

качественный уровень. Министерства иностранных дел и Министерства культуры двух стран содействуют развитию белорусско-польских отношений, создают нормативно-правовую базу для развития двухстороннего культурного сотрудничества стран. Между Польшей и Беларусью реализуется ряд культурных проектов, которые в дальнейшем должны положить основу более плодотворному сотрудничеству в данном направлении.

1. Бурский, В. Нас связывают культуры / В. Бурский // Вечерний Минск. – 2007. – № 88. – С. 3.

2. Приоритетные направления внешней политики Республики Беларусь [Электронный ресурс] / Внешняя политика официальный сайт. – Режим доступа : http://mfa.gov.by/foreign_policy/priorities/. – Дата доступа : 29.02.2016.

3. Польские Маршалки рассказали о перспективах сотрудничества Беларуси и Польши. – [Электронный ресурс] / СМИ Беларуси официальный сайт. – Режим доступа : <https://freesmi.by/politika/123825>. – Дата доступа : 29.02.2016.

Масанская А.Б., студ. 406 гр.

Научный руководитель – Смутьская С.Ю.

СТИЛИСТИЧЕСКАЯ ЭВОЛЮЦИЯ АНИМАЦИОННОГО КИНО XX ВЕКА

В процессе своего развития искусство анимации активно взаимодействует со смежными видами искусства, впитывая и

перерабатывая их опыт и новые явления, используя их выразительные средства. Такими смежными сферами прежде всего являются живопись, книжная иллюстрация, комикс, плакат, карикатура, музыка, кукольный театр, кинематограф.

История возникновения анимации напрямую связана с развитием необходимых для ее создания и воспроизведения технических приспособлений. На данном этапе развития анимация несла исключительно развлекательный характер («Волшебный фонарь» Кишера, «Оптический театр» Рейно, кинетоскоп Эдисона) постепенно эволюционируя в полноценный вид искусства. В конце XIX в. главным образом в США и во Франции начинают активно развиваться и набирать все большую популярность такие жанры, как сатирическая иллюстрация и комикс. В последующем именно комикс становится неиссякаемым источником тем изобразительного и пластического для анимационного кино. В это время преобладает графическая анимация. Характер рисунка в них прост и линейно схематичен, а сюжет незамысловат [2, с. 14–20]. В начале XX в. стал известен метод покадровой съемки («американское движение»), открывающий большие перспективы перед мультипликацией. Новизна этих фильмов заключалась в том, что они рисовались «сами по себе». [11, с. 486].

Американская анимация уделяла много внимания визуальному компоненту, а также коммерческой составляющей, что вынудило ее ориентироваться на зрелищные формы. Ключевую роль в решении многих проблем анимационного фильма сыграла студия У. Диснея: в разработке характера героя; в организации производства; технических нововведений; разработке изобретений; в дистрибуции фильмов, их рекламы и рыночного использования популярности фильмов. В конце 1920 гг. мультипликаторы начали использовать упрощенную «целлулоидную» анимационную

технологии, которая в скором времени стала преобладать в мировой анимации (Джон Рэндольф Брэй в фильме «Сон художника»). Это явилось первым шагом по направлению к механизации работы аниматора и коммерциализации производства, созданию студийной системы производства анимационных фильмов и закреплению стилистики той или иной студии.

В русле традиций театра поначалу развивалась европейская анимация. Также большую роль в формировании особенностей европейской анимации сыграла ориентированность культуры данного региона на литературу (сформировала эстетичность и интеллектуальную направленность). Позднее, в рамках авангарда, европейская анимация осуществила большой прорыв в поисках новых художественных средств.

В СССР наблюдается ориентация на дидактическую функцию, что способствовало развитию анимации как средства просветительской и воспитательной деятельности, и в последнюю очередь несло развлекательный характер. Мультипликация была неразрывно связана с сатирическим плакатом и газетной карикатурой. В жанре публицистической анимации работали Н. Ходатаев, З. Комиссаренко, Ю. Меркулов (организовали экспериментальную мастерскую по мультипликации). Вскоре к ним присоединились молодые режиссеры: И. Иванов-Вано, В. Сутеев, сестры Брумберг. Развивается техника плоской марионетки. Все рисунки этого периода контурировались белым, а движения персонажей носили циклический характер.

В 1920 гг. во многом благодаря дадаистам развивается авангардная анимация. В этот период разрабатывается большое количество технических усовершенствований для спецэффектов. Также на стилистику анимационных фильмов оказывает большое влияние абстракционизм. Дадаисты делают монтаж из фотографий, трактуя их как «готовые вещи»

(ready made), а также из материалов, вырезанных из газет и иллюстрированных журналов (В. Руттман «Игра света. Опус 1»; Г. Рихтер «Ритм 21»; Ман Рэй «Возвращение к разуму»).

Наиболее значительные произведения, во многом определившие основные позиции и жанрово-стилистические направления развития мультипликации были созданы в 1930–1950 гг. В эти годы анимационный фильм обогащается новыми выразительными средствами – цветом и звуком. Аниматоры начинают экспериментировать с различными техниками (игольчатый экран, тотализатор). Посредством бескамерной технологии создаются абстрактные фильмы. Начинают формироваться национальные школы.

В СССР утверждается соцреализм – появляется еще больше фильмов пропагандистской и агитационной направленности (в 1941–1945 гг. создавались мультфильмы-плакаты, использующие стилистику агитационной графики того времени). Было создано много экранизаций литературных произведений (часто стилизованных под соответствующие книжные иллюстрации). Подобная литературоцентричность определяла внимание авторов к сценарию и влияние на него народной сказки.

В 1940 гг. в США по заказу правительства выпускались пропагандистские антивоенные и инструктивные фильмы для армии. Создается студия во главе со Стивеном Босустовым, разрабатывающая новую эстетику анимации, которая базировалась на другом понимании условной природы искусства. Аниматоры отказывались от естественных форм движения, заменяли их на гротесковые, шаржированные, упрощали цветовую гамму – это помогло усилить выразительность персонажей. Герои комиксов продолжают появляться в анимационных фильмах. 1950 гг. характеризуются плодотворными исканиями новых техник, форм

и зарождением компьютерных технологий (Норман Мак-Ларен и Стюарт Макалистер – «Камера танцует» и «Звезды и полосы»).

Созданная еще в 1936 г. студия «Союздетмультфильм» долгое время работала в диснеевской стилистике округлого изображения персонажей с тщательной прорисовкой фаз движения и с использованием «отечественного фона». В то же время становится заметной тенденция диаметрально противоположная – появляются мультфильмы с нарочито угловатым визуальным решением, редуцированным движением – в первую очередь эта стилистика связывается и творчеством представителей «Загребской школы» (З. Боурек, Д. Вукотич «Суррогат», Б. Колар, В. Мимица «Ковбой Джимми»). В рамках «школы» создаются в стиле «упрощенной анимации» и авангардности, пропитанные едкой иронией и экзистенциальным отчаянием. В Чехословакии появляются мультипликаторы, развивающие кукольную и рисованную анимацию – Иржи Трнка и Карел Земан. Благодаря этим двум аниматорам Чехословацкая анимационная школа приобрела мировую известность.

В 1960–1970 гг. возрастает производство массовой продукции. Продолжает развиваться авторская анимация. Также меняется представление о целевой аудитории – многие аниматоры утверждают, что не создают свои работы для детей. В этот период анимационный фильм приобретает сюрреалистические черты, а также переосмысливает свой авангардный и абстракционный опыт (Освальдо Кавандоли серия «Линия»). Широко используются такие средства, как вырезанные фигуры, формы, склеенные из папье-маше или вылепленные из пластилина, готовые предметы (ready made), фотографии, коллажи, графика. В кинопроизводстве все более значительную роль начинает играть электроника.

С течением времени растет производство видеокомиксов на телевидении. Анимационные приемы все чаще используются в кино (Джордж Лукас в «Звездных войнах» использует приемы кукольной анимации, лазерные эффекты; Стивен Спилберг в «Ближних контактах третьего вида» – синтетически генерированное трехмерное изображение летательного аппарата).

В 1980 гг. в коммерческом кино во всего мира преобладает автоматизированная анимация («Дисней Продакшн» «Трон»; Роберт Земекис «Кто подставил кролика Роджера»; Джон Халас «Дилемма», Ян Шванкмайер «Кое-что из Алисы»). Японские режиссеры создают множество сериалов для детей и молодежи, которым характерны упрощенность художественной формы и схематичная анимация. Анимационное кино приобретает все большую влияние. Разрабатывается все большее количество анимационных программ, среди которых – техника захвата движения, которая становится все более популярной на современном этапе.

Таким образом, анимационное кино развивалось одновременно с техническим прогрессом. Постоянное совершенствование как самих техник, так и необходимого технического оборудования способствуют постоянному совершенствованию технологий и средств эмоционального воздействия на зрителя. Несовершенство технологии заставляло мультипликаторов экспериментировать в рамках существующих выразительных средств, приводя к созданию разнообразных авторских техник, а также подготовило основу для появления звукового кино и развития новых анимационных технологий. В XX в достижения авангарда, традиции комикса и карикатуры, стиль У. Диснея, быстроразвивающаяся журнальная графика долгое время влияли на стилистику анимационного фильма.

Быстрое развитие и внедрение в процесс создания фильма (в том числе анимационного) компьютерных, а затем цифровых технологий, а также стремление режиссеров к реалистичности изображения способствовало появлению новых техник, направлений и жанров произведения. Режиссеры уделяют больше внимания компьютерным технологиям для создания и фиксирования изображения. Вместе с тем, развитие новых технологий не исключило использование ранее известных и новых авторских техник, работу с черно-белым изображением и другие.

1. Агафонова, Н.А. Искусство кино: этапы, стили, мастера: пособие для студентов вузов / Н.А. Агафонова // Минск : Тесей, 2005. – 192 с.
2. Асенин, С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С.В. Асенин // М. : Искусство, 1974. – 288 с.
3. Асенин, С.В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / С.В. Асенин // М. : Искусство, 1983. – 207 с.
4. Балакаев, И. Словарь-справочник современных анимационных терминов / И. Балакаев, А. Ганков. – М. : Ленанд, 2015. – 256 с.
5. Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. Издание второе / Д.В. Велинский // Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2011. – 41 с.
6. Вукотич, Д. Загребская школа рисованного фильма / Д. Вукотич // Мудрость вымысла. – М. : Искусство, 1983. – С. 61–64.
7. Карпілава, А. Шляхі развіцця анімацыйнага кіно / А. Карпілава // Беларусы. Том 12. Экраннае мастацтва. Мінск : Беларуская навука, 2009. – 687 с. – С. 468–534.

8. Кривуля, Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий в двух томах / Н.Г. Кривуля // М. : Аметист, 2012. – 776 с.
9. Орлов, А.М. Аниматограф и его анима: Психогенические аспекты экранных технологий / А.М. Орлов // М. : Импэто, 1995. – 384 с.
10. Раппапорт, А. Пульсирующее бытие. Заметки о мультфильмах-анимациях Нормана Мак-Ларена / А. Раппапорт // Киноведческие записки 2001. – № 52 – С. 206–215.
11. Садуль, Ж. История киноискусства / Ж. Садуль // М. : Издательство иностранной литературы 1957. – 490 с.
12. Ямпольский, В.В. В. Старевич: Мимика насекомых и культурная традиция / В.В. Ямпольский // Киноведческие записки 1988. – № 1 – С. 84–90.

Махнач Е.Г., студ. 412 гр.

Научный руководитель – Макаревич А.В.

ОРГАНИЗАЦИЯ ДОСУГА СТУДЕНТОВ БГУКИ В ВИДЕОКЛУБЕ «ЗА КАДРОМ»

Культурно-досуговая деятельность студенческой молодежи в УО «Белорусского государственного университета культуры и искусств», проживающей в общежитии, является одной из важных составляющих воспитательной работы со студентами и осуществляется в целях формирования духовно-нравственных ценностей, развития их творческих способностей и талантов, влияет на учебную сферу деятельности, ибо в условиях свободного времени наиболее благоприятно происходят рекреационно-восстановительные процессы, снимающие интенсивные