

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.7.30>

Воронова Анастасия Викторовна

[Синтез живописи и экранного искусства в практике реализации совместного анимационного проекта](#)

Статья посвящена актуальной проблеме синтеза живописи и экранного искусства в контексте посткультуры. В рамках исследования впервые рассмотрены принципы авторской методики работы над анимационным проектом и сам проект как важный инструмент, позволяющий решать не только образовательные, но и культурно-просветительские задачи. Выявлена перспектива дальнейшего исследования форм взаимосвязи пластических искусств и кино в рамках процесса анимационной экранизации произведений живописи и графики на примерах формирования художественного пространства в отечественных анимационных проектах.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/9/2020/7/30.html

Источник

[Манускрипт](#)

Тамбов: Грамота, 2020. Том 13. Выпуск 7. С. 155-160. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/9.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/9/2020/7/

[© Издательство "Грамота"](#)

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура

Visual, Decorative and Applied Arts and Architecture

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.7.30>

Дата поступления рукописи: 12.03.2020

Статья посвящена актуальной проблеме синтеза живописи и экранного искусства в контексте посткультуры. В рамках исследования впервые рассмотрены принципы авторской методики работы над анимационным проектом и сам проект как важный инструмент, позволяющий решать не только образовательные, но и культурно-просветительские задачи. Выявлена перспектива дальнейшего исследования форм взаимосвязи пластических искусств и кино в рамках процесса анимационной экранизации произведений живописи и графики на примерах формирования художественного пространства в отечественных анимационных проектах.

Ключевые слова и фразы: искусство авангарда; анимационная экранизация; анимационный проект; художественное пространство; синтез живописи и экранного искусства.

Воронова Анастасия Викторовна

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения

a-voron5@mail.ru

Синтез живописи и экранного искусства в практике реализации совместного анимационного проекта

Современная художественная культура находится в переходном состоянии, которое многие исследователи, в том числе С. Т. Махлина, характеризуют как посткультуру [6]. Этому современному этапу свойственны изменения в визуальном искусстве, что зачастую выражается в активации взаимодействия живописи и кинематографа. Сам факт влияния живописи на развитие экранных искусств в XX веке не нуждается в дополнительном подтверждении, поскольку широко и достаточно подробно осмыслен в трудах Ж. Рансьера, Ф. Леже, И. Иоффе, Л. Мочалова и других. В настоящее время, как отмечает А. В. Неретина, «кинематограф и живопись приобретают новый оттенок высокотехнологичных продуктов искусства и эпохи. Развиваются новые визуальные формы, являющиеся сплавом живописи, рисунка, литературы и кинематографической образности» [8, с. 3], носят довольно разрозненный, а порой и противоречивый характер.

Эти новые синтетические формы приобретают сегодня особое значение как практика внедрения новых медиа в пространство музея или театра с целью формирования их нового эстетического измерения. Современные технологии, которые используют новые медиа, позволяют существенно расширить палитру визуальных возможностей сценического искусства введением виртуальных декораций и виртуальных анимационных персонажей как полноправных соучастников театральных действий. Современное музейное пространство широко использует видеоарт и дополненную реальность. На базах музейных коллекций создаются мультимедийные проекты, активно развиваются новые виртуальные филиалы музеев. Территория видеоарта и мультимедиа уже стала объектом пристального внимания и изучения искусствоведов и культурологов.

Также в ближайшем десятилетии появилось много принципиально новых исследований, посвященных анимационному искусству. Это уникальное искусство прежде не было избаловано таким вниманием. Наиболее интересным в своей области и практически значимым является искусствоведческое исследование Е. В. Трапезниковой «Эволюция образа художественного пространства в российской анимации (1985-2014 гг.)». В своей работе, помимо других важных научных результатов, автор впервые дает не только характеристику основных типов художественного пространства анимационного фильма, но и типологию приемов его моделирования, проводя исследование на обширном материале произведений отечественной анимации [11], что очень важно в том числе и в практической подготовке будущих специалистов в области анимации и компьютерной графики.

Можно предположить, что пришло время с учетом уже имеющихся результатов продолжить работу по исследованию модели художественного пространства, но уже в ином ракурсе и в несколько другой области,

а именно в области исследования механизмов взаимодействия и связи пластических искусств и кино, буквально синтеза живописи и анимации. То есть рассмотреть с искусствоведческой точки зрения произведения изобразительного искусства как первоисточник, как исходный материал для создания художественного пространства анимационного фильма; обозначить основные подходы, принципы и особенности деятельности творца, который использует уже готовые произведения, адаптируя их для процесса анимационной экранизации, трансформации в единую структуру модели художественного пространства фильма. Причем попробовать рассмотреть это также на материале именно отечественных анимационных фильмов, но расширить временные рамки исследования и сделать выборку по фильмам, исключительно созданным по готовым произведениям живописи и графики. Это и определяет *научную новизну* и *актуальность* выбранной темы.

И начать это исследование в качестве пробного примера с мультфильма «Музей: кадр за кадром – 3. История авангардная» из многосерийного совместного анимационного проекта Государственного Русского музея и Санкт-Петербургского института кино и телевидения «Музей: кадр за кадром».

Цель исследования – выявление перспективы для дальнейшего анализа и определения особенностей моделирования образа художественного пространства мультфильма в формате процесса анимационной «экранизации» живописных произведений искусства на конкретном примере мультфильма совместного проекта Государственного Русского музея и Санкт-Петербургского института кино и телевидения, выполненного для практической реализации культурно-просветительской деятельности.

Первостепенные **задачи** исследования:

- представить совместный анимационный проект как результат синтеза живописи и анимации и обозначить художественные особенности искусства авангарда, позволяющие использовать его произведения как благодатный органичный материал для создания анимационных проектов для музейных пространств;
- рассмотреть основные этапы построения художественного пространства анимационного произведения в формате его практической реализации в совместном проекте Государственного Русского музея и Санкт-Петербургского института кино и телевидения;
- также обозначить важные принципы авторской методики работы над анимационным проектом и сам проект как важный инструмент, позволяющий решать не только образовательные, но и культурно-просветительские задачи;
- выявить преимущества художественной интерпретации живописных произведений в формате детского творчества, в отличие от использования «цифровых двойников» для анимационной экранизации произведений живописи и графики;
- выявить и обосновать перспективы дальнейшего предметного искусствоведческого исследования проблем моделирования образа художественного пространства мультфильма в формате процесса анимационной «экранизации» живописных и графических произведений искусства на аналитическом материале анимационных проектов.

Основываясь на гипотезе возможного происхождения современного видеоарта от киноавангарда 1920-х гг. и художественных экспериментов художников русского конструктивизма, построенной на теории В. Кандинского, Ф. Леже, К. Малевича и изложенной в исследованиях А. Т. Неретиной, П. А. Багрова, мы предлагаем в статье анализ практического опыта органичного синтеза живописи и анимации как вида экранных искусств. Причем анализ проводится на практическом примере создания мультфильма «Музей: кадр за кадром – 3. История авангардная», третьего из совместного многосерийного мультимедийного проекта Государственного Русского музея и Санкт-Петербургского института кино и телевидения. Руководители анимационного проекта от Санкт-Петербургского института кино и телевидения – доценты кафедры компьютерной графики и дизайна А. В. Воронова и М. А. Нестерова, куратор проекта – ведущий специалист отдела социокультурных коммуникаций Государственного Русского музея Е. Л. Курапова.

В рамках совместного многосерийного анимационного проекта Государственного Русского музея и Санкт-Петербургского института кино и телевидения «Музей: кадр за кадром» к моменту работы над производством мультфильма «Музей: кадр за кадром – 3. История авангардная» уже был создан целый ряд анимационных произведений, среди которых: «Музей: кадр за кадром – 1. История музыкальная» (2015 год), «Музей: кадр за кадром – 2. История богатырская» (2016 год).

Созданный в процессе сотрудничества анимационный фильм «Музей: кадр за кадром – 3. История авангардная» был представлен в рамках X Международного фестиваля «Императорские сады России» – «АВАНГАРДЕНС – 2017», а торжественная презентация проекта прошла в Мультимедийном центре Русского музея. В настоящее время завершена работа еще над двумя мультфильмами по произведениям музейной коллекции. В том числе мультфильм «Музей: кадр за кадром – 4. История зимняя» на основе живописного произведения К. А. Сомова «Зима. Каток», написанного автором в 1915 году. Этот анимационный проект был приурочен к празднованию 150-летия К. А. Сомова. Мультфильм был представлен на конкурс и получил серебряную медаль 52-го Всероссийского фестиваля «История и культура» в 2019 году. Также завершен мультфильм по произведениям Д. Г. Левицкого из собрания музейной коллекции «Музей: кадр за кадром – 5. История театральная». Начата работа над новым проектом по живописным произведениям В. Г. Перова и произведениям народного творчества из экспозиции отдела декоративно-прикладного искусства Государственного Русского музея.

Основную цель совместного проекта Государственного Русского музея и Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения «Музей: кадр за кадром», включающего в себя серию анимационных

фильмов, можно обозначить как практическое применение преимуществ синтеза живописи и анимации, который в форме мультфильма может способствовать возрождению интереса в обществе к отечественному художественному наследию. Эта цель реализуется через поиск новых современных форм презентации произведений искусства, основанных на технологиях компьютерной графики. Кроме того, решается педагогическая задача по использованию проектного подхода для совершенствования процесса обучения студентов в рамках профилирующих дисциплин специализации «Художник анимации и компьютерной графики». Также важным аспектом является знакомство школьников не только с искусством в музейном пространстве, но и с современными технологиями создания экранных произведений. Причем это знакомство начинается на базе работы с лучшими образцами мирового и отечественного искусства, предваряемого занятиями по увлекательному знакомству школьников и студентов с вселенной искусства авангарда под руководством куратора проекта – ведущего специалиста отдела социокультурных коммуникаций Государственного Русского музея Е. Л. Кураповой.

Визуализация идеи проекта основана на особом подходе к использованию «цифрового двойника» произведения искусства в качестве исходного материала для создания мультимедийного экранного произведения. «Цифровой двойник» произведения искусства часто используется непосредственно в качестве мультимедийного объекта музейного пространства, как, например, это осуществляется на коммерческих передвижных международных мультимедийных выставках, популяризирующих творчество В. Ван Гога, И. Айвазовского, С. Дали и других. В этом контексте уместно вспомнить определение Ю. М. Лотмана и Ю. Г. Цивьяна, что «исходное свойство языка мультипликации состоит в том, что он оперирует знаками знаков: то, что проплывает перед зрителем на экране, представляет собой изображение изображения» [5, с. 36]. В рамках пространства музея или галереи анимационные персонажи – цифровые аналоги героев живописных произведений становятся своеобразным сырьем для трансляции новых смыслов – смыслов на грани сопоставления, анализа и конфликтов движущихся образов, дополненных анимационным движением, световым и выразительным звуковым сопровождением. Такие видеопроизведения, созданные при помощи компьютерных анимационных технологий, приобретают в пространстве музея совершенно новое звучание. К сожалению, опасность девальвации ценности оригинального живописного произведения как первоисточника для создателей проекта в таких случаях существует довольно ощутимо.

И поскольку в работе над проектом участниками совместного творческого процесса выступили дети и студенты, чьи художественные вкусы и система ценностных ориентиров только формируются, то в качестве основного материала было предложено использовать не цифровые копии картин, а именно их художественные интерпретации – изображения, отражающие неповторимое детское видение мира искусства. Детские рисунки были выполнены масляной пастелью на бумаге непосредственно в музейном пространстве. Язык детского рисунка, предельно искренний, в данном случае выступает как инструмент трансляции образов, тем и смыслов в поле восприятия юными художниками живописных произведений. Такая визуализация живописных произведений представляет собой значительно большую ценность, чем самые высококачественные цифровые изображения – «цифровые двойники» знаменитых произведений, – поскольку несет в себе часть непосредственного эмоционально-образного восприятия в процессе освоения юным художником мира искусства.

Выбор темы для мультфильма «Музей: кадр за кадром – 3. История авангардная» был продиктован, с одной стороны, интересом к наследию русского авангарда, которое представляет собой неисчерпаемый источник для вдохновения, и той ролью, которую сыграл авангард в развитии живописи и кинематографа, – с другой. Авангардное искусство обращено к проблеме пространства и времени. Эта проблема, в свою очередь, в контексте экранного искусства трансформируется в понятия «тайминга» и «спейсинга», на практике знакомые каждому художнику-мультипликатору. Ю. Б. Норштейн, в контексте рассуждений об искусстве 10-20-х годов XX века, отмечает, что «свободное обращение с пространством является аксиомой изображения и изобразительного искусства» [9, с. 40]. То, что казалось раньше невозможным для искусства, сейчас воспринимается органичным и уже привычным. «Художник меняет пространство, меняет точку зрения, отрывает от земли, переворачивает пространство – это уже ни у кого не вызывает недоумения» [Там же, с. 41]. Также анимационная пластика мультфильма строится кадр за кадром, рисунок за рисунком, формируя органичную целостность самых смелых и неожиданных движений персонажей и трансформаций анимационного пространства. В таком случае синтез именно авангардной живописи и анимации осуществляется в наиболее органичной по природе форме, что позволяет говорить о терминологии анимационной экранизации живописи. Вообще, экранизация по определению – это интерпретация средствами кинопроизведений другого вида искусства. И хотя в этой роли чаще всего выступает литература, подобное не исключает аналогичные возможности для живописи и графики как видов пластических искусств. Так что использование данного термина вполне уместно и в этом случае.

Именно анимационная экранизация произведений авангардной живописи из музейной коллекции позволила сформировать художественное пространство мультфильма «Музей: кадр за кадром – 3. История авангардная». Будет важно отметить, что за время подготовительного периода в процессе органичной и творческой совместной работы школьников и студентов в музейном выставочном пространстве удалось создать качественный подготовительный материал для анимационного проекта. В результате графического переосмысления детьми визуальный ряд работ К. Малевича послужил основой для создания полноценных элементов движущегося анимационного пластического пространства. А миры, изображенные на абстрактных композициях В. Кандинского, стали проекцией звездных систем, обретая новое качественное звучание в рисунках, выполненных в уже упомянутой технике масляной пастели. Именно благодаря уникальной технике масляной пастели итоговые рисунки смогли послужить выразительным графическим эквивалентом живописной структуры оригинальных произведений, созданных мастерами живописи авангарда.

Вполне очевидно, что работа по выполнению эскизов персонажей и пространства для анимационного проекта, проходящая непосредственно в залах музея, способствует созданию уникальной творческой атмосферы. Она приносит замечательные плоды и важна в формировании творческой личности будущего специалиста – художника анимации и компьютерной графики, который в ходе такой работы приобретает бесценный опыт общения и понимания искусства. Также очень важен процесс коллективного придумывания истории на основе сюжетов картин из экспозиции Государственного Русского музея. Совместное обсуждение увеличило количество возможных вариантов развития сюжета, характеров и художественных образов персонажей и модели художественного образа анимационного пространства, что и позволило успешно создать окончательный сценарий. Этот сценарий задал образы героев, смыслы и драматургическую структуру пространства фильма, основанную на классической схеме развития драматической ситуации. Он определил и конфликты, и препятствия к достижению цели героями истории. При этом принимается во внимание, что в анимации «помимо линейной модели, построенной на основании классической теории, имеет существенное значение ряд иных, в том числе нелинейных, драматургических схем» [12, с. 6]. Визуальное пространство проекта «понимается не только как фон или декорация, а становится пластической средой с новыми драматургическими и декорационными функциями. В него вводятся различные коды, он перестает быть только выражением видимого» [3, с. 89].

Очевидно, что художественное пространство анимационного фильма, как результат взаимодействия графического материала и компьютерных технологий, может быть выстроено грамотно только при условии сохранения ценностного подхода к произведениям искусства, замыслу проекта и его графическому решению. Так было создано художественное пространство экранного произведения, в которое дети, как главные герои мультфильма, по воле фантазии попадают через «портал картины» К. Малевича «Черный квадрат». Они буквально окунаются в волшебный мир авангардной живописи и в процессе увлекательного путешествия по волшебным мирам знакомятся с миром авангардного искусства.

С учетом цели и задач проекта, а также необходимости его практической реализации в определенные сроки в качестве основной технологии реализации была выбрана именно компьютерная анимация. Она, по мнению Е. А. Попова, очень перспективна, ведь «применение передовых технологий в анимационном искусстве благодаря своей новизне, неожиданности и непривычности ведет к дальнейшему развитию его образной выразительности, художественных приемов, способов воздействия на зрительское сознание» [10, с. 23]. И тут очень важно максимально грамотно осуществить процесс создания анимации. Этот процесс, по мнению Ю. Б. Норштейна, «начинается с чистого листа бумаги, благодаря чему имеет беспрецедентное число степеней свободы», «потому что надо сочинять все, от первой линии на белом фоне до последнего наложения звука при перезаписи» [9, с. 7].

И хотя, казалось бы, «новаторские технологии позволяют создателям “смело” подходить к повествовательному и аудиовизуальному материалу, тем самым повышая интерес зрителей...», все не так просто [10, с. 23]. Этот подход вызывает определенные сложности, поскольку использование компьютерных программ и эффектов в создании анимационного пространства зачастую искушает художника воспользоваться готовыми объектами, моделями, библиотеками спецэффектов и прочими удобными готовыми типовыми образцами. В электронном материале художник соединяет свои образы и возможности программных инструментов, которыми он обрабатывает этот материал во время работы. Такой синтез традиционных и современных технологий создания пространства анимационного фильма является следствием экспансии компьютерных технологий в процесс создания творческих произведений. И даже, по выражению В. М. Монетова, «традиционное художественное мышление заметно трансформировалось под влиянием новейших технологических процессов и явлений» [7, с. 1]. В этой связи Н. Г. Кривуля отмечает: «...проявление заложенного в анимации художественного потенциала в условиях развития цифровых технологий приводит к существенным изменениям в кинематографе на всех его уровнях. Средства и технологии анимации, её поэтика и художественная природа формируют новую дигитальную эстетику и визуально ориентированную культуру» [4, с. 12].

Помимо занятий в залах музея под руководством кураторов, в рамках проекта студентами были проведены мастер-классы на базе института. На них школьникам демонстрировались особенности создания экранных произведений средствами компьютерной графики. Осваивая предусмотренные учебным планом педагогические компетенции, студенты Санкт-Петербургского института кино и телевидения проявили умение доступно изложить информацию, заинтересовать слушателей-школьников – потенциальных абитуриентов специальности «Графика». Творческая группа студентов, используя весь наработанный материал, создала не только уникальное пространство фильма, анимацию, звуковое сопровождение и монтаж отдельных сцен, но и включила в итоговый монтаж рабочие материалы, демонстрирующие последовательность работы над проектом и анимационные фрагменты, выполненные школьниками непосредственно на мастер-классах. Приобретенный опыт музейной педагогики и совместная работа над анимационными фильмами в практической форме осуществляются в целом ряде реализованных проектов, которые получили высокую оценку жюри на кинофестивалях.

Использование детского творчества для анимационных и мультимедийных проектов уже давно завоевало заслуженную популярность. Стоит упомянуть такие шедевры анимации, выполненные по мотивам детских рисунков, как мультфильм «Большие неприятности» 1961 года признанных мастеров отечественной анимации – сестер Валентины и Зинаиды Брумберг. Невозможно не вспомнить волшебное сказочное пространство анимационной трилогии режиссера Ф. С. Хитрука о Винни Пухе, которое сформировано из «детских рисунков». Именно детское творчество вдохновило художников-постановщиков мультфильма Э. В. Назарова и В. Н. Зуйкова на создание общего стиливого единства мультфильма. Так, в мультфильмах «Винни Пух» (1969 год), «Винни Пух идет в гости» (1971 год) «Винни Пух и день забот» (1972 год) истории с персонажами разворачиваются в сказочном пространстве волшебного леса, где все деревья сказочные, на них

растут и яблоки, и сливы, и чудесные неведомые плоды. На ветвях живут волшебные улитки, летают чудесные бабочки с громадными выразительными глазами. Все это пространство сформировано выразительными штрихами цветных карандашей. Важно и «характерно, что мультипликационный фильм, как правило, ориентируется на рисунок с отчетливо выраженной спецификой языка: карикатуру, детский рисунок, фреску. Таким образом, зрителю предлагается не какой-то образ внешнего мира, а образ внешнего мира на языке, например, детского рисунка в переводе на язык мультипликации...» [5, с. 36].

Говоря о детском творчестве и анимации, необходимо упомянуть, что существует целый ряд произведений, выполненных детьми в рамках работы на анимационных студиях России. Это студии Москвы, Санкт-Петербурга, Воронежа, Волхова и множество других. Можно привести в пример множество успешных в фестивальной деятельности анимационных фильмов детской студии «Поиск» из Новосибирска. Это и «Мамы любят», и «О! Сова!», «Гыквомобиль», все они выполнены детьми по авторским рисункам. И особого упоминания заслуживает мультфильм «Петух и лиса», снискавший похвалу Ю. Б. Норштейна в рамках его лекции «Дети и анимация» на VIII Большом фестивале мультфильмов в Москве 8 ноября 2014 года.

Определяя преимущества художественной интерпретации живописных произведений в формате детского творчества для анимационной экранизации произведений живописи и графики, важно еще раз подчеркнуть, что именно детские эскизы и составили основу изобразительного решения анимационного пространства мультфильма «Музей: кадр за кадром – 3. История авангардная». Они задали главные сюжетные ходы, драматургические перипетии, помогли выстроить общую ритмическую структуру анимационного произведения, предвосхитили принципы анимационной пластики и цветовой партитуры, определили модель художественного пространства. Опыт практической работы в области анимации показывает, что всегда «одной из важнейших задач художника в анимации является создание пространства фильма. Пространства сложного, пластичного, структурированного, со своими доминантами и акцентами, глубиной, цветом и фактурой» [1, с. 212]. Использование же детского рисунка как способа художественной интерпретации живописного произведения может стать удачной альтернативой использованию «цифрового двойника» в мультимедийных проектах в рамках культурно-просветительской музейной деятельности.

Таким образом, этот проект представляет собой не только самостоятельное авторское анимационное произведение, имеющее своей целью визуализировать синтез живописи эпохи авангарда и анимации. Он еще и является важным источником для методической разработки по организации и проведению мастер-классов по изобразительному искусству и анимации, а также результатом практического применения проектного подхода в ходе процесса обучения по профильным дисциплинам в рамках специализации «художник анимации и компьютерной графики» [2, с. 91].

Учитывая вышесказанное, мы приходим к следующим **выводам**. В совместных проектах, созданных в рамках сотрудничества Государственного Русского музея и Санкт-Петербургского института кино и телевидения, практически достигается освещенный в трудах многих теоретиков искусства и культуры синтез изобразительного искусства и экранного произведения. Он приобретает особое звучание в контексте совместного творчества детей и студентов. Причем выработана и проверена на практике уникальная авторская методика такого совместного творчества, и она перспективна для внедрения в любой музейной среде и для вузов, готовящих специалистов в области анимации. Уникальность методики работы в формате данного мультимедийного анимационного проекта «Музей: кадр за кадром», который включает уже пять завершенных мультфильмов, состоит в том числе и в тесном органичном творческом сотрудничестве между детьми и студентами-художниками анимации и компьютерной графики в процессе по созданию мультфильма, и в тщательно продуманном использовании богатейшего изобразительного материала коллекции Государственного Русского музея, а также в возможности их применения в учебном процессе как при подготовке по специальности «Графика», так и при разработке методического материала для детских анимационных студий, работающих в музейных пространствах России. Многолетний опыт успешной реализации подобных проектов подтверждает их практическую значимость. Причем не только в качестве практического применения теоретического осмысления синтеза современного искусства, но и как пример проектного подхода к решению педагогических задач в области преподавания дисциплин специальности, музейной педагогики и профориентационной работы.

Подводя итоги и подчеркивая **практическую значимость** исследования, хотелось бы отметить то, что в статье обозначены художественные особенности искусства авангарда, позволяющие использовать его произведения как благодатный органичный материал для создания анимационных проектов для музейных пространств. Рассмотрены основные этапы построения художественного пространства экранного произведения в формате его практической реализации в совместном проекте Государственного Русского музея и Санкт-Петербургского института кино и телевидения. Выявлены важные принципы авторской методики работы над анимационным проектом и сам проект как важный инструмент, позволяющий решать не только образовательные, но и культурно-просветительские задачи. Определены преимущества художественной интерпретации живописных произведений в формате детского творчества для анимационной экранизации произведений живописи и графики. Определен формат анимационной экранизации как практической визуализации тесной связи пластических искусств и кинематографа, в данном случае живописи и кино.

Все это в совокупности позволяет обозначить **перспективы дальнейшего** предметного искусствоведческого **исследования** проблем моделирования образа художественного пространства анимационного фильма в рамках процесса анимационной «экранизации» произведений изобразительного искусства. Причем не только на материале анимационных фильмов мастеров отечественной анимации, но и анимационных проектов, выполненных студентами кафедры компьютерной графики и дизайна Санкт-Петербургского института кино и телевидения как в процессе обучения, так и в сотрудничестве с детскими анимационными и музейными студиями.

Список источников

1. **Воронова А. В.** Информационная насыщенность анимационного пространства // Анимация в эпоху инновационных трансформаций: материалы IV Межд. науч.-практ. конф. «Анимация как феномен культуры». М.: ВГИК, 2008. С. 211-216.
2. **Воронова А. В.** Опыт коллективной работы студентов и школьников в совместном инновационном мультимедийном проекте «Музей: кадр за кадром – 3. История авангардная» Государственного Русского музея и кафедры компьютерной графики и дизайна СПбГИКиТ // Инновационные материалы и технологии в дизайне: тезисы докладов IV Всероссийской научно-практической конференции с участием молодых ученых. СПб.: СПбГИКиТ, 2018. С. 91-92.
3. **Кривуля Н. Г.** Лабиринты анимации: исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX в. М.: Грааль, 2002. 295 с.
4. **Кривуля Н. Г.** Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: автореф. дисс. ... д. иск. М., 2009. 60 с.
5. **Лотман Ю. М., Цивьян Ю. Г.** Диалог с экраном. Таллинн: ARGO, 2014. 303 с.
6. **Махлина С. Т.** Транзитивность в современной художественной культуре // Петербургские искусствоведческие тетради. 2009. № 16. С. 205-215.
7. **Монетов В. М.** Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: автореф. дисс. ... к. иск. М., 2005. 24 с.
8. **Неретина А. В.** Кинематография и живопись: сравнительный культурологический анализ: автореф. дисс. ... к. филос. н. СПб., 2010. 25 с.
9. **Норштейн Ю. Б.** Снег на траве. М.: ВГИК, 2005. 250 с.
10. **Попов Е. А.** Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: автореф. дисс. ... к. иск. СПб., 2011. 24 с.
11. **Трапезникова Е. В.** Эволюция образа художественного пространства в российской анимации (1985-2014 гг.): автореф. дисс. ... к. иск. М., 2015. 27 с.
12. **Фомина В. А.** Драматургические модели современной анимации (на материале российского кукольного кино): автореф. дисс. ... к. иск. М., 2012. 28 с.

Synthesis of Visual Art and Cinematography in the Course of Animation Project Realization

Voronova Anastasiya Viktorovna

Saint Petersburg State University of Film and Television
a-voron5@mail.ru

The article is devoted to a relevant problem of synthesis of visual art and cinematography in the context of post-culture. The paper introduces the author's original methodology of working on animation project; the project itself is considered as an important tool, which allows solving both educational and cultural-educational tasks. Analysing artistic space formation in domestic animation projects, the author outlines prospects for further studies of interaction of plastic arts and cinematography in the process of animation of pictorial and graphical works.

Key words and phrases: avant-garde art; animated version; animation project; artistic space; synthesis of visual art and cinematography.

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.7.31>

Дата поступления рукописи: 07.05.2020

Цель исследования – создать типологию тем пейзажей Ф. С. Торхова, находящихся в собрании Государственного художественного музея Алтайского края. В статье впервые проведён типологический анализ пейзажей Торхова. Показано, что тематика его творчества менялась под влиянием исторических факторов и тенденций в художественной жизни региона. Сам Торхов оказывался инициатором появления новых тем в изобразительном искусстве Алтая. **Научная новизна** исследования заключается в использовании типологического подхода к изучению тематики пейзажного творчества Торхова. **В результате** проведённой работы создана типология, представляющая собой набор тем, выявленных в ходе исследования.

Ключевые слова и фразы: Фёдор Семёнович Торхов (1930-2012); Государственный художественный музей Алтайского края; пейзаж; типология; тема.

Пешков Евгений Юрьевич

Государственный художественный музей Алтайского края, г. Барнаул
eigeneur@yandex.ru

Типология тем пейзажей Ф. С. Торхова из собрания Государственного художественного музея Алтайского края

Искусство Алтайского края остаётся малоизученным в области, касающейся комплексных исследований творчества отдельных персоналий, что не лучшим образом сказывается на полноте и объективности представлений о нём как о целостном историческом, социокультурном и художественном явлении. Для этого