

Луговцев Анатолий Юрьевич

ДИЗАЙН АНИМАЦИОННЫХ ОБЪЕКТОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ В УСЛОВИЯХ КОНВЕРГЕНЦИИ ЭКРАННЫХ ИСКУССТВ

В статье рассматривается содержательный аспект конвергенции экранных искусств. Анализируется влияние конвергентной 3D-анимации на виды экранных искусств с точки зрения наполнения вымышленного пространства фантастическими объектами и персонажами. Предметом исследования является дизайн неодушевленных объектов и объектов-персонажей в экранных искусствах. Выявляются основные характерные черты художественно-проектных методов дизайна в разработке объектов и персонажей.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2017/10-2/22.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 10(84) : в 2-х ч. Ч. 2. С. 93-98. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2017/10-2/

© 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

Решение проблемы с деревенским земельным участком будет намного более эффективным через полную национализацию коллективной земли, чем в рамках системы коллективной собственности. После национализации земли крестьянину будет предоставлено право эмпфитевзиса. В Китае уже накопился большой опыт в сфере эмпфитевзиса не только на практике, но и при теоретической работе над данной темой. Более того, можно взять пример с Тайваня, где действует система эмпфитевзиса. Кроме того, в системе гражданского права в рамках континентального права, к примеру, в тексте Гражданского кодекса Франции, Гражданского кодекса Германии и Гражданского кодекса Швейцарии, также выделены пункты, связанные с эмпфитевзисом. А в тексте Гражданского кодекса Японии, в разделе «Вещное право», выделена отдельная глава, посвящённая эмпфитевзису. В данной главе устанавливается, что арендатор имеет право заниматься земледелием и скотоводством на арендуемой чужой земле, арендатор может передать свое право иному лицу или в течение срока действия эмпфитевзиса сдать арендуемую землю в аренду с целью занятия земледелием и скотоводством. Срок действия эмпфитевзиса ограничен: от 20 до 50 лет.

Отмечается, что «эмпфитевзис известен уже долгое время, он даёт крестьянину возможность заниматься земледелием на чужой земле, помогает стабилизировать экономическое положение» [2, с. 25]. Во время земельной реформы в Китае, после национализации земельных участков вместо коллективной собственности на землю присвоение крестьянину эмпфитевзиса кажется лучшим вариантом.

Список источников

1. Полное собрание законодательных актов / на кит. яз. Пекин, 2016. 2208 с.
2. Чэнь Сяоцзюнь. Переосмысление теории права по реквизиции коллективного земельного участка в деревне / на кит. яз. // Китайское законодательство. 2012. № 2. С. 21-30.
3. Юань Чжиху, Гуо Чжонсинь. Современный большой словарь китайского языка / на кит. яз. Шанхай: Издательство словарей, 2009. 3309 с.

**DISADVANTAGES AND IMPROVEMENT OF THE SYSTEM
OF COLLECTIVE LAND OWNERSHIP IN THE CHINESE VILLAGE**

Lu Haiqing

Chen Hui, Doctor in Philology, Professor
Guangdong University of Foreign Studies, the People's Republic of China
1007686179@qq.com

This article is devoted to disadvantages and improvement in the field of collective ownership of a rural land plot in China. With the development of the Chinese economy, the shortcomings of the collective ownership system become more apparent. The authority of the country has set a serious task to improve the legal system of ownership of the rural land plot. Improvement is promoted by the nationalization of lands, within the framework of which the institution of emphyteusis will be formed, and this will improve the system of land use.

Key words and phrases: collective property; rural land plot; emphyteusis; the Civil Code of the PRC; the Constitution of the PRC.

УДК 74/791.43.04:791.6/791.7

Искусствоведение

В статье рассматривается содержательный аспект конвергенции экранных искусств. Анализируется влияние конвергентной 3D-анимации на виды экранных искусств с точки зрения наполнения вымышленного пространства фантастическими объектами и персонажами. Предметом исследования является дизайн неодушевленных объектов и объектов-персонажей в экранных искусствах. Выявляются основные характерные черты художественно-проектных методов дизайна в разработке объектов и персонажей.

Ключевые слова и фразы: проектирование фантастических объектов; проектный подход; объектный дизайн; визуальный образ; конвергентная 3D-анимация; вымышленное пространство; анимационный персонаж.

Луговцев Анатолий Юрьевич

Академия медиаиндустрии, г. Москва
uldesign@mail.ru

**ДИЗАЙН АНИМАЦИОННЫХ ОБЪЕКТОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ
В УСЛОВИЯХ КОНВЕРГЕНЦИИ ЭКРАННЫХ ИСКУССТВ**

Введение

Влияние анимационных технологий на кинематограф и технологическое взаимопроникновение этих видов экранного искусства достаточно подробно рассматривались в работах современных отечественных ученых Н. Г. Кривули, А. М. Орлова, Н. И. Дворко, К. Э. Разлогова, В. М. Монетова, Е. А. Попова, М. Л. Теракопьян и др. Если кинематограф изначально строился на достоверном отображении движения образов реальности,

то компьютерная 3D-анимация оживила вымышленные объекты и показала их более убедительно, чем реальные, разрабатывая альтернативную, мыслимую реальность как новую художественную модель [4, с. 54]. Н. Г. Кривуля характеризует процессы взаимопроникновения новых технологий создания фильма как цифровую гибридизацию и постулирует развитие синтетического, гибридного типа фильма под влиянием анимации. Ученые, кинокритики и аниматоры независимо друг от друга приходят к выводам о симбиозе кинематографа, анимации и смежных художественных форм в различных исследуемых ими аспектах [3; 4; 10; 13; 16; 18; 19; 21; 22]. Гибридный характер произведений – это неминуемый результат смены научно-технологической парадигмы под влиянием дигитальных систем. Обобщая теоретический опыт, можно говорить о конвергенции экранных искусств, и есть основания выделить анимацию как главный синтезирующий элемент в этом процессе. С приходом цифровых устройств и профессионального программного обеспечения для моделирования и анимации объектов в трехмерном виртуальном пространстве художественно-эстетические и динамические свойства создаваемого контента стерли границы кинематографа и объемной анимации даже там, где прежде они четко ощущались. Объемная трехмерная анимация достигла фотореалистичности в анимировании и визуализации человеческих, антропоморфных и зооморфных персонажей, получила свободный выбор степеней условности вплоть до фотореалистичности. А кинематограф расширил драматургические рамки за счет визуализации фантастических образов и сюжетов, достигнув в новой синтезированной нарративности безграничной творческой свободы, доступной ранее только анимации и мультипликации. Поэтому на сегодняшний день в дополнение к технологическому можно говорить уже о визуально-образном и драматургическом взаимообогащении, то есть о комплексной конвергенции (от лат. *convergere* – сходиться) экранных искусств. Вымышленный характер содержательного наполнения современных аудиовизуальных произведений, отмеченный многими исследователями, является одним из значимых факторов конвергенции. Новый художественный инструмент привнес в творческий процесс дискретность каждой его составной части, одна из них – визуально-образное решение объектов и персонажей.

Объектный дизайн персонажей для конвергентной анимации сегодня представляет актуальное направление художественно-пространственного творчества и мало разработанную область исследований.

Анимация и объектный дизайн

«Наряду с цифровой гибридизацией кино получили развитие новые формы, которые использовали только цифровые образы. Это определялось развитием новых технологий и их ориентацией на избыточность, образующую гиперреальность. В этой ситуации кино достигает иного художественного качества – теперь эффект реальности сменяется реальностью как эффектом. Возникающая на экране реальность есть иллюзорная имитация отсутствующей реальности, реальности мыслимой. Этот образ есть ничто иное как (так в источнике. – А. Л.) новый тип воображаемого. Ленты, в которых реализуется эта форма, представляют имитационную модель фильма. В её основе лежат принципы кинематографического миметизма», – говорит Н. Г. Кривуля [4, с. 55].

«Без использования уникальных творческих возможностей анимации сегодня не обходится ни современный игровой кинематограф, ни модный видеоарт, ни преуспевающий телебизнес...» [6], – замечает киновед и режиссер Н. В. Лукиных, напоминая, что технологии – это лишь инструмент, создающий условия для реализации творческого замысла. Н. В. Лукиных отмечает, что при постоянном внимании отечественной кинокритики к результатам новых достижений компьютерной анимации в западном кинематографе роль участия в этом процессе художников-аниматоров, чьи концепты воплощаются в знакомых всем ярких визуальных образах, остается недооцененной.

Позиция анимационного искусства в современном художественном пространстве во многом предопределяет развитие экранных искусств в целом [14]. Исходя из тезиса о растущем влиянии визуальной образности технологий трехмерной компьютерной анимации в современном массовом кинематографе, рассуждение в данной статье опирается как на теоретический и фактический материал традиционной анимации, так и на опыт работы автора над дизайн-проектами в среде 3D-приложений. В исследовании для выявления признаков дизайна применен подход художественно-критической рефлексии, предложенный для изучения дизайна В. И. Пузановым [15], а также сравнительный и формальный анализ. Ключевая роль в рассуждении отводится нереальным объектам.

Ретроспективно обращаясь к теме вымысла, можно отметить, что даже фантастические визуальные образы самобытной «линии Мельеса» в кинематографе создавались или по принципу рисованных декораций, или с использованием комбинации техник, так или иначе находящихся в диапазоне традиционных выразительных средств анимации и мультипликации. Уже на ранних стадиях развития экранные искусства разделились на два направления из-за технологических ограничений, так как создание вымышленной среды было намного более трудоемким занятием, чем постановка в реальном пространстве. Анимация же с самого начала существовала только в вымышленном пространстве. Даже при изображении бытовых сюжетов анимации приходилось полностью перерабатывать натуральный материал, изобретая новую анимационную образность для каждого объекта, но фантастические, сказочные персонажи и объекты проявились в анимации наиболее ярко. Очевидно, что с точки зрения контентного наполнения анимация и игровое кино фантастических жанров использовали одни и те же категории вымышленных визуально-образных единиц, но с разной степенью условности: кинематограф тяготеет к изобразительной реалистичности, а мультипликация, анимация – к стилизации и метафоричности. Сегодня цифровые технологии сделали доступным создание вымышленного контента на любом уровне условности, в связи с чем на первый план выходит задача концептуальной разработки оригинальных, ярких и запоминающихся визуальных образов. Несомненно, выкристаллизовавшийся на сегодняшний день вид экранного искусства – конвергентная 3D-анимация черпает креативные решения из предыдущего опыта мультипликации и кинематографа так же, как и из литературы, сказок и народного эпоса, пластических и традиционных искусств, комиксов, интернет-арта, аккумулируя в сознании зрителей иллюзорный

мир фантастических героев, явлений и объектов. Но для создания новых, оригинальных образов художникам и дизайнерам необходимо задействовать воображение вне зависимости от технических средств воплощения. Зрелищность и палитра изобразительно-образных возможностей современных аудиовизуальных произведений наиболее выразительно проявляются в дизайне фантастических объектов: от костюмов, оружия, космической архитектуры и транспортных средств до оживших игрушек, привидений, очеловечившихся животных, трансформеров-роботов, киборгов, инопланетян, зооморфных существ, динозавров, гуманоидов и других биоперсонажей. Став свидетелем рождения новой эпохи в своем любимом искусстве, Ф. С. Хитрук писал: «Анимация – самое субъективное искусство, поскольку художник создает “цельность жизни” из выбранного им самим материала, что есть абсолютное самовыражение... Отсюда может родиться замысловатая формула: “анимация есть объективизация предельной субъективности”. С помощью компьютерной анимации можно материализовать образы, рожденные во сне, с ужасающей достоверностью» [21, с. 160]. Отечественный опыт практического обращения и управления безграничным полетом творческой фантазии, свойственной современному дорогостоящему западному кинематографу, более всего отражен именно в трудах аниматоров, которые создавали в своих произведениях не менее восхитительные вымышленные миры в доступных средствах выразительности, предшествующих тем, что привнесли компьютерные технологии.

Создание гиперреального вымышленного пространства экранных произведений в фантастическом жанре неразрывно связано с проработкой отдельных визуальных элементов. Согласно теории психофизиологии, восприятие дискретных визуальных единиц подразумевает наличие вокруг них условного пространства [1, с. 22]. Такие выводы можно сделать и из высказываний кинотеоретиков [10, с. 60; 22, с. 67]. То есть организация художественного пространства начинается с целно воспринимаемых объектов, и восприятие перемещается от частного к общему и обратно. Технология трехмерного моделирования и визуализации виртуального контента в специализированных компьютерных приложениях построена именно на этом принципе. Изначальный творческий вакуум рабочего поля в любых графических программах цифрового моделирования и анимации, таких как *Autodesk 3ds Max*, *Mudbox*, *Pixologic Zbrush*, *Maya*, *Cinema 4d*, *Lightwawe*, *Blender*, *Houdini* и другие, в процессе работы заполняется геометрическими телами или сложными объектами, поверхностями, к которым затем применяются текстуры и алгоритмы имитации физических законов. Не забывая о важности освещения в экранных искусствах, заметим, что параметрическими объектами в виртуальном пространстве наравне с остальными являются и источники света, они могут быть как видимыми, так и невидимыми. Применяются и поглощающие свет виртуальные единицы.

В экранных произведениях, где художественная образность раскрывается через действие, наиболее значимыми объектами, концентрирующими вокруг себя условное пространство, являются динамичные объекты-персонажи. Вот как Ю. Б. Норштейн характеризует драматургию кадра: «Наше подсознание ждет. Оно другое после проявления зрелищной или звуковой силы. А что в этом смысле означает персонаж? Он – элемент кадра, который в нужный момент замыкает пространство на себя. В связи с персонажем вы поймете, почему я хочу видеть кадр, одушевленный зрением и слухом. У самого персонажа есть свои магические точки, их функция переменна, поэтому не важно, как мы его видим: анфас, в профиль или с затылка... Деталь замыкает на себя персонаж, но и персонаж замыкает на себя пространство. Обмен между ними бесконечен... Если принять персонаж за деталь, общим к нему будет пространство, которое он одушевляет. Но и сам персонаж в строении имеет те же особенности, что и пространство по отношению к персонажу» [10, с. 60]. Но нельзя недооценивать важность остальных объектов, формирующих мизансцену кадра и подчеркивающих глубину пространства плановостью, дополняющих хронотоп места действия и акцентирующих типаж самого персонажа. А. М. Орлов, справедливо говоря о том, что без «визуальной драматургии» для формирования комплексной образности (по Л. С. Выготскому) жанр драмы – это всего лишь радиотеатр, пишет: «... всё, что окружает персонажа, где бы он ни был: у себя в комнате, на лестнице в своем доме, на чердаке, во дворе, на улице, на городской площади – везде пространство работает на создание образа персонажа, на его психологию и характер. <...> Более того: именно окружение персонажа, воспринимаемая на уровне подсознания, оказывает очень часто гораздо более глубокое воздействие, чем та информация, которая заключена в репликах или... поступках» [13]. Из высказывания ученого можно сделать вывод, что объекты дизайна могут быть драматургическим инструментом. Взаимодействие персонажа с объектами выводит их в фокус внимания, отчего они становятся такими же центральными элементами для восприятия зрителя, как и сам персонаж. Кроме того, в определенных жанрах экранных произведений двигающимся и одушевленным персонажем может стать любой объект. «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 движения каждого предмета разрабатывается его индивидуальная подвижная конструкция», – говорит Г. Г. Смолянов в контексте рассуждения о технологии кукольной анимации [18, с. 52], которая по своей специфике наиболее близка к объемной трехмерной анимации. В его рассуждении об анатомии и разработке персонажа анимационного фильма описывается множество типичных принципов дизайна, а одинаковое отношение разработчика к персонажу, элементам пространства и игровому реквизиту свидетельствует о единой категории разработки – объектном дизайне – для всех визуальных элементов произведения.

Объектом дизайна является искусственно и целенаправленно созданный человеком в результате поэтапной проектной деятельности материальный или нематериальный объект для решения конкретной прикладной

задачи. Такой объект в своем воплощении, как правило, содержит эстетически отображенную информацию о функции и свойствах [2; 5]. Применительно к экранным искусствам, а также пространственно-временным искусствам объектный дизайн можно рассматривать как категорию деятельности, охватывающую концептуальную, художественно-образную и конструкторскую составляющие создания оригинальных аудиовизуальных образов и воплощений. Создание объекта дизайна может включать такие стадии, как разработка концепции, эскизирование, разработка чертежей, математические расчеты на функциональность, макетирование, прототипирование, тестирование. Эта технологическая цепочка может циклически повторяться по мере движения к желаемому результату [17].

Производство анимационного произведения в своей технологической эволюции постоянно опиралось на принципы дизайна как в содержательной части, так и в технологической. В ретроспективном анализе анимационной специфики подтверждения обнаруживаются в воспоминаниях и работах наших самых известных режиссеров и аниматоров, работавших в таких традиционных техниках, как рисованная анимация с применением целлулоидной пленки, техника перекладки с ее сложной конструкцией съемочного станка, объемная кукольная анимация с обработкой разных материалов. В процессе разработки визуального образа художнику-конструктору приходится учитывать детальные технологические, эстетические, сценарные требования к объекту. Г. Г. Смолянов говорил: «Конструкция объемного персонажа неразрывно связана с характером изобразительной пластики, и, следовательно, каждый раз приступая к созданию нового фильма, приходится думать об оригинальной технологической разработке конструкции для типажного ансамбля» [18, с. 30]. Есть и специфические требования к дизайну персонажа, вот что пишет Ф. С. Хитрук о процессе разработки рисованного персонажа Оле-Лукойе совместно с Л. А. Шварцманом: «Разработка типажа идет не так просто. Предварительно нужно его тщательно “обкатать”, проверить его кинематические возможности в тех крайних состояниях, в которых он может оказаться по ходу действия. <...> ...я участвовал в обкатке Оле-Лукойе еще до того, как фильм был запущен в производство. Мы сели с карандашом в руках и обсуждали подробности конструкции персонажа, типичные для него жесты и позы, как они будут смотреться в разных проекциях. Шварцман предлагал вариант типажа, а я пробовал его в разных положениях. Я попросил Шварцмана дорисовать к шерстяному носку Оле ниточку, для того, чтобы это еще больше увеличило пластику, подвижность, мягкость его походки – ниточка давала возможность подчеркнуть это при помощи так называемого остаточного движения» [20, с. 102]. Примечательно, что Ф. С. Хитрук умышленно внес деталь в образ именно с позиции аниматора – специалиста по движению. Носок с распутившейся ниточкой потребовался ему как функционально необходимый элемент визуального образа для прикладной задачи. Это яркая иллюстрация многоаспектности проектирования персонажа: дизайн персонажа включает не только подробную разработку изобразительного решения во всех проекциях с включением узнаваемых персональных черт («магических точек», описанных Норштейном), но и предусматривает внесение на стадии предпродакшен других функциональных элементов с учетом особенностей движения, фиксации на основе, звукового сопровождения и т.д. Например, металлический звук и искры от шпор на сапогах ожившего бронзового памятника в мультфильме «Заколдованный мальчик» 1955 г. подчеркивают материальность объекта-персонажа, придают походке великана особый драматизм и устрашающую торжественность: снова деталь вносит весомый вклад в драматургию образа.

Ф. С. Хитрук не раз отмечал, что суть анимации – в передаче идей, настроений и мыслей, человеческого характера через движение своего персонажа, это – актерская игра. Разница лишь в том, что аниматор играет не сам, а с помощью рисунка. В случае с Оле-Лукойе, аниматор приступил к оживлению уже заранее спроектированного и «обкатанного» рисованного объекта-персонажа. Те же проектные принципы создания визуального образа вымышленного героя прослеживаются и в технике перекладки [10, с. 61], и в пластилиновой анимации, и в 3D-анимации, и в кинематографе, что говорит о вымышленном персонаже как о факторе и признаке конвергентности кино и анимации еще в докомпьютерную эпоху. Яркий пример – применение масштабных кукол и в кинематографе, и в кукольной анимации. Учитывая исторические отличия технологически обусловленной специфики формирования художественного образа в производстве кино, в различных техниках анимации, в компьютерных играх, нужно отметить, что, применительно к вымышленным объектам, везде требуется отдельная предварительная разработка визуального образа, и эта проектная деятельность есть обособленная прикладная категория в экранном искусстве. Сегодня в конвергентной цифровой 3D-анимации, вбирающей в себя виртуально и палитру выразительных средств предыдущей эпохи, объектный дизайн поэтапно решает те же специфические проектные задачи по «материализации» художественного образа в аудиовизуальном аспекте. Более того, в процессе проектирования объект-персонаж для произведения конвергентной 3D-анимации, научно-фантастического кинематографа, интерактивного приложения проходит сегодня традиционные этапы: стадию поиска выразительных компоновок в рисованной раскадровке, работу над образом и пропорциями в рисованных эскизах, при необходимости – концептуальные художественные цветовые пробы в составе типажного ансамбля, макетирование, – только после чего передается в трехмерную разработку или реальную материализацию.

Родовое сходство этапов дизайна объектов и персонажей для таких разных видов экранного искусства, как рисованная мультипликация, некомпьютерный кинематограф, конвергентная 3D-анимация и компьютерные игры, еще раз подтверждает самостоятельность и сквозную важную роль объектного дизайна в формировании вымышленных миров экрана. Постоянное применение нереальных, фантастических объектов в кино, анимации и компьютерных играх стало одним из факторов содержательной конвергенции видов экранного искусства.

Производство кино фантастических жанров, в котором задействованы трехмерные модели для визуализации и анимирования персонажей или пространства вокруг реальных человеческих героев, а также

специфические для анимации конструкции сюжетопостроения можно охарактеризовать конвергентной 3D-анимацией.

Заключение

Визуальный дизайн объектов и персонажей в своей внешней форме содержит предпосылки к различным проявлениям в действиях. В хорошо проработанный образ уже вложен потенциал палитры жестов. Предъявочная проработка очень важна, ведь целенаправленно и своевременно внесенные в визуальный образ детали позволяют персонажу раскрыться в более разнообразных сюжетных ситуациях, обогащая и оживляя тем самым драматургию повествования, а неодушевленному предмету – соответствовать своему функциональному предназначению во взаимодействии с персонажем. Именно предварительная полная проработка визуального решения объектов в соответствии со сценарными функциями или ролью, эстетическими требованиями, технологией анимирования, способом производства и характером сценария экранного произведения (линейным или нелинейным, как у компьютерной игры) характеризует этот поэтапный, а нередко и циклический процесс как дизайн.

Качественный объектный дизайн наделяет визуальные образы возможностью выхода за рамки одного произведения в другой формат или же вообще за рамки экрана в материальный мир. В качестве примера можно привести известного всему миру и культового в Японии советского Чебурашку, неоднократно ставшего талисманом Олимпийской сборной России и разошедшегося миллионными тиражами в виде сувениров. Также объектами дизайна наполнены известные тематические парки и парки развлечений.

Оригинальные персонажи и визуальная атрибутика составляют значительную часть коммерческой ценности современных медиафраншиз, что актуализирует объектный дизайн не только как одну из ключевых составляющих конвергентной 3D-анимации, но и как самостоятельное направление в искусствоведении, которое проявляется во множестве культурных аспектов. На примерах музыкантов, выступающих в образе фантастических существ на Евровидении, или певцов, медийных личностей, формирующих постоянный искусственный имидж для публики, роль объектного дизайна прослеживается в алгоритмах функционирования различных медиапроектов сегодняшней шоу-индустрии. Объектный дизайн в технологической реализации трехмерной анимации применяется в медиаконтенте рекламы, в оформлении телепередач, в мобильных приложениях, в мультимедийных интерактивных средах виртуальной реальности.

Исследование теоретических аспектов и прикладной значимости объектного дизайна может позитивно отразиться в отечественном экранном искусстве. Внедрение направления объектного дизайна в образовательный процесс, теорию и практику российской киноиндустрии представляется перспективным, так как вместе с применением 3D-технологий позволит повысить уровень образной зрелищности полнометражного кинопроизводства в фантастических жанрах, используя творческий потенциал и безграничное воображение отечественных деятелей анимации, которые заслуживают всесторонней поддержки. В условиях постперестроечного кризиса отечественная «анимация сумела не только удержать лидирующее положение национальной киношколы на мировом фестивальном экране, но и нередко единственная представляла Россию или СНГ среди номинантов на Оскара или в официальном Каннском конкурсе! Только за 90-е годы наши российские мультипликаторы получили, наверное, вдвое больше престижных мировых наград, чем все отечественные кинематографисты» [7]. Вот что говорит лауреат Оскара А. К. Петров: «Хотя сегодня все чаще обсуждаются проблемы жизнеспособности нашей анимации, бедности и невостребованности наших художников, я просто не могу себе представить, что анимационное искусство может умереть. Мне кажется, что скорее умрет или трансформируется кино, но анимация останется. Потому что она владеет слишком выразительными художественными средствами... Главное – всегда останется у художника необходимость реализовывать свои фантазии посредством движущихся рисунков, живописи, каких-то необычных объектов» [8]. Действительно, кинематограф трансформировался, изменился инструментарий художника и технологические методы работы в анимации, и конвергентная 3D-анимация сегодня стала той областью, где полномасштабное применение современных технологий творческим союзом отечественных представителей кинематографа и анимации может стать ключевым условием к возврату конкурентоспособности отечественной экранной продукции в мировом прокате под российским флагом.

Список источников

1. **Арнхейм Р.** Искусство и визуальное восприятие / пер. с англ. В. Н. Самохина; общ. ред. В. П. Шестакова. М.: Прогресс, 1974. 392 с.
2. **Воронов Н. В.** Российский дизайн: очерки истории отечественного дизайна. М.: Союз дизайнеров России, 2001. 424 с.
3. **Дворко Н. И.** Профессия – режиссер мультимедиа. СПб.: СПб. гуманитар. ун-т профсоюзов, 2004. 158 с.
4. **Кривуля Н. Г.** Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: автореф. дисс. ... д. искусствоведения. М., 2009. 60 с.
5. **Луговцев А. Ю.** Объектный дизайн как результат эволюции проектного творчества // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2016. № 3. С. 112-115.
6. **Лукиных Н. В.** Анимация и телебизнес – не потеряться в тумане [Электронный ресурс]. URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=6> (дата обращения: 13.08.2017).
7. **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).
8. **Лукиных Н. В.** О канадском Оскаре, ярославских мечтах и столичном открытии Александра Петрова [Электронный ресурс]. URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=189> (дата обращения: 13.08.2017).
9. **Монетов В. М.** Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: автореф. дисс. ... к. искусствоведения. М., 2005. 24 с.

10. Норштейн Ю. Б. Снег на траве: фрагменты книги: лекции по искусству анимации. М.: ВГИК; Журнал «Искусство кино», 2005. 254 с.
11. Орлов А. М. Аниматограф и его Анима: психогенные аспекты экранных технологий. М.: ИМПЭТО, 1995. 384 с.
12. Орлов А. М. Виртуальная реальность. М.: ГЕО, 1997. 336 с.
13. Орлов А. М. «Цапля и журавль» Юрия Норштейна. Полемиические заметки о художественных средствах создания характера персонажа [Электронный ресурс]. URL: <http://www.animator.ru/articles/article.phtml?id=74> (дата обращения: 17.08.2017).
14. Попов Е. А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: автореф. дисс. ... к. искусствоведения. СПб., 2011. 24 с.
15. Пузанов В. И. Взаимодействие интеллекта и мастерства как проблема культурных формаций в дизайне: автореф. дисс. ... д. искусствоведения. М., 1992. 31 с.
16. Разлогов К. Э. Искусство экрана: от синемаатографа до Интернета. М.: РОССПЭН, 2010. 287 с.
17. Рунге В. Ф., Сеньковский В. В. Основы теории и методологии дизайна. М.: МЗ-Пресс, 2003. 253 с.
18. Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. М.: ВГИК, 2005. 111 с.
19. Теракопян М. Л. Развитие кинообразности под влиянием компьютерных технологий: автореф. дисс. ... к. искусствоведения. М., 2008. 20 с.
20. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор: в 2-х т. М.: Гаятри, 2007. Т. 1. 304 с.
21. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор: в 2-х т. М.: Гаятри, 2007. Т. 2. 304 с.
22. Ямпольский М. Б. Язык – тело – случай: кинематограф и поиски смысла. М.: НЛО, 2004. 369 с.

DESIGN OF ANIMATED OBJECTS AND CHARACTERS UNDER THE CONVERGENCE OF SCREEN ARTS

Lugovtsev Anatolii Yur'evich
Academy of Media Industry, Moscow
uldesign@mail.ru

The article considers the meaningful aspect of screen arts convergence. The author analyzes the influence of convergent 3D animation on screen arts from the viewpoint of filling the imaginary space with fantastic objects and characters. The research focuses on studying the design of inanimate objects and character objects in screen arts. The researcher identifies the basic typical features of artistic and design methods for developing objects and characters.

Key words and phrases: designing fantastic objects; project-based approach; object design; visual image; convergent 3D animation; imaginary space; animated characters.

УДК 9; 94(47)

Исторические науки и археология

В статье освещаются вопросы создания и причины дальнейшего реформирования экономических подразделений советских органов государственной безопасности и кадровой политики в данных подразделениях в период 1921-1929 гг. Рассматриваются изменения экономической политики Советской России в ответ на внутренние и внешние угрозы государству и, как следствие, реструктуризация экономических органов ВЧК-ГПУ-ОГПУ. Показано, что реорганизация подразделений и кадровые назначения способствовали решению поставленных перед чекистами задач.

Ключевые слова и фразы: экономическая безопасность; экономическое управление; экономическая часть; кадровая политика; НЭП; ВЧК-ГПУ-ОГПУ.

Маковский Павел Владимирович

Тихоокеанский государственный университет, г. Хабаровск
89141951212@mail.ru

СОЗДАНИЕ И РЕОРГАНИЗАЦИЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ВЧК-ГПУ-ОГПУ (1917-1929 ГГ.)

Создание советских органов государственной безопасности прошло несколько этапов. Созданная 20 декабря 1917 г. Всероссийская чрезвычайная комиссия по борьбе с контрреволюцией и саботажем (далее – ВЧК) постоянно пополнялась новыми направлениями деятельности. Одной из важных задач, стоявших перед руководством Советской России, было восстановление экономики страны, разрушенной мировой войной.

В целях изучения явлений, препятствующих экономическому развитию РСФСР, в октябре 1919 г. создана Особая межведомственная комиссия (далее – ОМК), состоявшая из полномочных представителей Народного комиссариата юстиции РСФСР (далее – Наркомюст), ВЧК, Народного комиссариата рабоче-крестьянской инспекции, Высшего совета народного хозяйства (далее – ВСНХ), Народного комиссариата продовольствия и Всероссийского центрального совета профессиональных союзов. На Комиссию в основном возлагались ревизионные функции в хозяйственных органах РСФСР, а также борьба со спекуляцией. В области карательной политики и мер непосредственного пресечения преступлений ОМК имела право пользоваться аппаратом ВЧК ее местных органов и Наркомюста, «направляя туда все дела, требующие активного вмешательства» [6, д. 16, л. 22-25].