 260 с.
384. **Филиппов М.В.** Компьютерные средства визуальной информации в современной графической культуре: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2003. – 216 с.
385. **Филиппов С.А.** Масштаб изображения в ранних формах экранных искусств: 1894-1916 гг.: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2016. – 29 с.
386. **Харькова Д.А.** Костюм как средство изобразительной выразительности в создании кинообраза : на примере фильмов А.А. Тарковского: дис. ... канд. искусствоведения: Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М.: 2017. – 156 с.
387. **Хлыстунова С.В.** Специальные эффекты в художественном пространстве фильма. История, современное состояние, перспективы. дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2005. – 171 с.

388. **Цыркун Н.А.** Социально–исторические и эстетические аспекты трансформации кинокомикса в системе американской культуры: дис. ... доктора искусствоведения.– М., 2014. – 300 с.
389. **Червонная М.А.** Проектное прогнозирование в дизайне: от идеи к формообразованию: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2014. – 176 с.
390. **Чернийчук И.А.** Тотальный дизайн. Исследование возникновения и развития: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2010. – 169 с.
391. **Чернышов А.В.** Медиамузыка: основы теории, практика и история: дис. ... доктора искусствоведения: – М.: 2013. – 358 с.
392. **Шак Т.Ф.** Музыка в структуре медиатекста: на материале художественного и анимационного кино: дис. ... доктора искусствоведения. – Ростов-на-Дону, 2010. – 464 с.
393. **Чичканов Е.С.** Интерактивность как форма диалога в пространстве цифрового экранного произведения: дис. ... канд. искусствоведения.– СПб., 2011. – 165 с.
394. **Чукреева Н.А.** Специфика экранного изображения и эволюция его восприятия: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2002. – 191 с.
395. **Шульцман П.Э.** Феномен зрелищности в программах реалити–шоу: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2012. – 139 с.
396. **Шустрова О.И.** Проектирование мультимедийного АРТ–пространства средствами современного дизайна: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2009. – 243 с.
397. **Яцюк О.Г.** Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: дис. ... доктора искусствоведения. – М., 2009. – 447 с.

Интернет–источники и электронные ресурсы:

398. **Бородин Г.Н.** Фрагменты книги "Мультфильм в рамке или подневольная анимация" URL: http://www.pilot-film.com/show_article.php?aid=47 (дата обращения 10.06.2018).

399. Главный художник «Первого канала» Дмитрий Ликин ответил на вопросы пользователей «Старого телевизора» во время прямой трансляции. URL: <http://staroetv.su/blog/2015-11-05-1040> (дата обращения 12.03.2018).
400. **Деникин А.А.** ВидеоАрт / Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. – М.: Videoart digital std., 2013. – 110 с.
401. Знаменитые инкогнито. Вячеслав Колейчук. Мастер невозможного. Серия 1. Телеканал «Культура». URL: https://tvkultura.ru/video/show/brand_id/57400/episode_id/944342/ (дата обращения 09.04.2019).
402. **Койвиола Ж.** Магия бумаги в гибких скульптурах Ли Хунбо. URL: <http://ru.gbtimes.com/kultura/magiya-bumagi-v-gibkih-skulpturah-li-hunbo> (дата обращения 20.04.2018.).
403. Концерт "Калашников" представил концепт "летающего автомобиля" URL: <https://ria.ru/technology/20170925/1505546079.html> (дата обращения 26.09.2017).
404. **Конфедерат О.В.** Концептуальный видео-арт: опыт чистого восприятия // Вестник ЧелГУ. 2008. №12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptualnyy-video-art-opyt-chistogo-voSPIriatiya> (дата обращения: 29.02.2018).
405. **Кузьмин Е.** Полёт за 200 тысяч долларов: стоит ли ждать появления персональных джетпаков URL: <https://tjournal.ru/56695-wheres-my-jetpack> (дата обращения 22.12.2017).
406. **Латенкова В.М.** Интернетизация российского телевидения: перспективы развития // Вестник электронных и печатных СМИ. URL: <http://www.ipk.ru/index.php?id=2748> (дата обращения 20.04.2016.).
407. **Левицкий А.А.** Забытая страница. // Киноведческие записки. 2004. №70. – URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/231/> (дата обращения 10.02.2016).

408. **Лемешевский Д.** Российские дизайнеры создали концепт летающего дома.
URL: <https://www.metronews.ru/novosti/world/reviews/rossiyskie-dizaynery-sozdali-koncept-letayuschego-doma-1163998/> (дата обращения: 09.12.2017).
409. **Луговцев А.Ю.** Ностальгия по новизне. Дизайн и спецэффекты в кино. // Международный журнал исследований культуры. – 2019. – № 3. – С. 154-169.
URL: <http://www.culturalresearch.ru/ru/archives> (дата обращения: 20.11.2019).
410. **Луговцев А.Ю.** Дизайн экранных объектов и синтез экранных технологий. // Телекинет. – 2019. – №3 (8). – С. 27-31. URL: https://telecinet.com/wp-content/uploads/2019/12/telekinet.2019.3.full_.pdf (дата обращения: 10.12.2019).
411. **Лукиных Н.В.** Блеск и нищета российской анимации. URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=186> (дата обращения: 13.08.2017).
412. **Лукиных Н.В.** О канадском Оскаре, ярославских мечтах и столичном открытии Александра Петрова. URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=189> (дата обращения: 13.08.2017).
413. **Луков В.А.** Дизайн: тезаурусный анализ / Луков В.А., Останин А.А. – М.: Изд-во Московского гуманитарного университета, 2007.
URL: http://www.mosgu.ru/nauchnaya/publications/monographs/Lukov&Ostanin_Design/ (дата обращения: 13.12.2016).
414. **Маркалова Н.В.** "Метрополис": история эффектов
URL: <http://mir3d.ru/vfx/2479/> (дата обращения: 13.08.2017).
415. **Мигунов Е.Т.** Работа в кукольной анимации. Предисловие Г. Бородина. // Киноведческие записки. № 73. 2005. URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/print/sendvalues/432/> (дата обращения 05.10.2017).
416. Официальный сайт о комиксах «Тинтин»: URL: <http://en.tintin.com/albums/show/id/41/page/0/0/explorers-on-the-moon> (дата обращения 14.07.2017).
417. **Пархоменко Я.А.** Звуковой аспект дизайна фантастических объектов в произведениях конвергентной 3д-анимации, кино и интерактивных средах /

- Пархоменко Я.А. Луговцев А.Ю. // Международный журнал исследований культуры. – 2017. – № 3(28). – С. 118-131. URL: <https://www.culturalresearch.ru/ru/archives/112--328-> (дата обращения 15.04.2018).
418. **Самарцев О.Р.** Виртуальная реальность и принцип интерактивности//Вестник электронных и печатных СМИ. URL: <http://www.ipk.ru/index.php?id=1533> (дата обращения 14.11.2017).
419. **Сидорчук А.** «Что? Где? Когда?». Как Владимир Ворошилов создал большую игру URL: http://www.aif.ru/culture/person/что_где_когда_как_vladimir_voroshilov_sozdal_bolshuyu_igru (дата обращения 07.05.2018).
420. **Шварцман Л.А.** «Почему–то наш Попугай стал смахивать на Владимира Ильича...» URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=77> (дата обращения 20.04.2017).
421. An interview with Mechanical FX Designer Rick Galinson. / Stan Winston School of character arts. URL: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/making-jurassic-park-dilophosaurus-aka-spitter> (дата обращения: 17.08.2017).
422. **Corliss R.** "Behind the Magic of Jurassic Park"// Time (April 26, 1993) URL: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,978307,00.html> (дата обращения: 17.08.2017).
423. Creating A Creature. Time. May 31, 1982
URL:<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,925429-2,00.html> (дата обращения 11.02.2016).
424. Design. Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/design#translations> (Дата обращения 15.06.2016).
425. **Ederly D.** Reverse product placement in Virtual Worlds. URL: <https://hbr.org/2006/12/reverse-product-placement-in-virtual-worlds> (дата обращения: 17.08.2017).

426. **Fujita G.** Future of storyboarding. URL:
<https://www.instagram.com/p/B0sAWOwAm2K/> (дата обращения 06.08.2019).
427. **Kehe J.** Sci-Fi Invades Netflix—as They Both Invade Your Home.
<https://www.wired.com/story/netflix-sci-fi-tau/> (дата обращения 09.07.2018).
428. **Lord P.** The start of stop-frame. // The Guardian 14.11.2008. URL:
<https://www.theguardian.com/film/2008/nov/14/animation-ballet> (дата обращения 19.07.2019).
429. **Manovich L.** Understanding Hybrid Media.
 URL:<http://manovich.net/index.php/projects/understanding-hybrid-media> (дата обращения 29.10.2016).
430. **Mares M.–L.** (2013). Effects of Sesame Street: A meta-analysis of children's learning in 15 countries, Journal of Applied Developmental Psychology.
<https://dx.doi.org/10.1016/j.appdev.2013.01.001> (дата обращения 13.11.2017).
431. **Singer J.** The Man Who Literally Built 'Star Wars'. URL:
<https://www.esquire.com/entertainment/movies/a28570/star-wars-roger-christian/>
 (дата обращения 01.07.2018).
432. **Spears T.** Production model of the PAL-V liberty flying car takes off. URL:
<https://www.designboom.com/technology/pal-v-liberty-top-marques-monaco-05-01-2017/> (дата обращения 05.04.2018).
433. **Sterling B.** Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future". Wired. URL: <https://www.wired.co.uk/article/patently-untrue>
 (дата обращения 07.02.2020).
434. **Tihany A.** An Interior Designer's Longstanding Obsession With Kubrick.
 URL:<https://www.surfacemag.com/articles/taste-adam-tihany-stanley-kubrik/> (дата обращения: 05.04.2018).

Издания, статьи на иностранных языках:

435. **Albrecht D.** Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies. – Hennessey + Ingalls, 2000. – 203 p.
436. **Aldred J.** «I am Beowulf! Now, it's Your Turn» Playing With (and As) the Digital Convergence Character. / The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media. – Oxford University Press, 2015. – Pp. 381-395.
437. **Arnheim R.** Entropy and Art: An Essay on Disorder and Order. – Oakland, U.S.: University of California Press, 1974. – 64 p.
438. **Bacher H.** Dream Worlds: Production Design for Animation. – CRC Press, 2012. – 126 p.
439. **Beauchamp R.** Designing Sound for Animation. – Taylor & Francis, 2013. – 194 p.
440. **Besson L.** The Story of the Fifth Element: The Adventure and Discovery of a Film. – London: Titan Books, 1997. – 240 p.
441. **Boulanger R.** The Csound Book: Perspectives in Software Synthesis, Sound Design, Signal Processing, and Programming. – MIT Press, 2000. – 740 p.
442. **Buchanan R.** Discovering Design: Explorations in Design Studies / Buchanan R., Margolin V. – University of Chicago Press, 1995. – 254 p.
443. **Bright R.** Disneyland: Inside Story. – Harry N. Abrams Incorporated, 1987. – 240 p.
444. **Britton P.D.** Reading between Designs: Visual Imagery and the Generation of Meaning in The Avengers, The Prisoner, and Doctor Who / Britton P.D., Barker S.J. – Austin: University of Texas Press, 2010. – 267 p.
445. **Catmull E.** Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration. – New York, U.S.: Random House, 2014. – 368 p.
446. **Carrick E.** Designing for Moving Pictures. – Studio Publications, 1941. – 104 p.
447. **Carrick E.** Art and design in the British film. – Arno Press, 1948. – 133 p.
448. **Chierichetti D.** Hollywood costume design. – Harmony Books, 1976. – 192 p.
449. **Chion M.** Film, a Sound Art. – Columbia University Press, 2009. – 536 p.
450. **Chmielewski C.** Hero Complex. // The Los Angeles Times. – 2009. – December 30.
451. **Debrececi T.** Special Makeup Effects for Stage and Screen: Making and Applying Prosthetics. – Taylor & Francis, 2014. – 499 p.

452. **Dinello D.** Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology. – University of Texas Press, 2005. – 329 p.
453. **Dunlop B.** Building a dream: the art of Disney architecture. – Abrams, 1996. – 208 p.
454. **Dvorko N.I.** 360° VR production for the hermitage museum practice. / Сборник трудов конференции Eva 2017 Saint Petersburg Electronic Imaging & the Visual Arts. ITMO University. – 2017. – Pp. 89-92.
455. **Dyson J.** A History of Great Inventions. – Carroll & Graf Publishers, 2001. – 188 p.
456. **Farnell A.** Designing Sound. – MIT Press, 2010. – 664 p.
457. **Fischer L.** Art Direction and Production Design. – Rutgers University Press, 2015. – 232 p.
458. **Fischer L.** Cinema by design: art nouveau, modernism and film history. – Columbia University Press, 2017. – 256 p.
459. **Frazer J.** Artificially Arranged Scenes: The Films of Georges Méliès. – Boston: G. K. Hall and Company, 1979.
460. **Galician M.** Handbook of Product Placement in the Mass Media: New Strategies in Marketing Theory, Practice, Trends, and Ethics. – Routledge, 2013. – 306 p.
461. **Gambarato R.** Objects of desire—methodology for film analysis in the sense of peircean semiotics and intermedial studies / Malaguti S., Gambarato R. – Kodikas/Code: Ars Semeiotica, 2006. – Pp. 157-176.
462. **Gantz C.** Founders of American Industrial Design. – McFarland, 2014. – 220 p.
463. **Gauthier J.** Creating Interactive 3-D Actors and Their Worlds. – Morgan Kaufmann, 2002. – 309 p.
464. **Gibson J.J.** The Ecological Approach to Visual Perception. – Psychology Press, 2014. – 316 p.
465. **Gress J.** Visual Effects and Compositing. – New Riders, 2014. – 552 p.
466. **Hall E.T.** The Hidden Dimension. – New York: Doubleday, 1966. – 208 p.
467. **Halligan F.** FilmCraft: Production Design. – Octopus Books, 2012. – 192 p.
468. **Hammond P.** Marvellous Méliès. – London: Gordon Fraser, 1975. – 159 p.
469. **Hauzer T.** The Art of WALL-E. – Chronicle Books, 2016. – 160 p.
470. **Hayward P.** Picture this: Media Representations of Visual Art & Artists / Hayward P., Wollen T. – University of Luton Press, 1998. – 234 p.

471. **Heisner B.** Hollywood Art: Art Direction in the Days of the Great Studios. – McFarland, Incorporated Publishers, 2011. – 400 p.
472. **Huhtamo E.** Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen. – Japan Society of Image Arts and Sciences, 2004. – 52 p.
473. **King G.** Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace / King G., Krzywinska T. – Wallflower Press, 2000. – 128 p.
474. **Kirby D.A.** Science consultants, fictional films, and scientific practice. // Social Studies of Science. 2003. Vol. 33, No. 2. pp. 231–268.
475. **Kirby D.A.** The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. // Social Studies of Science, 2010. Vol. 40, No. 1. pp. 41–70.
476. **Kirby D.A.** Lab Coats in Hollywood: Science, Scientists, and Cinema. – Cambridge, MA.: MIT Press, 2011. – 265 p.
477. **Kracauer S.** Theory of Film. The Redemption of Physical Reality. 1960. – 364 p.
478. **Krasner J.** Motion Graphic Design. – Taylor & Francis, 2013. – 432 p.
479. **Lasseter J.** The Art of Coco. – Chronicle Books, 2017. – 160 p.
480. **Lindley J.** Back to the Future. 10 Years of Design Fiction. / Lindley J. Coulton, P./ Proceedings of the British HCI Conference. 2015. pp. 210–211.
481. **LoBrutto V.** By Design: Interviews with Film Production Designers. – Praeger, 1992. – 197 p.
482. **LoBrutto V.** The Filmmaker's Guide to Production Design. – Allworth Press, 2002. – 197 p.
483. **Landis N.D.** FilmCraft: Costume Design. – Octopus Books, 2012. – 192 p.
484. **Leese E.** Costume Design in the Movies: An Illustrated Guide to the Work of 157 Great Designers. – New York: Dover Publications, 1991. – 171 p.
485. **Lehu J.** Branded Entertainment: Product Placement & Brand Strategy in the Entertainment Business. – Kogan Page Publishers, 2007. – 266 p.
486. **Lissitzky El** (Лисицкий Л.М.) Russia: An architecture for world revolution / By El Lissitzky; Transl. by Eric Dluhosch. – London: Lund Humphries, 1970. – 239 p.
487. **Loewy R.** Never Leave Well Enough Alone. – JHU Press, 2002. – 377 p.

488. **Magnenat-Thalmann N.** MIRA-3D: A Three-dimensional Graphical Extension of PASCAL / Magnenat-Thalmann N., D. Thalmann // Software. Practice and Experience, Vol.13. – 1983. – Pp. 797-808.
489. **Maldonado T.** Design, nature, and revolution: toward a critical ecology. – Harper & Row, 1972. – 139 p.
490. **Mandelbaum H.,** Myers E. Screen Deco. / Architecture and film (Vol. 3). – Hennessey+Ingalls, 1985. – 209 p.
491. **Maness K.L.** The Art of the Hollywood Backdrop / Maness K.L., Isackes R. M. – Simon and Schuster, 2016. – 352 p.
492. **Manovich L.** 'Reality' effects in computer animation // A Reader in Animation Studies. Society of Animation Studies. – Sydney: John Libbey&Company Pty Ltd., 1997. – Pp. 15-14.
493. **Manovich L.** The Language of New Media. – Cambridge: MIT Press, 2001. – 400 p.
494. **Margolin V.** The Designed World: Images, Objects, Environments / Buchanan R., Dennis P.D., Margolin V. – Bloomsbury Academic, 2010. – 378 p.
495. **Marling K.A.** Designing Disney's theme parks: the architecture of reassurance. – Canadian Centre for Architecture, 1997. – 288 p.
496. **McDowell W.** Branding TV: Principles and Practices / McDowell W., Batten A. – Taylor & Francis, 2005. – 158 p.
497. **McLean A.** Costume, Makeup and Hair. – Rutgers University Press, 2016. – 272 p.
498. **Menache A.** Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games. – Morgan Kaufmann, 2000. – 238 p.
499. **Mitrasinovic M.** Total Landscape, Theme Parks, Public Space. – Ashgate Publishing, Ltd., 2006. – 296 p.
500. **Morton R.** King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson. – Hal Leonard Corporation, 2005. – 349 p.
501. **Müller B.** Sound Design: The Development of Sound Design for Hollywood Films and its Impact on Modern Cinema. – Denmark, 2008. – 105 p.
502. **Page N.** Concept Design / Page N., Robertson S., Belker H., Goerne M. – Titan Books Limited, 2006. – 128 p.

503. **Petroski H.** *Invention by Design: How Engineers Get from Thought to Thing.* – Harvard University Press, 1996. – 242 p.
504. **Preston W.** *What an Art Director Does: An Introduction to Motion Picture Production Design.* – Silman–James Press, 1994. – 190 p.
505. **Prince S.** True Lies: perceptual realism, digital images, and film theory // *Film Quarterly.* – 1996. – vol. 49, No. 3. – Pp. 27-37.
506. **Ramírez J.A.** *Architecture for the Screen: A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age.* – McFarland, 2004. – 255 p.
507. **Reynolds D.W.** *Star Wars: The Visual Dictionary* / Reynolds D.W., Bies D., Hall N. – DK Pub., 1998. – 64 p.
508. **Robertson S.** *Concept Design Process, Styling, Inspiration, and Methodology.* – Design Studio Press, 2015. – 176 p.
509. **Rogers S.** *Level Up! The Guide to Great Video Game Design.* – John Wiley & Sons, 2014. – 552 p.
510. **Rouch J.** *Ciné–Ethnography*, edited and translated by Steven Feld. – University of Minnesota Press, 2003. – 400 p.
511. **Scolari C.A.,** Bertetti P., Freeman M. *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines.* – London: Palgrave Macmillan, 2014. – 95 p.
512. **Scolari C.** *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production/ C. Scolari* // *International Journal of Communication.* – 2009. – vol.3. – Pp. 586-606.
513. **Sean P.** *Pixar founder's Utah-made Hand added to National Film Registry.* // *The Salt Lake Tribune.* – Salt Lake City, U.S.: 12.28.2011. – P. 3
514. **Segrave K.** *Product Placement in Hollywood Films: A History.* – McFarland. 2004. – 250 p.
515. **Shay D.** *The Making of Jurassic Park* / Shay D., Duncan J. – Ballantine Books, 1993. – 195 p.
516. **Shorter G.** *Designing for Screen: Production and Art Direction Explained.* – Marlborough, UK.: Crowood, 2012. – 176 p.

517. **Siebert G.** Handbook of Media Branding / Siebert G., Förster K., Chan–Olmsted S.M., Ots M. – Springer, 2015. – 414 p.
518. **Sloan R.** Virtual Character Design for Games and Interactive Media. – CRC Press, 2015. – 256 p.
519. **Snider B.** The Toy Story Story // Wired. – 1995. – December. – Pp. 1-6.
520. **Solana G.** Uncredited: graphic design & opening titles in movies / Solana G., Boneu A. – Singapore: Page One, 2007. – 313 p.
521. **Tanenbaum Th.** The limits of our imagination: design fiction as a strategy for engaging with dystopian futures./ Tanenbaum Th., Pufal M., Tanenbaum K./ LIMITS '16: Proceedings of the Second Workshop on Computing within Limits, June 2016. Article No.: 10. pp. 1–9.
522. **Telotte J.P.** A Distant Technology: Science Fiction Film and the Machine Age. – Wesleyan University Press, 1999. – 218 p.
523. **Telotte J.P.** Animating Space: From Mickey to Wall–E. – Lexington, Kentucky, U.S.: University Press of Kentucky, 2010. – 296 p.
524. **Tillman B.** Creative Character Design. – Taylor & Francis, 2012. – 257 p.
525. **Thorn G.** Stage Design: A Practical Guide. – Marlborough, UK.: Crowood, 2011. – 160 p.
526. **Thorn G.** Technical Drawing for Stage Design. – Marlborough, UK.: Crowood, 2010. – 160 p.
527. **Valentine L.** Prototype: Design and Craft in the 21st Century. – A&C Black, 2013. – 192 p.
528. **Vaz M.K.** The Art of Finding Nemo. – Chronicle Books, 2015. – 160 p.
529. **Vaz M.K.** The Art of The Incredibles. – Chronicle Books, 2015. – 160 p.
530. **Wilkie B.** Creating Special Effects for TV and Video. – Taylor & Francis, 1996. – 186 p.
531. **Woodham J.M.** Twentieth Century Design. – OUP Oxford, 1997. – 288 p.
532. **Yelavich S.** Design as Future-Making / Yelavich S., Adams B. – Bloomsbury Publishing, 2014. – 256 p.
533. **Zeiser A.** Transmedia Marketing: From Film and TV to Games and Digital Media. – CRC Press, 2015. – 450 p.

ВИДЕО- И ФИЛЬМОГРАФИЯ

Отечественные кино-, теле- и анимационные фильмы

1. Аленький цветочек, СССР, 1952, реж. Л.К. Атаманов, худ. пост. Л.А. Шварцман.
2. Акванавты, СССР, 1979, реж. И.М. Вознесенский, худ. пост. Ф.Б. Росточкий.
3. Андрей Рублев, СССР, 1966, реж. А.А. Тарковский, худ. пост. Е.А. Черняев.
4. Афганский излом, СССР, Италия, 1991, реж. В.В Бортко, худ. пост. В.И. Светозаров.
5. Аэлита, СССР, 1924, реж. Я.А. Протазанов, худ. пост. С.В. Козловский.
6. Аэроград, СССР, 1935, реж. А.П. Довженко, худ. пост. В. Пантелеев.
7. Бегство мистера Мак-Кинли, СССР, 1975, реж. М.А. Швейцер, худ. пост. Л.А. Шенгелия.
8. Белый тигр, Россия, 2012, реж. К.Г. Шахназаров, худ. пост. С.С. Февралев.
9. Большое космическое приключение, СССР, 1974, реж. В.И. Селиванов, худ. пост. Д.Ф. Богородский.
10. Брестская Крепость, Россия, Беларусь, 2010, реж. А.К. Котт, худ. пост. А.И. Матвейчук.
11. Броненосец «Потемкин», СССР, 1925, реж. С.М. Эйзенштейн, худ. пост. В.А. Рахальс.
12. Брэк! СССР, 1985, реж. Г.Я. Бардин, худ. пост. И.А. Ленникова.
13. Бумажки, Россия, 2015, сериал, реж. А. Миронов, худ. А. Микаелян, Анимационная студия «Паровоз».
14. Бумер, Россия, 2003, реж. П.В. Буслов, худ. пост. У.Ю. Рябова.
15. Варезка, СССР, 1967, реж. Р.А. Качанов, худ. пост. Л.А. Шварцман.
16. Василиса Прекрасная, СССР, 1939, реж. А.А. Роу, худ. В.Е. Егоров.
17. Веселые музыканты, СССР, 1937, реж. А.Л. Птушко, худ. пост. Ю.П. Швец.
18. Весна на заречной улице, СССР, 1956, реж. Ф.Е. Миронер, М.М. Хуциев, худ. пост. В.Н. Зачиняев.
19. В кукольной стране, СССР, 1941, реж. В.В. Левандовский, худ. пост. Е.Н. Евган.

20. Возвращение с орбиты, СССР, 1983, реж. А.В. Сурин, худ. пост. С.П. Бржестовский.
21. Волшебник изумрудного города, СССР, 1973-1974, реж. К.Г. Малянтович и др., худ. пост. Б.Г. Моисеев и др.
22. Время, вперед! СССР, 1965, реж. М. Швейцер, С. Милькина, худ. пост. А.Л. Фрейдин.
23. Вселенная, СССР, 1951, реж. П.В. Клушанцев, худ. пост. М.П. Цыбасов.
24. Вызываем огонь на себя, СССР, 1964, реж. С.Н. Колосов, худ. пост. Л.М. Платов.
25. Высота, СССР, 1957, реж. А.Г. Зархи, худ. пост. А.Л. Фрейдин.
26. Геракл у Адмета, Россия, 1986, реж. А.А. Петров, худ. Л.А. Лобанова.
27. Гибель сенсации, СССР, 1935, реж. А.Н. Андриевский, худ. пост. Ф. Богуславский.
28. Гостья из будущего, СССР, 1984, сериал, реж. П.О. Арсенов, худ. пост. О. Кравчenea.
29. Далеко от Москвы, СССР, 1950, реж. А.Б. Столпер, худ. пост. Е.И. Куманьков.
30. Дафна, Россия, 1990, реж. А.А. Петров, худ. Л.А. Лобанова, А.А. Петров.
31. Девчата, СССР, 1961, реж. Ю.С. Чулюкин, худ. пост. И.В. Шретер.
32. Дела и люди, СССР, 1933, реж. А.В. Мачерет, худ. пост. А.А. Уткин.
33. Деревяшки, Россия, 2017, реж. Н. Наумова, худ. пост. Н.Харина.
34. Дневной дозор, Россия, 2005, реж. Т.Н. Бекмамбетов, худ. пост. В. Викторов.
35. Дорога к звездам, СССР, 1957, реж. П.В. Клушанцев, худ. пост. М.П. Цыбасов.
36. Ежик в тумане, СССР, 1975, реж. Ю.Б. Норштейн, худ. пост. Ф.А. Ярбусова.
37. Екатерина, Россия, 2014, реж. А. Н. Баранов, худ. пост. С.Г. Онипенко.
38. Жизнь и судьба, Россия, 2012, сериал, реж. С.В. Урсуляк, худ. пост. О.А. Ухов.
39. Зал ожидания, 1998, Россия, Беларусь, реж. Д.Х. Астрахан, худ. пост. В.А. Дементьев и др.
40. Земля Санникова, СССР, 1973, реж. А.С. Мкчтрян, худ. пост. В. Филиппов.
41. Зеркало, СССР, 1974, реж. А.А. Тарковский, худ. пост. Н.Л. Двигубский.
42. Золотой ключик, СССР, 1939, реж. А.Л. Птушко, худ. пост. Ю.П. Швец.
43. Иван Васильевич меняет профессию, СССР, 1973, реж. Л.И. Гайдай, худ. пост. Е.И. Куманьков.

- 44.Илья Муромец, СССР, 1956, реж. А.Л. Птушко, худ. пост. Е.И. Куманьков.
- 45.Инопланетянка, СССР, 1983, реж. Я.А. Сегель, худ. пост. А. Кочуров.
- 46.Каменный цветок, СССР, 1946, реж. А.Л. Птушко, худ. пост. А.Л. Птушко.
- 47.Капитан Немо, СССР, 1975, реж. В.Н. Левин, худ. пост. Г.Н. Юдин.
- 48.Караван смерти, СССР, 1991, реж. И.И. Соловов, худ. пост. А. Кочуров.
- 49.Карандаш и Клякса, СССР, 1954, реж. Е.Т. Мигунов, худ. пост. Е.Т. Мигунов.
- 50.Кин-Дза-Дза, СССР, 1986, реж. Г.Н. Данелия, худ. пост. Т.Ч. Тэжик.
- 51.Конвой PQ-17 (сериал), Россия, 2004, реж. А.К. Котт, худ. пост. А. Васин.
- 52.Конец вечности, СССР, 1987, реж. А.Ф. Ермаш, худ. пост. Б.Л. Блан.
- 53.Контакт, СССР, 1978, реж. В.И. Тарасов, худ. Н.И. Кошкин.
- 54.Конфликт, СССР, 1983, реж. Г.Я. Бардин, худ. пост. Н.С. Титов.
- 55.Корова, СССР, 1989, реж. А.К. Петров, худ. пост. Ф.С. Хитрук.
- 56.Космический рейс, СССР, 1935, реж. В.Н. Журавлев, худ. пост. Ю.П. Швец.
- 57.Кошечка, СССР, 1968, реж. В. Минахин, худ. А. Скуридин.
- 58.Крокодил Гена, СССР, 1969, реж. Р.А. Качанов. Худ. пост. Л.А. Шварцман
- 59.Летят журавли, СССР, 1957, реж. М.К. Калатозов, худ. пост. Е.В. Свидетелев.
- 60.Ликвидация, Россия, 2007, сериал, реж. С.В. Урсуляк, худ. пост. А.М. Кондратов.
- 61.Лиловый Шар, СССР, 1987, реж. П.О. Арсенов, худ. пост. П.И. Пашкевич.
- 62.Луна, СССР, 1965, реж. П.В. Клушанцев, худ. пост. Ю.П. Швец.
- 63.Лунная радуга, СССР, 1983, реж. А.Ф. Ермаш, худ. пост. В. Аронин.
- 64.Луч Смерти, СССР, 1925, реж. Л.В. Кулешов, худ. пост. В.И. Пудовкин.
- 65.Люди на мосту, СССР, 1959, реж. А.Г. Зархи, , худ. пост. А.Л. Фрейдин.
- 66.Малышарики, Россия, 2015–, реж. М. Мошкова, К. Савчук и др., худ. Т. Полиектова и др.
- 67.Малыш и Карлсон, СССР, 1968, реж. Б.П. Степанцев, худ. Ю.А. Бутырин.
- 68.Марс, СССР, 1968, реж. П.В. Клушанцев, худ. пост. В. Александров.
- 69.Маугли. Ракша, СССР, 1967, реж. Р.В. Давыдов, худ. пост. П.П. Репкин.
- 70.Маша и Медведь, Россия, 2009, сериал, реж. О.Г. Кузовков, О.В. Ужинов и др., худ. пост. И. Трусков, Анимационная студия «Анимаккорд».
- 71.Месть кинооператора, Россия, 1912, реж. В.А. Старевич. худ. пост. В.А. Старевич.
- 72.Механика головного мозга, СССР, 1926, реж. В.И. Пудовкин.

73. Мечте навстречу, СССР, 1963, реж. М.Ф. Карюков, худ. пост. М.Ф. Карюков.
74. Ми-ми-мишки, Россия, 2015, реж. А. Миронов, А. Толстобров, худ. пост. П. Грекова, Анимационная студия «Паровоз».
75. Миссия пришельцев, СССР, 1989, реж. Г. И. Тищенко.
76. Москва-Кассиопея, СССР, 1973, реж. Р.Н. Викторов, худ. пост. К.И. Загорский.
77. Мурзилка на спутнике, СССР, 1960, реж. Е.Н. Райковский, худ. пост. А.М. Савченко.
78. Мы не можем жить без космоса, Россия, 2014, реж. К.Э. Бронзит, худ. пост. Р. Соколов.
79. Небо зовет, СССР, 1959, реж. А.Ф. Козырь, худ. пост. Ю.П. Швец.
80. Нимфа Салмака, Россия, 1992, реж. А.А. Петров, худ. Л. Лобанова, Г.С. Барина.
81. Новый Гулливер, СССР, 1935, реж. А.Л. Птушко, худ. пост. Ю.П. Швец.
82. Ночной дозор, Россия, 2004, реж. Т.Н. Бекмамбетов, худ. пост. М.М. Мирзакеев.
83. Обитаемый остров, Россия, 2008, реж. Ф.С. Бондарчук, худ. пост. В. Никулин.
84. Обратная сторона Луны, Россия, 2012, реж. А. К. Котт, худ. пост. Ж.А. Пахомова.
85. Они сражались за родину, СССР, 1975, реж. С.Ф. Бондарчук, худ. пост. Ф.И. Ясюкевич.
86. Освобождение, СССР, Польша, Югославия, Германия (ГДР), Италия, 1968-1972, реж. Ю.Н. Озеров, худ. пост. А.В. Мягков, Д. Озерова.
87. Отроки во вселенной, СССР, 1974, реж. Р.Н. Викторов, худ. пост. К.И. Загорский.
88. Падал прошлогодний снег, СССР, 1983, реж. А.М. Татарский, худ. пост. Л. Танасенко.
89. Перевал, СССР, 1988, реж. В.И. Тарасов, худ. пост. А.Т. Фоменко.
90. Петербургские тайны, Россия, 1994 – 1995, сериал, реж. В.Н. Зобин, Л.А. Пчелкин, худ. пост. В.А. Власков.
91. Петля Ориона, СССР, 1980, реж. В.Н. Левин, худ. пост. Л.Д. Токарева.
92. Планета бурь, СССР, 1961, реж. П.В. Клушанцев, худ. пост. В.Д. Александров.
93. Повесть о нефтяниках Каспия, СССР, 1953, реж. Р. Кармен.
94. Полет на Луну, СССР, 1953, реж. З.С. Брумберг, В.С. Брумберг, худ. пост. В.А. Никитин.
95. Полигон, СССР, 1977, реж. А.А. Петров, худ. пост. Г.С. Барина.

96. Полифем, Акид и Галатея, Россия, 1995, реж. А.А. Петров, худ. Л. Лобанова.
97. Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогаками, Россия, 1910, реж. В.А. Старевич, худ. пост. В.А. Старевич.
98. Приключения Буратино, СССР, 1975, реж. Л. Нечаев, худ. пост. Л. Ершов.
99. Приключения Незнайки и его друзей, СССР, 1971-1973, реж. Ю.А. Трофимов и др., худ. пост. Ю.А. Трофимов, Г.Г. Смолянов и др.
100. Приключения Электроника, СССР, 1979, реж. К.Л. Бромберг, худ. пост. В.М. Лыков.
101. Проект инженера Прайта, Россия, 1918, реж. Л. Кулешов, худ. пост. Л. Кулешов.
102. Рождение Эрота, Россия, 1989, реж. А.А. Петров, худ. Л. Лобанова, А.А. Петров.
103. Русалка, Россия, 1996, реж. А.К. Петров, худ. пост. А.К. Петров.
104. Руслан и Людмила, СССР, 1938, реж. И.С. Никитченко, В.П. Невежин, худ. пост. А.О. Никулин.
105. Руслан и Людмила, СССР, 1972, реж. А.Л. Птушко, худ. пост. О.С. Кручинина.
106. Серебристая пыль, СССР, 1953, реж. А.М. Роом, худ. пост. А.А. Уткин.
107. Сказка сказок, СССР, 1979, реж. Ю.Б. Норштейн, худ. пост. Ф.А. Ярбусова.
108. Сказка о рыбаке и рыбке, СССР, 1937, реж. А.Л. Птушко, худ. пост. П.Д. Баженов.
109. Следствие ведут Колобки, СССР, 1983, реж. А.П. Зябликова, худ. пост. Г.А. Смолянов.
110. Следствие ведут Колобки, СССР, в двух частях (1986, 1987), реж. А.М. Татарский, И.А. Ковалев, произв. студия ТО «Экран»
111. Смешарики, Россия, 2003-2012, сериал, реж. Д.Ю. Чернов, худ. С.М. Шайхинуров.
112. Смешарики. Начало., Россия, 2011, реж. Д.Ю. Чернов, худ. О.Д. Овинникова.
113. Смешарики. Легенда о золотом драконе., Россия, 2016, реж. Д.Ю. Чернов, худ. О.Д. Овинникова.
114. Смешарики. Дежавю., Россия, 2018, реж. Д.Ю. Чернов, худ. О.Д. Овинникова.

115. Снежная королева, СССР, 1957, реж. Л.К. Атаманов, худ. пост. Л.А. Шварцман.
116. Собачье сердце, СССР, 1988, реж. В.В. Бортко, худ. пост. В.И. Светозаров.
117. Солярис, СССР, 1972, реж. А.А. Тарковский, худ. пост. М.Н. Ромадин, Н. Фомина.
118. Сон смешного человека, Россия, 1992, реж. А.К. Петров, худ. пост. А.К. Петров.
119. Сталинград, Россия, 2013, реж. Ф.С. Бондарчук, худ. пост. С.В. Иванов.
120. Сталкер СССР, 1979, реж. А.А. Тарковский, худ. пост. А.С. Бойм, А.А. Тарковский и др.
121. Старик и море, Россия, Канада, Япония, 1999, реж и худ. А.К. Петров.
122. Стрекоза и муравей, Россия, 1913, реж. В.А. Старевич, худ. В.А. Старевич.
123. Тайна горного озера, 1954, реж. А.А. Роу, худ. пост. Ю.П. Швец.
124. Тайна третьей планеты, СССР, 1981, реж. Р.А. Качанов, худ. пост. Н. Орлова.
125. Тихий Дон, Россия, 2015, реж. С.В. Урсуляк, худ. пост. А.И. Матвейчук.
126. Трактористы, СССР, 1939, реж. И.А. Пырьев, худ. пост В.П. Каплуновский.
127. Третья мещанская, СССР, 1927, реж. А.М. Роом, худ. пост. С.И. Юткевич.
128. Туманность Андромеды, СССР, 1967, реж. Е.Ф. Шерстобитов, худ. пост. А.В. Бобровников.
129. Утомленные солнцем, Россия, Франция, 1994, реж. Н.С. Михалков, худ. пост. В.С. Аронин.
130. Фиксики, Россия, 2010, сериал, реж. В.Г. Бедошвили, А.Б. Колпин и др., худ. пост. Ю.А. Пронин. Анимационная студия «Аэроплан».
131. Чапаев, СССР, 1934, реж. Г.Н. Васильев, С.Д. Васильев, худ. пост. И.П. Махлис.
132. Чебурашка, СССР, 1972, реж. Р.А. Качанов, худ. пост. Л.А. Шварцман.
133. Человек с киноаппаратом, СССР, 1929, реж. Д. Вертов.
134. Человек-амфибия, СССР, 1961, реж. В.А. Чеботарёв, Г.С. Казанский, худ. пост. В.С. Улитко.
135. Через тернии к звездам (2 серии), СССР, 1980, реж. Р.Н. Викторов, Н.Р.Викторов, худ. пост. К.И. Загорский.

136. Черная акула, Россия, 1993, реж. В.В. Лукин.
137. Черная молния, Россия, 2009, реж. А.С. Войтинский, Д.И. Киселев, худ. пост. М. Турская.
138. Чтобы выжить, Россия, 1992, реж. В.Я. Плоткин. худ. пост. Н. Яковлева.
139. Экипаж, Россия, 2016, реж. Н.И. Лебедев, худ. пост. К. Мельников.
140. Эоломея, СССР, ГДР, Болгария, 1972, реж. Г. Чохе, худ. пост. Э. Крюльке.
141. Яблочко, СССР, 1946, В.С. Никитченко, И.С. Никитченко, Союздетфильм.
142. Я был спутником солнца, СССР, 1959, реж. В.В. Моргенштерн, худ. пост. Л.К. Чибисов.
143. Я шагаю по Москве, СССР, 1963, реж. Г.Н. Данелия, худ. пост. А.В. Мягков.
144. 17 мгновений весны, СССР, 1973, реж. Т.М. Лиознова, худ. пост. Б.Д. Дуленков.

Зарубежные кино-, теле- и анимационные фильмы

145. Аватар, Avatar, США-Великобритания, 2009, реж. Дж. Кэмерон. худ. пост. Р. Картер.
146. Автостопом по галактике, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Великобритания, США, 2005, реж. Г. Дженнингс, худ. пост. Д. Коллинз.
147. Альфа, Alpha, США, 2018, реж. А. Хьюз, худ. пост. Дж. Виллетт.
148. Американский оборотень в Лондоне, An American Werewolf in London, США, 1981, реж. Дж. Лэндис, худ. пост. Л. Дилли.
149. Барбарелла, Barbarella, Франция, Италия, 1968, реж. Р. Вадим, худ. пост. М. Гарбулья.
150. Бегущий в лабиринте, The Maze Runner, США, Великобритания, 2014, реж. У. Болл, худ. пост. М. Физикелла.
151. Бегущий по лезвию, Blade Runner, США, Гонконг, 1982, реж. Р. Скотт, худ. пост. Л. Дж. Полл.
152. Бегущий по лезвию 2049, Blade Runner 2049, США, Великобритания, Венгрия, Канада, 2017, реж. Д. Вильнёв, худ. пост. Д. Гасснер.

153. Безмолвная звезда, ГДР, Польша, 1959, реж. К. Метциг, худ. пост. А. Хиршмайер.
154. Безумный Макс, Mad Max, Австралия, 1979, реж. Дж. Миллер, худ. пост. Дж. Доудинг.
155. Близкие контакты третьей степени, Close Encounters of the Third Kind, 1977, США, реж. С. Спилберг, худ. Джо Элвс.
156. Боевые роботы, Robo Warriors, США, 1996, реж. Йен Бэрри, худ. пост. Э. Келли.
157. Большой и добрый великан, The BFG, США, Индия, 2016, реж. С. Спилберг, худ. пост. Р. Картер.
158. Букашки, Minuscule, Франция, 2006, сериал, реж. Т. Сабо, Х. Жиро, Т. Монти.
159. Бунт игрушек, Чехословакия, 1947, реж. Г. Тырлова.
160. Валериан и город тысячи планет, Valerian and the City of a Thousand Planets, Франция, Китай, Бельгия, Германия, ОАЭ, США, 2017, реж. Л. Бессон, худ. пост. Ю. Тиссандье.
161. ВАЛЛ·И, WALL·Е, США, 2008, реж. Э. Стэнтон, худ. Р. Эгглстон.
162. Властелин колец: Возвращение Короля, The Lord of the Rings: The Return of the King, 2003, США, Новая Зеландия, реж. П. Джексон, худ. пост. Г. Мейджор.
163. Водный мир, Waterworld, США, 1995, реж. К. Рейнольд, худ. пост. Д. Гасснер.
164. Внутреннее пространство, Innerspace, США, 1987, реж. Джо Данте, худ. пост. Дж. Спенсер.
165. Война миров, The War of the Worlds, США, 1953, реж. Б. Хэскин, худ. пост. Р. Картер.
166. Война миров Z, World War Z, США, 2013, реж. М. Фостер, худ. пост. Д. Билингтон.
167. Восстание планеты обезьян, Rise of the Planet of the Apes, США, 2011, реж. Р. Уайатт, худ. пост. К. Паре.
168. Вспомнить все, Total Recall, США, 1990, реж. П. Верховен, худ. пост. У. Сэнделл.
169. Галактика THX 1138, США, 1971, реж. Дж. Лукас, худ. пост. М.Д. Хэллер.

170. Гарри Поттер и философский камень, США, 2001, реж. К. Коламбус, худ. пост. С. Крейг.
171. Геошторм, Geostorm, 2017, США, реж. Д. Девлин, худ. пост. К. Петруччелли, В. Бина, П. Бакнер.
172. Герои, Heroes, США, 2006-2010, сериал, реж. Г. Биман, А. Аркуш, Ж. Шварц, худ. Р. Эммон, К. А. Шнель, С. Гетцлер и др.
173. Годзилла, Gojira, Япония, 1954, реж. И. Хонда, худ. пост. С. Тюко.
174. Головоломка, Inside Out, США, 2015, реж. П. Доктор, Р. Дель Кармен, худ. пост. Р. Эгглстон.
175. Динозавр Герти, Gertie the Dinosaur, США, 1914, реж. У. МакКэй.
176. Дэниэл Бун, Daniel Boone, США, 1964-1970, сериал, реж. У. Уиард, Н. Юран. Худ. пост. Дж. М. Смит.
177. Дюна, Dune, США, 1984, реж. Д. Линч, худ. пост. Э. Мастерс.
178. Женщина на Луне, Frau im Mond, 1929, Германия, реж. Ф. Ланг, худ. пост. Э. Хаслер.
179. Завоевание полюса, À la conquête du pôle, Франция, 1912, реж. Ж. Мельес, худ. пост. Ж. Мельес.
180. Затерянный мир, The Lost World, США, 1925, реж. Г. О'Хойт, худ. М. Менаско.
181. Затерянный мир, Land of the Lost, США, 2009, реж. Б. Силберлинг, худ. пост. Б. Уэлш.
182. Зверопой, Sing, Япония, США, 2016, реж. Г. Дженнингс, К. Лурделе, худ. пост. Э. Гуильон.
183. Звёздные войны: Эпизод 6 – Возвращение Джедая, Star Wars: Episode VI Return of the Jedi, США, 1983, реж. Р. Маркуэнд, худ. пост. Н. Рейнольдс.
184. Звездные войны: Эпизод 4 – Новая надежда, Star Wars, США, 1977, реж. Дж. Лукас, худ. пост. Дж. Бэрри.
185. Звездный путь, Star Trek, США, 1966-1969, сериал, реж. М. Дэниелс, Дж. Пивни, и др., худ. пост. У. М. Джеффрис.
186. Звездный путь, Star Trek, США, 1979, реж. Р. Уайз, худ. пост. Х. Микелсон.
187. Зверополис, Zootopia, США, 2016, реж. Б. Ховард, Р. Мур, Дж. Буш, худ. пост. Д. Купер.

188. Земля Будущего, Tomorrowland, США, Испания, Великобритания, Франция, 2015, реж. Б. Берд, худ. пост. С. Чамблисс.
189. Зигфрид, Sigfrido, Италия, 1957, Дж. Джентиломо, худ. пост. Б. Монтезор
190. Инопланетянин, E.T. the Extra-Terrestrial, США, 1982, реж. С. Спилберг, худ. Дж.Д. Бисселл.
191. История игрушек, Toy Story, США, 1995, реж. Дж. Лассетер, худ. пост. Р. Эгглстон.
192. Кабинет доктора Калигари, Das Cabinet des Dr. Caligari, Германия, 1920, реж. Р. Вине, худ. пост. В. Рейман.
193. Кабирия, Cabiria, Италия, 1914, реж. Дж. Пастроне.
194. Как действует комар, How a Mosquito Operates, США, 1912, реж. У. МакКэй.
195. Как приручить дракона 3, США, Япония, 2019, реж. Дин Деблуа, худ. пост. П. Оливье-Винсент.
196. Каспер, Casper, США, 1995, реж. Б. Силберлинг, худ. пост. Л. Дилли.
197. Кентавры, The Centaurs, США, 1921, реж. У. Маккей, худ. У. Маккей.
198. Кинг-Конг, King Kong, США, 1933, реж. М. К. Купер, Э. Б. Шодсак, худ. пост. К. Кларк.
199. Кинг-Конг, King Kong, США, 1976, реж. Дж. Гиллермин, худ. пост. М. Къяри.
200. Клеопатра, Cleopatra, США, Великобритания, Швейцария, 1963, реж. Дж. Манкевич, худ. пост. Дж. ДеКуир.
201. Книга джунглей, The Jungle Book, Великобритания, США, 2016, реж. Дж.Фавро, худ. пост. Кр. Гласс.
202. Конан-разрушитель, Conan the Destroyer, США, 1984, Р. Флайшер, худ. пост. П.Басиле
203. Корпорация монстров, Monsters, Inc, США, 2001, реж. П. Доктер, худ. пост. Х. Джессап.
204. Космическая Одиссея 2001, 2001: A Space Odyssey, США- Великобритания, 1968, реж. С. Кубрик, худ. пост. Э. Арчер.
205. Космос: пространство и время, Cosmos, США, 2014, реж. Э. Драйэн, худ. пост. С. Рид.

206. Кошачий глаз, Cat's Eye, США, Нидерланды, 1985, реж. Л. Тиг, худ. пост. М. Хюбнер
207. Красавица и чудовище, Beauty and the Beast, США, 2017, реж. Б. Кондон, худ. пост. С. Гринвуд.
208. Красная планета, США, Австралия, 2000, реж. Э. Хоффман, худ. пост. О. Патерсон.
209. Крокодил Данди, Crocodile Dundee, Австралия, 1986, реж. П. Фэймен, худ. пост. Г. Уолкер.
210. Кролик Питер, Peter Rabbit, Австралия, США, 2018, реж. У. Глак, худ. Р. Форд.
211. Лего. Фильм, The LEGO Movie, 2014, Австралия, США, Дания, реж. Ф. Лорд, Кр. Миллер, худ. Г. Фрекелтон.
212. Лексс, Lехх, Канада, Германия, Великобритания, США, 1997-2002, сериал, реж. К. Боулд, П. Донован, К. Шреве, худ. Д. Хэлк, М. Лэйн, И. Хештер
213. Ленивый городок, Lazy Town, 2004, Исландия, сериал, реж. М. Шевинг, худ. пост. С. Ф. Хильмарссон.
214. Люди в черном, 1997, реж. Б. Зонненфельд, худ. пост. Бо Уэлш.
215. Люди стали, Men of Steel, США, 1926, реж. Дж. Арчэйнбод
216. Матрица, The Matrix, 1999, США, реж. Л. Вачовски, Л. Вачовски, худ. пост. О. Патерсон.
217. Метрополис, Metropolis, Германия, 1927, реж. Фриц Ланг, худ. пост. О. Хунте.
218. Мир будущего, Futureworld, США, 1976, реж. Р. Т. Хеффрон, худ. пост. Т. Уильямс.
219. Мир Дикого Запада, Westworld, США, 1973, реж. М. Крайтон, худ. пост. Х.А. Блюменталь.
220. Моана, Moana, США, 2016, реж. Р. Клементс, Дж. Маскер, Д. Холл, худ.
221. Морячок Папай, Popeye the Sailor, США, 1933, сериал, реж. Д. Фляйшер.
222. Мумия, The Mummy, США, 1999, реж. С. Соммерс, худ. пост. А. Камерон.
223. Муха, The Fly, США, Великобритания, Канада, 1986, реж. Д. Кроненберг, худ. пост. К. Спайэр.

224. Назад в будущее, Back to the Future, США, 1985, реж. Р. Земекис, худ. пост. Л. Дж. Полл.
225. На следующий день, Day After, США, 1983, реж. Н.Мейер, худ. пост. П. Вули
226. Насекомусы, Insektors, Франция, 1994 (сериал), реж. Ж. ЛаКруа, произв. Studio Fantome.
227. Необычайное путешествие, Чехословакия, 1955, реж. К. Земан, худ. пост. И. Мразек, К. Земан.
228. Нетерпимость, Itolerance: Love's Struggle Throughout the Ages, США, 1916, реж. Д.У. Гриффит, худ. пост. Д.У. Гриффит.
229. Нечто, The Thing from Another World, США, 1951, реж. К. Найби, Г. Хоукс, худ. пост. Д.Дж. Ллойд.
230. Нибелунги: Зигфрид, Die Nibelungen: Siegfried, Германия, 1924, реж. Ф. Ланг, худ. пост. О. Хунте.
231. Носферату – симфония ужаса, Германия, 1922, реж. Ф. Мурнау, худ. пост. А. Грау.
232. Обливион, Oblivion, США, 2013, реж. Д. Косински, худ. пост. Д. Гилфорд.
233. Она, Her, США, 2013, реж. Сп. Джонз, худ. пост. К. Баррет.
234. Остров, США, 2005, реж. М. Бей, худ. пост. Н. Фелпс
235. Охотники за привидениями, Ghostbusters, США, 1984, реж. А. Райтмен, худ. пост. Дж. ДеКуир.
236. Падение Римской империи, The Fall of the Roman Empire, США, 1964, реж. Э. Манн, худ. пост. В. Колазанти.
237. Пассажиры, Passengers, США, 2016, реж. М. Тильдум, худ. пост. Г. Диас.
238. Пароходик Вилли, Steamboat Willie, США, 1928, реж. У. Дисней, худ. Аб. Айверкс.
239. Парк Юрского периода, Jurassic Park, США, 1993, реж. С. Спилберг, худ. пост. Р. Картер.
240. Первому игроку приготовиться, Ready Player One, США, 2018, реж. С. Спилберг, худ. пост. А. Штокхаузен.
241. Перезагрузка, ReBoot, Канада, 1994 – 2002, сериал, реж. Д. Золанд и др, худ. пост. Дж. Кэпплман.

242. Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца, *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, США, 2006, реж. Г. Вербински, худ. пост. Р. Хайнрихс.
243. Пит и его дракон, *Pete's Dragon*, США, 2016, реж. Д. Лоури, худ. пост. Д. Харт.
244. Планета обезьян, *Planet of the Apes*, США, 2001, реж. Т. Бертон, худ. пост. Р. Хайнрихс.
245. Побег из Нью-Йорка, США, Великобритания, 1981, реж. Дж. Карпентер, худ. пост. Д. Элвс.
246. Победитель дракона, США, 1981, реж. М. Роббинс, худ. пост. Э. Скотт.
247. Погонщики динозавров, *Dino Riders*, США, 1988, сериал, реж. Р. Ли, С. Хан.
248. Полярный экспресс, *The Polar Express*, США, 2004, реж. Р. Земекис, худ. пост. Р. Картер.
249. Помпеи, *Pompeii*, Канада, Германия, 2014, реж. П. Андерсон, худ. пост. П. Астерберри.
250. Порог, *Threshold*, 1981, Канада, реж. Р. Пирс, худ. Э. Притчард и др.
251. Последний звёздный боец, *The Last Starfighter*, США, 1984, реж. Н. Касл, худ. пост. Р. Кобб.
252. Последняя фантазия, *Final Fantasy: The Spirits Within*, США, Япония, 2001, реж. Х. Сакагути, М. Сакакибара, худ. пост. М. Боррелли.
253. Послезавтра, *The Day After Tomorrow*, США, 2004, реж. Р. Эммерих, худ. пост. Б. Чусид.
254. Похищенный дирижабль, Чехословакия, 1966, реж. К. Земан, худ. пост. К. Земан.
255. Прибытие поезда на вокзал города Ла-Сьота, *L' Arrivée d'un train à la Ciotat*, Франция, 1895, реж. бр. Люмьер.
256. Приключения Барби (сериал), *Barbie Dreamhouse Adventures*, США, 2018, Mattel Creations.
257. Приключения Паддингтона, *Paddington*, Великобритания, Франция, США, 2014, реж. П. Кинг, худ. пост. Г. Уильямсон.
258. Приключения Флика, *A Bug's Life*, США, 1998, Дж. Лассетер, Э. Стентон, худ. пост. У. Коун.

259. Прометей, Prometheus, США, Великобритания, 2012, реж. Р. Скотт, худ. пост. А. Макс.
260. Путешествие на Луну, Le Voyage dans la lune, Франция, 1902, реж. Ж. Мельес, худ. пост. Ж. Мельес.
261. Пятый элемент, The Fifth Element, Франция, 1997, реж. Л. Бессон, худ. пост. Д. Вейл.
262. Район №9, District 9, ЮАР, США, Новая Зеландия, Канада, 2009, реж. Э. Никкол, худ. пост. А. Макдауэлл.
263. Ракета Х-М, Rocketship X-M, США, 1950, реж. К. Нойманн, худ. пост. Т. Холсопл.
264. Рим, Roma, Италия, 1972, реж. Ф. Феллини, худ. пост. Д. Донати.
265. Рио, Rio, 2011, реж. К. Салдана, худ. пост. М. Мартини.
266. Робокор, RoboCop, США, 1987, реж. П. Верховен, худ. пост. У. Сэнделл.
267. Робокор 2, RoboCop 2, США, 1990, реж. И. Кершнер, худ. пост. П. Джеймисон.
268. Робот Джокс, Robot Jox, США, 1989, реж. С. Гордон, худ. пост. Д. Наталуччи.
269. Рука, The Hand, США, 1981, реж. О. Стоун, худ. пост. Дж. Майкл Рив.
270. Серебряная пуля, Silver Bullet, США, Нидерланды, 1985, реж. Д. Эттиэс, худ. пост. Дж. Постильоне.
271. Сквозь пространство и время с М. Фрименом, Through the Wormhole, США, 2010-2016, сериал, реж. К. Сайенга.
272. Столкновение с бездной, Deep Impact, США, 1998, реж. М. Ледер, худ. пост. Л. Дилли.
273. Судьба, Destino, 2002, Франция, США, реж. Д. Монфери, худ. Т. Форнье.
274. Судья Дредд, Judge Dredd, США, 1995, реж. Д. Кэннон, худ. пост. Н. Фелпс.
275. Супербратья Марио, Supermario Bros, Великобритания, США, 1993, реж. А. Дженкел, худ. пост. Д. Снайдер.
276. Тайна Коко, Coco, США, 2017, реж. Л. Анкрич, худ. пост. Х. Джессуп.
277. Тайна остова Бэк-Кап, Чехословакия, 1958, реж. К. Земан, худ. пост. К. Земан.
278. Тарантул, Tarantula, США, 1955, реж. Дж. Арнольд, худ. пост. А.А. Голицын.

279. Терминатор, *The Terminator*, Великобритания, США, 1984, реж. Дж. Кэмерон, худ. пост. Дж. Костильо.
280. Терминатор: Генезис, *Terminator Genisys*, США, 2015, реж. А. Тейлор, худ. пост. Н. Спайсэк.
281. Терминатор 2: Судный день, *Terminator 2: Judgment Day*, США, Франция, 1991, реж. Дж. Кэмерон, худ. пост. Дж. С. Немец III.
282. Тихоокеанский рубеж, *Pacific Rim*, США, 2013, реж. Гильермо дель Торо, худ. пост. Э. Нескоромны.
283. Торнадо, *Tornado*, США, 1996, реж. Н. Ноззек, худ. пост. С. Л. Нилсен.
284. Трансформеры, *Transformers*, США, Япония, Корея Южная, 1984 – 1987, сериал, реж. Э. Ким, Б. Кирк, Э. Козил и др., худ. пост. Ф. Дери.
285. Трансформеры, *Transformers*, США, 2007, реж. М. Бэй, худ. пост. Д. Манн.
286. Три кабальеро, *The Three Caballeros*, США, 1944, реж. Н. Фергюсон.
287. Трон, *Tron*, США, 1982, реж. С. Лисбергер, худ. пост. Д. Минцер
288. Трон. Наследие, *Tron*, США, 2010, реж. Дж. Косински, худ. пост. Д. Гилфорд.
289. Троя, *Troy*, США, Мальта, Великобритания, 2004, реж. В. Петерсен, худ. пост. Н. Фелпс.
290. Форма воды, *The Shape of Water*, США, 2017, реж. Гильермо дель Торо, худ. пост. П.Д. Остерберри.
291. Халк, *Hulk*, США, 2003, реж. Э. Ли, худ. пост. Р. Хайнрихс.
292. Ходячий замок, *Naughto no ugoku shiro*, 2004, Япония, реж. Х. Миядзаки, худ. Ё. Такэсигэ, Н. Ёсида.
293. Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф, *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, США, Великобритания, 2005, реж. Э. Адамсон, худ. пост. Р. Форд.
294. Хроники хищных городов, *Mortal Engines*, Новая Зеландия, США, 2018, реж. Кристиан Риверс, худ. пост. Д.Хенна.
295. Человек-муравей, *Ant-Man*, США, 2015, реж. П. Рид, худ. пост. Ш. Франкель.
296. Человек-паук, *Spider-Man*, США, 2002, реж. С. Рэйми, худ. пост. Н. Спайсэк.
297. Черное зеркало, *Black Mirror*, Великобритания, 2011, реж. О. Харрис и др., худ. пост. Дж. Коллинз и др.

298. Чокнутый профессор, *The Nutty Professor*, США, 1996, реж. Т. Шэдьяк, худ. пост. У.А. Эллиотт.
299. Чудеса Алисы, *Alice Comedies*, 1923-1927, реж. У. Дисней.
300. Чудики, *Oddbods*, Великобритания, Сингапур, 2016, сериал, реж. Э. Ландсберг, Б. Джилад, и др., худ. пост. А. Салазар.
301. Чудовище с глубины 20000 морских саженей, *The Beast from 20,000 Fathoms*, США, 1953, реж. Э. Лурье, худ. пост. Э. Лурье.
302. Чужой, *Alien*, США, Великобритания, 1979, реж. Р. Скотт, худ. пост. М. Сеймур.
303. Элизиум, *Elysium*, США, 2013, реж. Н. Бломkamp, худ. пост. Ф. Айви.
304. Я, робот, *I, Robot*, США, Германия, 2004, реж. А. Пройас, худ. пост. П. Татопулос.
305. A Computer Animated Hand, США, 1972, реж. Э. Катмулл.

Телепередачи

306. АБВГДейка, СССР, 1975, авт. Э.Н. Успенский, Центральное телевидение Гостелерадио СССР, канал: ТВ Центр, 2x2, Ностальгия.
307. А ну-ка девушки, СССР, 1970, авт. В.С. Акопов, М. Гюльбемян, А. Шмелев, реж. В.С. Акопов, В.Б. Третьякова, А.Г. Малкин, произв. Главная редакция программ для молодёжи ЦТ Гостелерадио СССР, канал: Центральное Телевидение СССР.
308. А ну-ка парни, СССР, 1970, авт. В.Я. Ворошилов, реж. А.Г. Малкин, произв. Главная редакция программ для молодёжи ЦТ Гостелерадио СССР, канал: Центральное Телевидение СССР.
309. Армейский магазин, Россия, 1993–2016, авт. А.В. Ильин, реж. Л. Коновалов, М. Анисимов и др., произв. «Воен-ТВ», Телекомпания «Останкино», ТВ-6, канал: ОРТ/ «Первый канал».
310. Аукцион, СССР, 1969–1970, (рекламное шоу) авт. и реж. В.Я. Ворошилов, канал: Центральное Телевидение СССР.
311. Бум! Шоу, Россия, 2016 —, авторы идеи А. Боскис, Е. Минервина, реж. А. Михалёв, канал «Карусель, произв. ООО «Магнетик Лаб».

312. Вечер с Владимиром Соловьёвым, Россия, 2012, авт. В.Р. Соловьёв, А.В. Левин, реж. М. Визитей, произв. М-Продакшн Медиа по заказу ВГТРК, канал: Россия.
313. Время, СССР, Россия, 1968, авт. Ю.А. Летунов, реж. Н. Королев, А. Молчанов, произв. Главная редакция информации Центрального Телевидения СССР, Дирекция информационных программ ОРТ («Первого канала»), канал: Первая программа ЦТ, ОРТ, «Первый канал».
314. Голос, Россия, 2012, реж. И. Курмалеев, А. Сычёв, аналог голландского конкурса «The Voice», произв. «Красный кавадрат», «Первый канал», канал: «Первый канал».
315. Городок, Россия, 1993–2012, авт./реж. Ю.Н. Стоянов, И.Л. Олейник, произв. Новоком, ТО «Городок», «Позитив ТВ», канал: Пятый канал, Россия
316. Джентльмен-шоу, Россия, Украина, 1991–2005, авт. А. Тарасуль, реж. М. Подолов, произв. «Московский стиль», канал: РТР, ОРТ.
317. Домашние сказки, Россия, 2006–2008, телеканал Домашний, Созд. при поддержке ООО «МБ Групп».
318. Друттен и крокодил на книжной полке, *Drutten och krokodilen i bokhyllan*, Швеция, 1975–1988, канал: STV.
319. Звездный час, Россия, 1992–2002, авт. В.Н. Листьев, реж. П. Забелин, Д. Архутич, К. Иванов, А. Плоткина, произв. Телекомпания ВИД, Студия «Эксперимент», канал: ОРТ, «Первый канал».
320. Зов джунглей, Россия, 1995–2002, реж. С. Супонев, произв. ГТРК Останкино, Класс!, Телекомпания Зов, канал: ОРТ, «Первый канал».
321. Клуб веселых и находчивых, СССР, Россия, (1961–1972, с 1986 по настоящее время), прообразом передачи была викторина «Клуб веселых вопросов» (1957), авт. С. Муратов, А. Аксельрод, М. Яковлев.
322. К барьеру!, Россия, 2003, реж. А. Шпульников, канал: НТВ, худ. пост. С.Е. Шанович.
323. Клуб кино-путешествий, СССР, Россия, 1960–2003, Главная редакция научно-популярных и образовательных программ Гостелерадио СССР.
324. Красная стрела, Россия, 2003, реж. Р. Соловьев, произв. Пилот-ТВ, канал НТВ.

325. Кремлевский концерт, Россия, 2002–2003, реж. Е.А. Калиберда, произв. Пилот-ТВ, канал. ТВ-6 (ТВС).
326. Куклы, Россия, 1994–2002, авт. В. Григорьев, реж. В.В. Пичул, А.В. Левин, Б.И. Шувалов, аналог франц. программы «Guignols de l'info», произв. DIXI-TV, канал: НТВ. Худ. А. Дюверн, А.Ю. Дроздов.
327. Кто хочет стать миллионером, НТВ с 1 октября 1999 по 27 января 2001 года шоу транслировалось под названием «О, счастливчик!» 2001–, реж. К. Иванов, Т. Дмитракова и др., канал: «Первый канал», аналог англ. шоу «Who wants to be a millionaire» (1998–), произв. Celador, канал ITV.
328. Лучше всех, Россия, 2016–, произв., канал: «Первый канал».
329. Маски шоу, Россия, Украина, 1991–2006, авт./реж. Г.В. Делиев, произв. ПЦ «Московский стиль», ТО «Маски», канал: РТР.
330. Суперсооружения, Megastructures, США, 2004–2011, реж. В. Матвэйс.
331. Овощные истории, VeggieTales, США, 2002–2003, авт. Ф. Вишер, произв. Big Idea Entertainment.
332. Очевидное невероятное, СССР, Россия, 1973–2012, реж. А. Столяров.
333. Поединок, Россия, 2010, произв. ООО «МБ групп», канал: Россия-1.
334. Познер, Россия, 2008, реж. Р. Бутовский, произв. «Красный квадрат», канал: «Первый канал».
335. Поле чудес. Капитал-шоу, СССР, Россия, 1990 – н.в., авт. В.Н. Листьев, А. Мурмулев, реж. И. Демидов, Е. Харчевникова, Т. Дмитракова, А. Шадров, И. Самсонов, произв. Телекомпания ВИД, канал: Первая программа Центрального телевидения СССР, ОРТ, «Первый канал».
336. Последний Герой, Россия, 2001–2009, авт. С.Е. Супонев, А.М. Любимов, С.А. Кушнерёв, реж. М. Баркан и др. аналог американского реалити-шоу «Survivor», произв. «Первый канал», Телекомпания ВИД, «Красный квадрат», канал: «Первый канал», худ. О. Бурьян.
337. Русский ниндзя, Россия, 2017–, ОРТ, адаптация сериала «Ninja Warrior»
338. Смешные праздники, Россия, 2010, Теленяня/Карусель, произв. При поддержке ЗАО «Первый канал. Всемирная сеть».

339. Спокойной ночи, малыши!, СССР, Россия, 1964, авт. В.М. Леонтьевна, реж. М. Шраменко, Л. Фоминская, Н. Ситкома, произв. Гостелерадио СССР, РГТРК «Останкино», Телекомпания ВИД, ТК КЛАСС!, канал: Вторая программа ЦТ, РТВ, ОРТ, «Первый канал».
340. Точь-в-точь, Россия, 2014, реж. И. Курмалеев, А. Сычев, аналог международного формата «Your Face Sounds Familiar», аналог испан. «Tu cara me suena», произв. ОРТ, «Красный квадрат», канал: «Первый канал».
341. Тушите свет!, Россия, 2000–2003, реж. С. Гриф, произв. Пилот-ТВ, канал НТВ (2000–2001), ТНТ (2001), ТВ-6 (2001–2002), ТВС (2002–2003)
342. Угадай мелодию, Россия, 1995–, авт. В.Н. Листьев, реж. А. Плоткина, Д. Мишин, Г. Ефимов, произв. Телекомпания «ВИД», «Красный квадрат», «Fremantle Media», канал: ОРТ, «Первый канал». Концепция на основе американской викторины «Name that tune».
343. Улица Сезам, Sesame Street, США, 1969 –, авт. Д. Ганз Куни, Л. Моррисет, реж. В. Динароли, Л. Саймон, Э. Сквайр, канал: «Первый канал», Россия, СТС.
344. Умницы и умники, Россия, 1992–, телевизионная олимпиада, авт. Ю.П. Вяземский, произв. РГТРК «Останкино» (1992–1995), Телекомпания «Класс!» 1995–1998, Студия Юрия Вяземского «Образ-ТВ» 1998–2018.
345. У нас выигрывают, Россия, 2017–, НТВ, худ. произв. BaseBeauty.
346. Форт Боярд, Россия, 1998–2013, реж. К.Н. Куц, аналог франц. телевизионной игры «Fort Boyard», произв. MIA, SHK, Basile Grigoriev, канал: НТВ, Россия, «Первый канал».
347. Царь горы, Россия, 1999–2003, спортивная телепередача, реж. П. Забелин, канал: ОРТ, «Первый канал».
348. Час Джима Хенсона, The Jim Henson Hour, США, 1989, авт. Дж. Хенсон, NBC.
349. Чердачок Фруттис, Россия, 1997–1999, реж. О. Базилов, пр. Пилот ТВ, ВИД.
350. Что? Где? Когда?, СССР, Россия, 1975, авт. и реж. В.Я. Ворошилов, Н.И. Стиценко, Б.А. Крюк, произв. Главная редакция программ для молодёжи Центрального телевидения СССР, «Игра-ТВ», Студия «Эксперимент», канал: Первая программа Центрального телевидения СССР, ОРТ, «Первый канал», НТВ.
351. Этот фантастический мир, СССР, 1979–1990, реж. Т.П. Павлюченко.

352. Extreme Engineering, Дерзкие проекты, США, 2003–, реж. П. Гилмор, худ. М. Дюбо.
353. Forged in fire, Закаленные в огне, США, 2015 –, Viasat History
354. How it's made, Как это работает, Канада, 2001–, реж. Г. Хосс и др.
355. Live & Kicking, Великобритания, 1993–2001, произв. BBC.
356. MythBusters, Разрушители легенд, США, 2003, реж. Э. Деллоу, Л.Г. Уильямс
357. Robot Wars, Великобритания, 1998–2004, 2016–2018, BBC, автор идеи М. Тогр.
358. Survivor, США, 1997–, реж. Ч. Парсонс.
359. Teletubbies, Телепузики, 1997–2001, Великобритания, реж. Э. Вуд, Э. Девенпорт, произв. BBC.
360. Wheel of Fortune, Колесо фортуны, США, 1975–, авт. М. Гриффин, произв. Merv Griffin Productions (1975–1985), Merv Griffin Enterprises (1984–1994), Columbia TriStar Television (1994–2002), Sony Picture Television (2002–), CBS Television Distribution (2007–).

Видеоигры и виртуальные приложения

361. Братья Пилоты (серия игр) (1997–2007), разработ. PIPE Studio, изд. 1С
362. Ил-2 Штурмовик, серия игр, Россия, 2001, разработ. 1С: Maddox Games, изд. 1С, Ubisoft
363. Приключения Хрюши, Россия, 2007, Разработ. DiP Interactive, изд. — 1С.
364. Приключения Степашки, Россия, 2008, Разработ. DiP Interactive, изд. — 1С.
365. Веселая компания, Россия, 2009, Разработ. DiP Interactive, изд. — 1С.
366. Шарарам, Россия, 2008, изд. Студия «Петербург»
367. Battlefield, серия игр, Швеция, 2002–2012, разработ. EA Digital Illusions SE, изд. Electronic Arts.
368. Call of Duty, серия игр, США, 2003–2017, разработ. Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games, изд. Activision.
369. Civilization, серия игр, США, 1991–2016, авт. S. Meier, разработ. MicroProse, Firaxis Games, Westlake Interactive, Aspyr, BreakAway Games, изд. MicroProse, Koei, Hasbro Interactive, Infogrames, MacSoft, Aspyr, Atari, 2K Games.

370. Command & Conquer, серия игр, США, 1995–2010, разработ. Westwood Studios, EA Los Angeles, Victory Games, изд. Virgin Interactive, Nintendo, Sega, Electronic Arts.
371. Facebook Spaces, (VR), США, 2017, разработ, изд. Facebook Inc.
372. FarCry, серия игр, Германия, 2004–2018 разработ. Crytek, Ubisoft, Global VR, изд. Ubisoft, Бука, СофтКлуб.
373. Google Earth VR, США, 2016, разработ, изд. Google.
374. Grand Theft Auto, GTA, серия игр, Шотландия, 1997–2013, разработ. RockStar, изд. RockStar Games.
375. Half-Life: Alyx, (VR), США, 2020, разработ, изд. Valve.
376. Jurassic Park: The Game, США, 2011, разработ, изд. Telltale Games.
377. LEGO Marvel Super Heroes, 2013, разработ. TT Games, изд. Warner Bros., Interactive Entertainment, Feral Interactive.
378. Mario, серия игр, 1983–, созд. С. Миямото, разработ. Nintendo, Square.
379. Minecraft, Швеция, 2009–, созд. М. Перссон, разработ. Mojang AB.
380. Need for Speed, NFS, серия игр, США, 1994–2017, разработ, Pioneer Productions, EA Canada, EA Black Box, Criterion Games, Ghost Games, изд. Electronic Arts, EA Black Box.
381. Player`s Unknown Battlegrounds, PUBG, Корея, 2017, разработ. PUBG Corporation, изд. PUBG Corporation, DMM Games, Mail.Ru Group.
382. Rainbow Six, 1998–2015, США, разработ. Ubisoft, изд. Ubisoft.
383. Stronghold Crusader, Великобритания, 2002, разработ. Firefly Studios, изд. Take-Two Interactive / God Games.
384. Vrrally 3, Франция, 2003, разработ. Eden Studios, изд. Atari.

Рекламные ролики, айдентика

385. Банк Империял, Россия, 1992-1997, реж. Т. Н. Бекмамбетов.
386. «Не тормози, сникерсни!» Don`t Stop, Have a Snickers, 2013-2016, Unexpected.
387. «Ты не ты, когда голоден!» Snickers, (2016-2017).
388. Ariston Aqualtis, 2006, Leo Burnett Italia, FilmMaster.
389. Coke factory, 2016, Wieden+Kennedy, Amsterdam.

- 390. Huawei Honor v10, 2018, Synergy Dentsu, ArtNoir, The Mill.
- 391. Snickers - Don't Stop, 2015, Motec entertainment.
- 392. «Вещи века» (айдентика), Россия, 1999-2000, НТВ, С.Е. Шанович.

Музыкальные клипы

- 393. Ногу свело «Московский романс», Россия, 1996, Art Pictures Group.
- 394. Любэ «Не валяй дурака, Америка», Россия, 1992, худ. Д. Веников, BS Graphics.
- 395. Air «Sing Sang Sung», 2009, рисованный непрерывный план, одним кадром.
- 396. Coldplay «Up&Up», 2016, реж. В. Хейманн, Г. Муджи. врезка объектов в футаж и 3д.
- 397. Fergie «Clumsy», 2007, реж. М. Уэббом, Р. Ли.
- 398. Gorillaz «El Manana», 2006, реж. Дж. Хьюлетт, созд. Passion Pictures.
- 399. Indice 50 «ESMA», 2016.
- 400. Josh Ritter «The Curse», 2010, реж. Л. Херли.
- 401. Katy Perry feat. Juicy J «Dark horse», 2013, реж. Д. М. Хьюстон.
- 402. Lady Gaga ft. Beyoncé «Telephone», 2009, реж. С. Джонз, Дж. Мерфи.
- 403. Mika «Lollypop», 2007, Casablanca Music.
- 404. Jane Bordeaux «Maagalim» Израиль, 2016, реж. Ури Лотан. Кукольная анимация.
- 405. Olafur Arnalds «Ljosiq», 2015.
- 406. Radiohead «Burn The Witch», Великобритания, 2016, реж. К. Хоупвелл. кукольная анимация.
- 407. The Chemical Brothers «Wide Open», 2015, реж. Dominic Hawley и Nic Goffey.
- 408. White Stripes «Fell In Love With A Girl», 2002, реж. М. Гондри. Покадровая съемка объектов из конструктора Лего.

В качестве справочного источника использовались веб-сайты: Кинопоиск, Википедия.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ПОНЯТИЙНЫЙ АППАРАТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Акусматический образ – звуковой образ объекта, отсутствующего в видимом поле (По. М. Шиону). Ж. Делез такое проявление образа называл *voice off* для закадрового голоса и *sound off* для остальных случаев.

Айдентика (от англ. *identity*- идентичность, самобытность) – в теледизайне понимается как динамическая аудиовизуальная композиция, основанная на графических элементах фирменного стиля телеканала или конвергентного СМИ, подчеркивающая своеобразие стилового решения и отражающая концепцию вещания.

Аниматроника – технология использования для съемок роботизированных механизмов-манекенов (кукол-марионеток), применяемая в кинематографии, мультипликации, компьютерном моделировании для создания динамического действия искусственно созданных объектов-персонажей в кадре.

Видимый мир – термин антрополога Э. Холла³⁷⁵, понимается как совокупность представлений об объективной реальности в ту или иную историческую эпоху.

Видимое поле – термин антрополога Э. Холла, понимается как поле субъективного видения окружающей реальности реципиентом в конкретный момент времени.

Визуальная разработка (*visual development*) объекта – основной этап дизайна объекта или персонажа на основе идеи, во время которого на основе концепт-арт материалов происходит уточнение, корректировка визуального образа и его утверждение.

Виртуальная материализация – воплощение вымышленных образов в аудиовизуальных формах в границах виртуального пространства.

³⁷⁵ Hall E. T. *The Hidden Dimension*. New York: Doubleday, – 1966. – 208 p.

Виртуальное пространство – иллюзорное, но аудиовизуально оформленное в соответствии с определенными физическими и геометрическими законами пространство, обусловленное компьютерной способностью генерировать динамический мультимедийный контент в сочетании с тем или иным технологическим средством вывода аудиовизуальной информации. Чаще всего виртуальное пространство визуализируется через экран или монитор, виртуальный шлем или очки с наушниками.

Виртуальная реальность (VR)- динамическая интерактивная среда, направленная на максимальную иммерсивность, всестороннее воздействие на восприятие субъекта и взаимодействие с ним с помощью специальных технических приспособлений и программных средств. Основой виртуальной реальности является визуальное моделирование виртуального пространства через виртуальную интерактивную среду. Выделяют два типа виртуальной реальности: сценическая (scenic) и экранная (screen). При сценическом типе человек как бы находится внутри виртуального мира, является одним из его объектов. В экранном типе человек отделен от виртуальной среды поверхностью раздела, т.е. он находится вне среды, наблюдая ее извне через неподвижное поле зрения (как, например, сидящий за дисплеем компьютера оператор). Сценическая виртуальная реальность позволяет обеспечить практически полное погружение (иммерсию) оператора в виртуальную среду³⁷⁶.

Виртуальная среда – компьютерно-генерируемая интерактивная экспериментальная среда, дающая новые технико-технологические возможности создания экранного контента в интуитивном режиме и используемая для моделирования объектов и виртуального пространства экранного произведения, с возможностью дальнейшего преобразования его в линейную последовательность кадров либо в интерактивное мультимедийное произведение.

³⁷⁶ Литвина Т. В. Информационно-образные и структурно-композиционные средства тв-дизайна : автореф. дисс. ... канд. искусствоведения :. – М.: 2005. - 27 с.

Профессор О.Г. Яцюк ввела в научный оборот следующее понятие: «воплотить объекты в виртуальной среде – значит представить их посредством мультимедийных технологий потенциально возможными, оптически корректными, акустически и сенсорно воспринимаемыми и согласованно взаимодействующими, то есть, фактически присутствующими в особой, иной, реальности, интерактивно управляемой человеком посредством компьютера»³⁷⁷.

Виртуальная студия – это иллюзорное пространство, формируемое набором смоделированных в трехмерном пространстве визуальных элементов с имитацией физических законов (распределения света, оптических эффектов и др.) и используемое как вспомогательное средство при создании некоторых жанров телепередач.

Виртуальные марионетки или цифровое кукольное искусство (от англ. «digital puppetry») – технология управления виртуальными экранными персонажами в реальном времени с помощью специальных устройств: манипуляторов и пультов.

Воображение – онтологическая категория, звено связи между разными уровнями творимого людьми предметного бытия — сила, творящая небытие, опосредующее переход от одного бытийного уровня к другому (По М.С. Кагану)³⁷⁸. Способность человека к спонтанному возникновению или преднамеренному построению в сознании образов, представлений, идей объектов, которые в опыте в целостном виде не воспринимались или не могут восприниматься посредством органов чувств (как, например, события истории, предполагаемого будущего, явления не воспринимаемого мира или мира, не существующего вообще – сверхъестественные персонажи сказок, мифов и пр. (По Е.А. Климову)³⁷⁹.

³⁷⁷ Яцюк О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект : автореферат дис. ... доктора искусствоведения. ВНИИТЭ. М., 2009. С. 18 – 19.

³⁷⁸ Каган М.С. Воображение как онтологическая категория // Серия “Symposium”, Виртуальное пространство культуры., Вып. 3 / Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. С.71-74.

³⁷⁹ Климов Е.А. Основы психологии: Учебник для вузов. – М.: Культура и спорт, ЮНИТИ, 1997. – 295 с.

Гейм-дизайн (англ. game design) в широком смысле понимается как проектирование игровой среды в целом, существующей как в традиционной нецифровой форме в виде настольных и спортивных игр, так и в цифровой форме, представленной видео- и компьютерными играми, а также играми на мобильных устройствах³⁸⁰.

Геометрическое пространство – абстрактная модель пространства, выражается через изобразительные законы, (например линейная и обратная перспектива, трехмерность и двухмерность) отражающие тот или иной тип изображения и сообщающие определенную степень изобразительной условности художественного пространства экранного произведения.

Гиперреальность (от др.-греч. ὑπέρ — над, сверху и лат. realis — вещественный, действительный) — термин в семиотике и философии постмодернизма, описывающий феномен симуляции действительности, а также неспособности сознания отличить реальность от фантазии, особенно в технологически развитых странах постмодернистской культуры.

Диегетический прототип (от англ. diegetic prototype) Введенное проф. Д. Кирби понятие означает кинематографическую визуализацию для широкой аудитории какой-либо технологии будущего с целью продемонстрировать ее необходимость, осуществимость и позитивную направленность³⁸¹. Кирби относит к диегетическим прототипам экранные объекты, системы и технологии, показанные в художественном произведении раньше, чем были введены в повседневную реальность, или которые ученые намерены воплотить.

Дизайн – (от англ. design: замысел, план, намерение, затея, ухищрение, эскиз, рисунок, чертеж, проектировать, конструировать, разрабатывать) Определений дизайна по мере формирования теории дизайна предлагалось много. В данной работе

³⁸⁰ Казакова Н.Ю. Гейм-дизайн: художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды: дис. ... доктора искусствоведения: – М., 2017. С.4.

³⁸¹ Kirby D.A. The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. // Social Studies of Science, 2010. Vol. 40, No. 1. p. 41-70.

за основу взято определение В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковского: дизайн - специфическая сфера деятельности по разработке (проектированию) предметно-пространственной среды (в целом и отдельных ее компонентов), а также жизненных ситуаций с целью придания результатам проектирования высоких потребительских свойств, эстетических качеств, оптимизации и гармонизации их взаимодействия с человеком и обществом³⁸².

Дизайн-проект (от лат. *projectus*, — брошенный вперед) объединяет в себе совокупность документов (технических описаний, эскизов, расчетов, чертежей и др.) а также макетов и моделей для создания какого-либо сооружения или изделия.

Дизайн мультимедиа понимается как осуществляемая в виртуальной среде творческая деятельность по объединению различных художественных форм в единое пространство, главным элементом которого (руководящим и воспринимающим) является человек³⁸³.

Дизайн-фикшн (от англ. *design fiction*) по аналогии с понятием *science fiction* (научная фантастика) понимается как фантастика в экранных искусствах, основанная на дизайн-прогнозах и дизайн-прототипах. Трактуется как поджанр научной фантастики и направление кинопроизводства. В таких медиатекстах объекты концептуального дизайна в качестве диегетических прототипов встраиваются в ситуативный контекст альтернативной модели мира и в значительной степени влияют на сюжет. Современные исследователи медиа называют дизайн-фикшн стратегией взаимодействия с будущим в жанре антиутопии³⁸⁴.

Дополненная реальность (AR, от англ. *augmented reality*) — аудиовизуальный эффект, достигаемый мультимедийными средствами, когда элементы, объективно отсутствующие, вносятся в видимое и слышимое поле зрителя с использованием

³⁸² В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. Основы теории и методологии дизайна. — М.: МЗ-Пресс, 2003. С. 12.

³⁸³ Яцюк О.Г. Мультимедиа: становление новой проектной культуры // Вопросы культурологии. 2008. № 1, С. 35-38.

³⁸⁴ Tanenbaum Th. Pufal M. Tanenbaum K. The limits of our imagination: design fiction as a strategy for engaging with dystopian futures. / LIMITS '16: Proceedings of the Second Workshop on Computing within Limits, June 2016. Article No.: 10. pp. 1–9.

свойств системы отображения аудиовизуальной информации в полном соответствии с реальным окружением зрителя, создавая иллюзию единого пространства.

Иммерсия – иллюзия полного или частичного погружения реципиента в виртуальную реальность, вплоть до ощущения физического присутствия в нематериальном пространстве.

Интерактивность – свойство экранного пространства и его элементов изменять свою конфигурацию под воздействием пользователя. В экранных искусствах интерактивность подразумевает возможность взаимодействия реципиента с экранным нарративом. С точки зрения мультиплатформенных трансмедийных экранных произведений интерактивность рассматривается как художественно-выразительное средство.

Итеративный (итерационный) дизайн – вид дизайна, характеризующийся циклической сменой фаз проектирования, реализации и перепроектирования объекта с небольшими изменениями. Каждый раз реализованный объект становится прототипом следующего варианта, усовершенствованного в каком-то одном или нескольких аспектах. Ключевой смысл современного итеративного дизайна — это возможно быстрый переход от одного прототипа к другому через экспериментальную фазу для достижения лучших характеристик.

Киберпанк – художественный жанр, основанный на теории вторичности объективного мира относительно некой системы, математически и компьютерно запрограммированной и управляемой.

Композитинг (технология композитинга в компьютерной графике) – обработка или совмещение нескольких мультимедийных элементов (видео, графика, звук) с целью выразительной передачи идеи в экранном произведении.

Конвергентная 3D-анимация – особая технология в экранных искусствах, в которой задействуются виртуальные трехмерные модели для визуализации и

анимирования объектов и персонажей, совмещенных с реальным съемочным пространством, или совмещение виртуального пространства и реально отснятых персонажей, а также используются различные системы захвата движения, мимики и перенесения их на виртуальные персонажи.

Концепт-дизайн (от англ. «concept design» концепт, замысел + разработка) понимается как интеллектуальная деятельность, целью которой является конкретизация, кристаллизация замысла как такового. Данная деятельность в разных творческих областях протекает по-разному и может быть отражена в материале: сценарист пишет и правит текст, художник визуализирует свои мысли на бумаге или дисплее в виде быстрых набросков, дизайнер, так же, работая над идеей собирает референс-материалы, анализирует их, затем экспериментирует с компоновкой и формой в виде быстрых набросков. Такие черновики и наброски, которые часто могут быть понятны только автору – это лишь следы мыслительной деятельности. Законченный эскиз (или **концепт-арт**) художника-постановщика, художника по костюмам и др. отличается четкостью и ясностью презентации идеи, а после отбора и утверждения ответственным лицом (режиссером, арт-директором, продюсером и др.) – это документ высокой степени значимости, который утверждается режиссером и может быть передан в смежные отделы для самостоятельной дальнейшей разработки.

Концепт-арт (от англ. «concept» замысел, и «art», искусство, произведение искусства) в данном исследовании понимается как продукт художественного творчества любой степени технической проработки, фиксирующий и передающий с помощью визуальных средств выразительности (визуально опредмечивающий) какое-либо представление автора или концепт (воображаемый, в том числе опосредованно заимствованный, например, взятый из литературы). На этапе визуальной разработки (visual developement) объекта создается множество концепт-арт эскизов и других медиа-материалов. После отбора, изменений и уточнений утвержденный концепт-арт составляет часть производственной документации постановочного проекта и используется далее в ходе объектного проектирования и визуализации.

Специфика концепт-арта как визуализации идеи в составе объектного дизайна определяется в соответствии с позицией современных теоретиков медиа Н. Пэйджа, С. Робертсона³⁸⁵.

Кросспространственность – категориальное понятие, отражающее возможность воплощения объекта в реальном, экранном и виртуальном пространстве в различных масштабах с сохранением концептуальной образности формообразования.

Кроссплатформенность – ключевая характеристика современного медиaprостранства, подразумевающая многообразие платформ, каналов, носителей и медийных форм, участвующих в медийных процессах.

Морфология объекта дизайна в контексте данного исследования понимается как строение сложных объектов дизайна, характеризующихся наличием набора типовых и функционально важных элементов в составе целого.

Образы обособления – целостные отдельные элементы, сопологаемые между собой и в результате взаимной координации обуславливающие наличие пространства.

Понятие введено П. А. Флоренским. Образы обособления рассматриваются им как условие существования и восприятия пространства через пространственные характеристики и взаимную координацию множества отдельностей: «Внеположность, т. е. нахождение тех или других отдельностей вне друг друга, таков основной признак пространственности. Раз имеется множество, то элементы его отдельны или, по выражению Римана, суть образы обособления; тем самым они вне друг друга. Это уже есть достаточный признак нахождения их в соответственном пространстве, потому что мы хотя и не смешиваем, но, однако, рассматриваем не порознь, а вместе, как нечто связанное, и координируем их друг с другом. Возможность мыслить и представлять их как множество, не связанное, необходимо ведет к утверждению, что есть и условие возможности этой связности и

³⁸⁵ Scott Robertson. How to design: Concept Design Process, Styling, Inspiration, and Methodology. — Titan Books, 2014. — 176 с.

координированности множества. А поскольку образ мы сознаем объективным содержанием мысли и пространства, постольку же сознается таковым, т. е. объективно предстоящим мысли, и условие возможности многообразия. Это условие есть пространство»³⁸⁶.

Объект вымышленный в данной работе – объект, не воспринимаемый зрителем как бытующий в реальности. Это широкий термин, охватывающий сказочные, мифологические, фантазийные и фантастические объекты.

Однако, неодушевленный вымышленный объект может быть потенциально прототипом реального и существовать в виде оригинальной рабочей модели. В таком случае его можно назвать объектом **условно существующим**, то есть не прошедшим процесс внедрения в промышленное тиражирование и не представленным в видимом поле широкого потребителя (поэтому он воспринимается как несуществующий). Например, такие инженерные разработки как некоторые конструкции Леонардо Да Винчи, современные летающие автомобили, летающий дом и т.д.

Персонаж вымышленный – особый объект в художественном пространстве экранного произведения, обладающий способностью к волеизъявлению. Это широкий термин, охватывающий сказочные, и фантазийные и фантастические объекты. В качестве вымышленных персонажей могут выступать люди, животные, антропоморфные, зооморфные, существа, геометрические фигуры, предметы и т.д. Персонажи могут менять свои свойства: трансформироваться из антропоморфных в зооморфные и т.д.

Объекты внетелесные – объекты, которые не имеют характеристик массы, объема, границ формы в реальном пространстве (энергетические, лазерные, волновые: световые, звуковые, и др.).

Внетелесные экранные объекты дизайна – объекты, которые в сюжете и художественном пространстве экранного произведения не подразумевают

³⁸⁶ Флоренский П. А. Собрание соч. [Текст] / (Философское наследие : ФН). [Т. 1]: Статьи и исследования по истории и философии искусства и археологии. – М.: Мысль, 2000. – С. 110.

характеристики телесности, то есть не имеют массы, объема, границ формы, или одного из этих параметров.

Внетелесные экранные объекты, наиболее часто фигурирующие в экранных произведениях, это знаки и символы, графические знаковые структуры на дисплеях, интерфейсы и инфографика, всевозможные голограммы и иллюзии, визуализированные элементы компьютерных систем и математических структур и т.д. Особое направление - искусственно синтезированные звуки для акустической демонстрации (см. акустический образ) или для дополнения визуальных образов объектов, системы акустических сигналов.

Объекты телесные - объекты, обладающие физическими параметрами объема, массы, границы формы в реальном пространстве.

Объект телесный экранный - изображаемые и отображаемые посредством запечатления на пленку вымышленные объекты, подразумевающие в условном мире художественного произведения наличие массы, объема и границы формы.

Объектный дизайн в экранных искусствах - особый вид проектной деятельности, обусловленный функционально-эстетическими целями и задачами, направленный на создание телесных и нетелесных объектов, формообразование которых не зависит от материально-технологических условий и направлено на формирование экранной образности, создающей потребительскую ценность экранного продукта. Объектный дизайн – многоуровневый и многоэтапный процесс, объединяющий в себе различные виды проектной деятельности – промышленный дизайн, средовой дизайн, предметный дизайн, графический дизайн, арт-дизайн, и пр.

Термин «объектный дизайн» ранее использовался непоследовательно в различных практических направлениях и образовательных программах. В данной работе «объектный дизайн» определяется как категория проектной деятельности применительно к исследовательскому полю экранных искусств.

Объектом дизайна может оказаться практически любая вещь, совокупность вещей, предметно-пространственная среда или любое информационное сообщение, если они непосредственно соприкасаются с жизнью человека³⁸⁷.

В современном понимании объектами дизайн-проектирования являются не изделия, а потребности, наличие спроса на выполнение какого-либо вида деятельности, в частности, осуществление определенной утилитарной функции³⁸⁸.

Объектом дизайна в экранных искусствах является созданный в результате проектной деятельности телесный или внетелесный целостно воспринимаемый образ или феноменологически определяемая структура для целей создания экранной образности и смежных функционально—художественных задач; может быть воплощен разными средствами в различных средах и пространствах.

Перцептивный реализм – это реализм в ощущениях восприятия формы (не принимая во внимание содержание)³⁸⁹.

Предкамерные объекты (предъъемочные объекты) – объекты, созданные до момента съемки и находящиеся перед камерой (реальной или виртуальной) во время съемки (реальной или виртуальной).

Продакт плэйсмент (от англ. Product placement)– это коммерческое размещение, демонстрация определенной торговой марки, товара или услуги в художественном произведении: кино-, телефильме, сериале, музыкальном клипе, литературном произведении, и др³⁹⁰.

Может проводиться как демонстрация (от однократного показа до внедрения в сюжетную линию) в произведении коммерческого объекта (в том числе логотипа), связанного с брендом, а также упоминание об услуге, компании или продукте с

³⁸⁷ Розенсон И. А. Основы теории дизайна. Учебник. 2-е изд. – М.: Питер, 2013. С. 15

³⁸⁸ В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский «Основы теории и методологии дизайна» М.: МЗ-Пресс, 2003. С. 12

³⁸⁹ Prince S. True Lies: perceptual realism, digital images, and film theory //Film Quarterly vol. 49, No. 3, 1996, Pp. 27-37.

³⁹⁰ Звегинцева И.А. Кино и реклама: противники или союзники // Вестн. ВГИК. – 2012. - № 12-13. С. 262-271.

целью повышения узнаваемости, актуализации, популяризации, формирования имиджа, подтверждения репутации и, в конечном счете, повышения продаж.

Обратный продакт-плэйсмент (от англ. reverse product placement) – понятие обозначает процесс, когда вымышленный бренд или продукт, появившийся в экранных медиа, становится производимым в реальности, мигрируя из сферы медиа-развлечений в определенный рыночный сектор товаров или услуг.

Протодизайн – обобщающее понятие, характеризующее проектно-преобразовательную деятельность примерно до середины XVIII века и объекты, которые появляются в культуре до появления самого термина «дизайн». Объекты протодизайна изготавливались в соответствии с канонами, которые, в свою очередь, претерпевали изменения и передавались от поколения к поколению.

Процедурное аудио – адаптивное звуковое сопровождение в реальном времени интерактивного процесса в виртуальной среде, обусловленное запрограммированными алгоритмами генерации звукошумовых эффектов в рамках конкретного заданного звукового образа на основе принципов частотной модуляции или путем искажения исходных звуковых файлов.

Псевдореальность, (псевдореальная среда): псевдореальной средой можно назвать любую искусственно формируемую среду, характерной чертой которой являются умышленно или неосознанно заложенные искажения информации различного характера (например реконструкция среды прошлого или настоящего, с целью ее имитации, сюда же можно отнести имитацию будущего).

Рендеринг (от англ. «rendering» – визуализация) — термин в компьютерной графике, обозначающий процесс получения изображения по модели с помощью программного обеспечения.

Риггинг – (англ. rig — оснастка, приспособление, упряжка) в 3д-анимации это создание внутренней логической структуры виртуального-персонажа, привязанной к

его скелету и определяющей набор зависимостей между управляющими и управляемыми элементами.

Саунд-дизайн (звуковой дизайн) в экранных искусствах — вид творческой деятельности по моделированию звуковых пространств и созданию специальных звуковых эффектов для экранных и мультимедийных произведений.

Сеттинг (от англ. *setting* – обстановка) — среда, конкретное предметное множество объектов, характеризующее место и время действия (хронотоп), настроение, атмосферу и другие составляющие окружения, в котором находятся персонажи или игрок.

Симулякр (франц. *simulacre*, от лат. *simulacrum* — образ, подобие) — псевдовещь, замещающая реальность, образ отсутствующей действительности, правдоподобное подобие. Один из терминов постмодернистской философии, связанный, прежде всего, с именем Ж. Бодрийяра. Вместе с тем данный термин имеет богатую традицию и восходит еще к Лукрецию, который ввел его в качестве лат. аналога эпикуровскому эйкону (*eicon*), употреблявшемуся для обозначения познавательных образов — как чувственных, так и фантастических. Бодрийяр придал термину «С.» наиболее характерное для современного постмодернистского сознания определение и применял его для характеристики широкого круга явлений — от общефилософских проблем до политики и литературы.

С. представляет собой знак, для которого характерна максимальная эмансипация от референта. Чтобы стать чистым С, образ проходит ряд последовательных стадий, где отражение глубинной реальности сменяется ее деформацией, затем — маскировкой ее отсутствия и, наконец, — утратой какой-либо связи с реальностью, заменой смысла анаграммой, видимости симулякром³⁹¹.

Аудиовизуальные симулякры (от лат. *simulacrum* < *simulo* — «изображение» и «делать вид, притворяться») — вымышленные объекты (см. статью) и элементы

³⁹¹ Энциклопедия эпистемологии и философии науки. М.: «Канон+», РООИ «Реабилитация». И.Т. Касавин. 2009.

разной знаковой природы, материализуемые в экранном пространстве как цельные объекты, не имеющие прямой референции в объективном мире, но выдаваемые за часть реальности.

Стайлинг – работа над внешним визуальным образом, художественное декорирование (оформление) объекта (например, привнесение метафоричности и других знаковых свойств, приведение внешнего облика изделия в соответствие с выбранным визуальным стилем и др.), что противопоставляется жестко детерминированному функциональному формообразованию в дизайне.

Стимпанк – жанр и стиль вымышленного пространства, в котором уровень технического прогресса находится на этапе паровых двигателей и добычи энергии из угля. Стимпанк нередко показывает развитие этого технологического уклада в гипертрофированных формах.

Трансмедийность – способность к медийному расширению, многоуровневой гибридизации медиаобъектов. Свойство трансмедийности порождается социокультурными, технико-технологическими и медийными процессами и обуславливает ряд значимых изменений в медиасфере и экранных искусствах³⁹².

Фантазийный и сказочный объект– объект, специфические проявления и возможности которого воспринимаются сверхъестественными. Такие объекты и персонажи часто имеют мифологическую, фольклорную или авторскую природу и по умолчанию наделены сверхспособностями, либо не имеют предыстории своего возникновения.

Фантазийный и сказочный персонаж – вымышленный персонаж, обладающий сверхъестественными способностями и возможностями, логически необъяснимыми свойствами, часто без указаний причинных оснований этих возможностей.

³⁹² Глазкова Е. А. Художественно-выразительное своеобразие трансмедийных экранных произведений. дисс. ... канд. искусствоведения - М.: 2017. – 267 с.

Фантастический объект – объект, обладающий морфологическими признаками функционала, выходящего за границы современных возможностей техники. Фантастический объект в сюжете, как правило, имеет какое-либо закономерное объяснение своего существования, например, является продуктом научного эксперимента, развития цивилизации, инопланетным артефактом или явлением и тд. Часто создаются на основе прототипов из реально существующей техники, а также редких или неосуществленных проектов.

Фантастический персонаж обладает свойствами и способностями, выходящими за границы постижимой на данном этапе реальности.

Современный контент расширяет способы гибридизации субъектно-объектных характеристик, в результате чего образуются персонажи и объекты сказочно-фантастические и тд.

Фоли студия: английское название Foley studio происходит от имени одного из пионеров записи и воссоздания шумовых эффектов — Джека Фоли (1891—1967) и обозначает студию-лабораторию исследования, создания и записи звукошумовых эффектов.

Фотограмметрия (от англ. «photogrammetry») – измерение объектов и расстояний между ними по фотографии. Способ фотограмметрии используется в виртуальной среде вместо геодезического анализа и замеров для реконструкции объемно-пространственных характеристик и геометрии крупномасштабных объектов (например, ландшафтно-архитектурных комплексов).

Фундус – одно из ранних системных дизайн-решений в кинодекорации, которое представляет собой модульный конструктор из различных типовых архитектурно-строительных элементов для быстрого сооружения и демонтажа различных пространственных композиций и организации съемочного пространства.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. СХЕМЫ И ТАБЛИЦЫ

Таблица 1. Этапы создания объекта дизайна в ходе работы над экранным производением

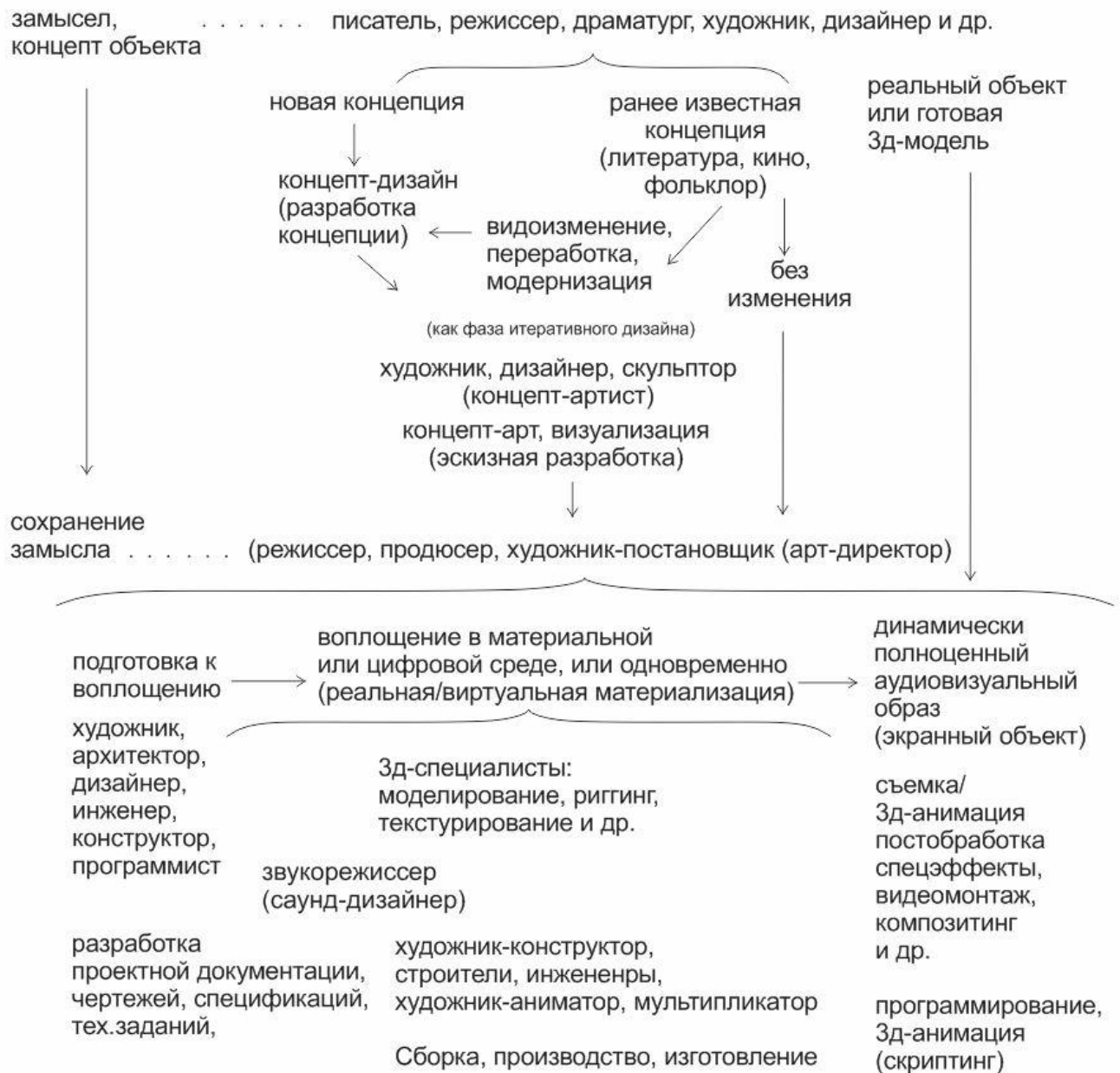


Таблица 2. Расширение экранной образности за счет совершенствования искусственно созданных элементов предметно-пространственной среды

Конструктивные и технологические решения объектов дизайна, способы воплощения

элементы образности период	персонажи в кино	объекты и персонажи в анимации	неодушевленные объекты в кино
		в т. ч. как спецэффект для кино	
с 1900-х	Реальные актеры Типаж, костюмы, грим	Начиная со Старелина, Макрея, О'Брайена и др. рисованные объекты и персонажи в т.ч. перекладка (покадровая съемка)	реальные объекты рисованные фоны, дорисовка, домакетка
Мельес и далее	+ Масштабирование с помощью комбинированных съемок	+ объемные объекты, действующий реквизит (покадровая съемка)	+ Статичные объекты, в т.ч. реальные статичный реквизит, трансформируемые декорации, макеты, муляжи
Мельес, 1930-40е, и далее	+ Ростовые куклы (костюмы)	+ звук + объемная кукла-персонаж на шарнирном каркасе (покадровая съемка)	+ звук динамические объекты-имитации, подвижный реквизит, техника, масштабированные рабочие модели
О'Брайен, Птушко 1920-30е	+ Масштабированные куклы-марионетки	+ Куклы-марионетки	+ механизированные управляемые людьми модели и макеты (транспорт, механизмы, раскачивающиеся деревья и пр.)
Мельес, 1930-40е и далее	+ Аниматронные куклы и управляемые модели	+ объекты-персонажи	+ механизированные управляемые модели и реальные объекты, макеты с электронным управлением, роботы
Рамбальди, 1960-70е	объекты-персонажи	объекты-персонажи	объекты-персонажи
1970-80е		Зд-модели Цифровые марионетки	
1990-	системы частиц анимация толпы съемка в игровом движке	+ Зд-модели + 3д-анимация Зд-модели + motion capture	+ +видеоигры 2D-скрипты + 3D-скрипты +VR (3D)
2010-		объекты-персонажи	

эволюционные процессы: упрощение производства и повышение перцептивного реализма вымышленных объектов

Анимационный объект-персонаж - ключевой элемент конвергенции кино, анимации, видеоигр, ТВ.

Таблица 3. Классификации объектов дизайна по морфологии и формообразованию, характеру движения, способу создания

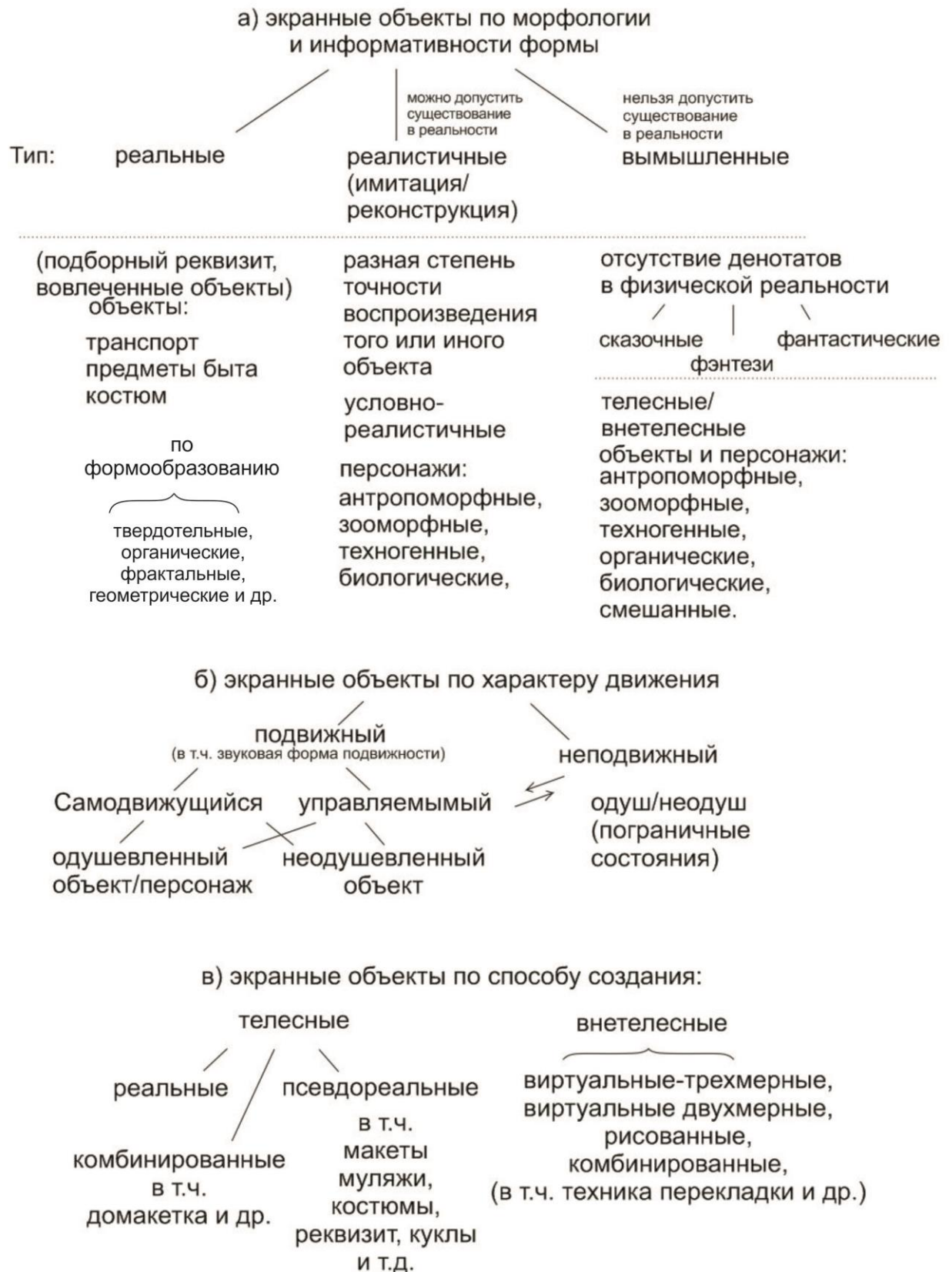


Таблица 4. Классификация объектов дизайна по акцентированности и знаковости

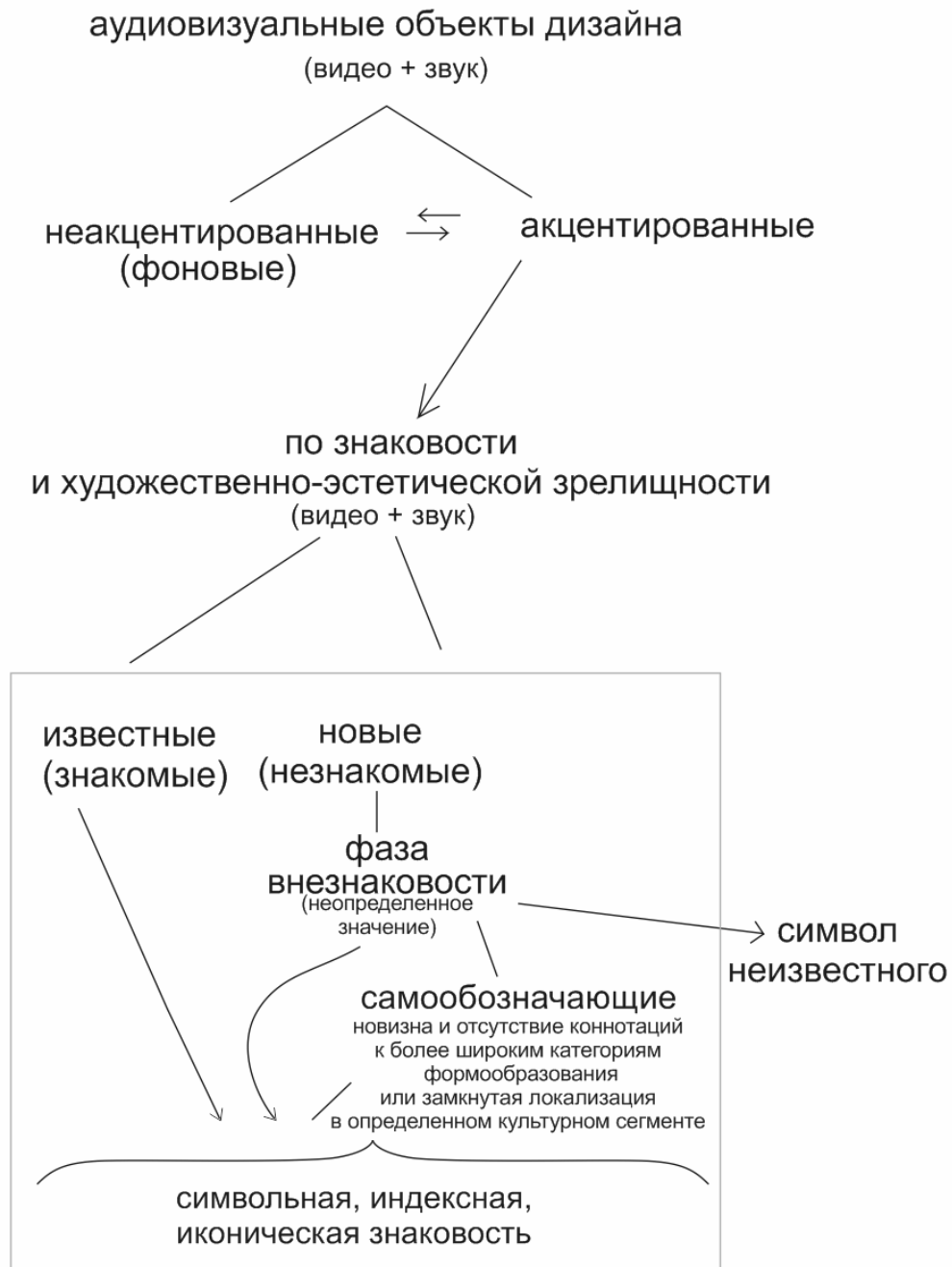


Таблица 5. Функции объектов дизайна как элементов предметно-пространственной образности в экранном произведении

Формируют знаковую систему произведения (или трансмедийного повествования)	Влияют на зрелищность Определяют художественно-эстетический аспект зрелищности Задают/отражают степень условности экранного контента
Структурируют экранное пространство	подчиняют пространство гармоническим законам художественно-эстетической зрелищности за счет стилизованных решений
визуально-логически (геометрия, перспектива) и эстетически	Формируют пространство с позиции возможности его кадрирования по композиционным и гармоническим принципам.
Соположение объектов в пространстве и времени создает пространственные отношения	Влияют на жанровость Формируют хронотоп
В интерактивных проектах создают сценарные расширения	Запрограммированные варианты взаимодействия с объектом являются микросценариями и могут как уводить в сторону, так и направлять игрока в русле основного сценария

Таблица 6. Примеры разномасштабного и кросспространственного воплощения объектов дизайна в производстве экранных произведений

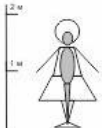
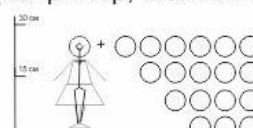
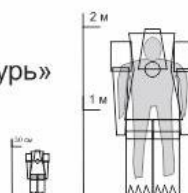
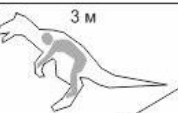
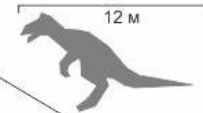
1912 г.	Экранные объекты (летательные аппараты) в фильме Ж.Мельеса «Завоевание полюса» разработаны в виде уменьшенных и реальных макетов, рисунков, плоскостных декораций.		
Образ проектируется как объект.			
1939 г.	Экранные объекты-персонажи (куклы), в фильме А.Л. Птушко «Золотой ключик» Для создания экранного образа (например, Мальвина) применяются:		
			
Костюм для актера, перспективно совмещаемого в кадре с обстановкой и персонажем-человеком	Шарнирная кукла для покaдровой съемки (и множество мимических масок к ней)	Механическая кукла-марионетка	
1961 г.	Экранный объект «робот», в фильме П.В. Клушанцева «Планета бурь» Для создания экранного образа применяется двухметровый костюм (изнутри управлял чемпион по вольной борьбе Прутковский) и макет-кукла в уменьшенном масштабе (30 см).		
Для объектов-космонавтов также применялись реальные костюмы и объекты-куклы: куклы использовались для размещения в уменьшенном макете вездехода для съемки дальних планов. Вездеход также был изотовлен в разных масштабах.			
1993 г.	Экранные объекты динозавры, в фильме С. Спилберга «Парк Юрского периода» Для создания экранного образа динозавра применяются:		
			
Полиуретановый костюм для актера	3D-модель	аниматронная уменьшенная модель	Аниматронная модель-муляж в реальном масштабе
1995 г.	Экранные объекты-персонажи (игрушки), в фильме Пиксар «История игрушек»		
объекты реальные игрушки становятся прототипами для 3д-моделей персонажей повышение продаж игрушки	экранный образ вымышленных игрушек 3д-модель становится прототипом для производства реальной игрушки. высокие продажи игрушки		
Расширение проекта: видео игры, парки развлечений, анимационные короткометражки, игрушки, брендрование товаров			
2018 г.	Экранный объект-персонаж в фильме Гильермо Дель Торо «Форма Воды» Для создания экранного образа вымышленного существа применяется костюм актера и визуальные эффекты.		

Таблица 7. Объектный дизайн среди факторов формирования художественного образа персонажа в экранном произведении

сценарий, замысел
драматургия → художественный образ

составляющие худож. образа объекты	аудиовизуальный образ		драматургия		роль (поведение)	
	формообразование, визуальный образ	звукошумовые характеристики	общая кинематика	жест	поступок (действие)	монолог
актер	типаж, грим, костюм концепт-арт, объектный дизайн	тембр голоса, обертоны, интонации, звуковые эффекты саунд дизайн	пластика актера, эффекты, трюки	пластика актера	сценарий	сценарий
анимационный персонаж (мультипликация, покадр. съемка)	типаж, концепт-арт, объектный дизайн + худож. изобр. средства	тембр голоса, обертоны интонации саунд дизайн	(зависит от морфологии и дизайна объекта) оживление худож.-аниматором составление плана покадровой съемки фазовщиками	концепт-разработка характерных движений, (зависит от морфологии объекта) оживление худ.-аниматором	- -	- -
персонаж в объемной анимации	- - + материал, приемы обработки	- -	составление плана покадровой съемки фазовщиками			
кукла-марионетка	- -	- -	зависит от конструкции, кукловод		- -	- -
персонаж в 3д-анимации,	типаж, концепт-арт, объектный дизайн + стиль визуализации	- -	(зависит от морфологии и дизайна объекта) концепт-разработка характерных движений, риггинг, 3д-анимация (скелетная анимация, motion capture)		- -	- -
персонаж и объект в интерактивных средах, (цифровая марионетка)	типаж, концепт-арт, объектный дизайн + разработка для разных функциональных состояний	саунд дизайн + скриптинг (процедурное аудио)	(зависит от морфологии и дизайна объекта) концепт-разработка движений, риггинг, процедурная анимация (скриптинг), применение записанных видеофрагментов	сценарий и действия игрока		
объект дизайна неодушевленный	концепт-арт, объектный дизайн существующий объект	саунд дизайн (объектный дизайн)	(зависит от морфологии и дизайна объекта) возможности реального объекта, спецэффекты, комбинированная съемка, покадровая / 3д-анимация / скриптинг	сценарий	сценарий	