

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ 2D-АНИМАЦИИ НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТОВ ИРЛАНДСКОГО РЕЖИСЕРА ТОММА МУРА

*Наговицына Т.В., доц, Кабзан О.К., студ.
Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В данной научной статье исследуется роль художественных графических выразительных средств в 2D-анимации. Рассматриваются преимущества яркой авторской стилизации, ручной графики, а также связи с народными традициями для создания яркого запоминающегося образа в мультипликации.

Ключевые слова: персонаж, графика, вдохновение, кадр, цвет, стилизация, дизайн персонажа.

Искусство анимации является одним из наиболее впечатляющих и вдохновляющих явлений в кинематографической индустрии. В рамках этого жанра зритель оказывается погруженным в волшебные миры, где воплощаются самые смелые фантазии и идеи художников и режиссеров.

В мире анимации особое место занимает творчество Ирландской студии Cartoon Saloon, которая благодаря своему уникальному художественному подходу и таланту создала непревзойденные произведения, покорившие сердца зрителей по всему миру. Анализируя художественные приёмы Cartoon Saloon в контексте 2D-анимации и иллюстрации, мы надеемся не только расширить наше понимание творческого процесса в анимационной индустрии, но и вдохновиться идеями и методами, которые могут быть применены в собственном творчестве. В конечном итоге, это исследование призвано подчеркнуть важность художественной выразительности и дизайне.

Работы Мура складываются в так называемую ирландскую трилогию, которая охватывает больше десяти веков национальной истории. Это воплощение кельтских легенд, мифов и сказаний в анимационной форме помогает не только привлечь внимание зрителей к богатству ирландской культуры, но и создать уникальные и захватывающие истории. Это показывает, насколько важно обращать внимание на национальную культуру, ведь она может стать богатым источником вдохновения.

Можно выделить ряд художественных приемов, которыми пользуются аниматоры данной студии в своем творчестве:

1. Цвет. Стиль работ студии отличается богатством и яркостью красок, но в то же время, в каждом мультфильме есть свой доминирующий цвет – зелёный в «Тайне Келлс», синий в «Песни моря» и цвет осенней листвы в «Легенде о волках».

2. Дизайн персонажей. Все силуэты довольно простых геометрических форм, основная нагрузка идёт на задний план и все персонажи тесно связаны с ним, зачастую узоры фона полностью повторяют силуэты, что создаёт плоскую, книжную, но интересную картинку. Дизайн персонажей отчасти опирается на средневековые витражи. Силуэты героев четкие, очерченные довольно заметными контурами, а сам персонаж будто состоит из цветочных фрагментов. Несмотря на кажущуюся простоту, персонажи изобилуют мелкими деталями.

3. Приёмы композиции. В произведении мультипликационного искусства чрезвычайно важно положение объектов и героев кадре. Композиционно студия Cartoon Saloon многое заимствует не только у средневековой миниатюры, но и от архитектурных сооружений и схем того же периода, что придает специфическую атмосферу происходящему на экране. Через расположение кадров и их динамику мультипликатор управляет вниманием зрителя и решает, что ему стоит, а что не стоит знать и видеть.

Арки часто встречаются в средневековой готической архитектуре. В соборе они создают иллюзию легкости и высоты. В мультипликационном фильме немаловажна роль природы. Природа в фильме часто становится архитектурной. Как и готическая архитектура, такой лес пропускает много света. Деревья растут ровными рядами не пересекаются, создавая ощущение гармонии. Так же часто встречается в композиции и форма арки-портала. Портал – дверь в собор богато украшенная. Композиционно такая форма как бы защищает героев, находящихся внутри нее, создавая ощущение уюта и единства.

Круг – симметричная фигура, фокусирующая внимание зрителя в центре композиции.

С точки зрения пространства он добавляет эффект «рыбьего глаза» или субъективной камеры, иллюзию подглядывания. Множество объектов в природе круглые – луна, солнце, человеческий глаз. Поэтому эта фигура имеет особое символическое значение в сознании человека.

Нереалистичная модель вселенной отсылает одновременно к средневековым манускриптам и к детскому мировосприятию.

4. Объёмная плоскость и ручная графика. Фильм *Wolfwalkers* является примером 2.5D-инновации, когда различные методы используются для того, чтобы плоский 2D-фильм выглядел как 3D, с глубиной, но в то же время с уникальным рисованным стилем. Дизайнеры хотели создать ощущение повышенной реальности, добавляя элементы ручной графики. Все окончательные изображения в конечном итоге были покрыты графитовыми рисунками ручной работы. Были распечатаны все кадры своей 3D-сцены на бумаге, затем команда из девяти аниматоров вручную нарисовала каждое из этих изображений углем и карандашом.

Чтобы облегчить рабочую нагрузку, пришлось сократить количество изображений вдвое, с 24 до 12 кадров в секунду. Изменение частоты кадров может сделать сцену прерывистой, поэтому для создания плавности при движении использовалось размытие, как в этой сцене на кухне с клетчатым полом. А рисованный стиль позволил им проявить творческий подход к некоторым элементам. На некоторые сцены из мультфильма потребовалось около 1500 печатных страниц.

5. Детали. В зрительном ряде мультфильма спрятана какое-то невероятное количество важных для сюжета элементов, которые могут существовать лишь в виде анимации. Мультфильм «Легенда о волках» можно поставить на паузу в любом месте, поскольку каждый из фреймов – это сложнейшая взаимосвязь творческих и композиционных решений. В этом мультфильме сильное художественное оформление, рассказывающее гораздо больше, чем обычно встречается в кино. Форма и дизайн персонажа – это ромбовидный силуэт, вписанный в такой же формы окно позади героя. В начале истории персонаж буквально принадлежит строгому и угловатым окружению. Если обратить внимание на улицы и жителей местного города, можно заметить, что в дизайне почти нет плавных форм, лишь ощущение тесной и строгой комнаты, где каждый из горожан визуально наследует строгость окружающей среды, являясь фоном города.

Cartoon Saloon нашли универсальный способ выразить большую часть своих идей и рефлексии на мир вокруг через геометрию.

Главный злодей мультфильма, не понимает изменений и концепций свободы. До конца мультфильма его дизайн неизменно остается тяжелой грудой из строгих геометрических углов как и город, который он то ли старается защитить, то ли насильно сковывает в рамки. Мы буквально смотрим его глазами на мир вокруг и понимаем, что он хочет видеть все детали мира геометричными и заключенными в рамки.

Акварель хорошо дает отсутствия очевидных форм и сегментов, и элементы окружения легко выходят за пределы контура. Мир положительных персонажей мягкий, округлый и хаотичный именно в живом смысле. Это среда, которая, не сдерживает себя, она экспрессивна и не знает рамок.

Форма круга лучше всего переносит на экран идею цельной и яркой, с точки зрения стилизации, идеи мультфильма.

Передача эмоций и переживаний персонажей хорошо показана через хаотичные линии, передающие боль разочарования. Эмоция может длиться недолго, поэтому границы кадра покрываются грубыми мазками, а сама покраска сцены становится более скетчевой и неустойчивой.

Для выразительной стилизации тени с вырезами для глаз и гиперболизированные формы для подчёркивания эмоций – лучший способ организации кадра.

Рисунок ведет взгляд вниз и кадр опускается в ту же точку куда мы уже смотрим. Тему композиции сломанной перспективы и взгляда на мир как на гобелен можно развивать бесконечно.

Для того чтобы лучше понимать кинематограф, стоит хоть обращать внимание на анимацию, которая гораздо сложнее в вариантах визуальных механик. В такой среде для режиссера и команды авторов задача создать для зрителя понятное сообщение становится куда сложнее, хотя и инструменты для этого гораздо больше. Команда авторов находит правильные инструменты и при помощи креативного контроля направляет внимание зрителя в нужное русло.

Большинство 2D-мультфильмов помещает персонажей в сцену так, будто это кино или реальная сцена, но Мур и его команда выстраивают всю композицию не от окружения, а от самого персонажа, от его чувств статуса и целей. Если вырвать героя из кадра, то композиция ломается.

Режиссер не хочет, чтобы персонаж выглядел как наклейка на фон, он хочет чтобы все было целостно и в постоянной динамике.

Таким образом, можно применять различные техники, которые, казалось бы, совершенно несовместимы, Главное – найти в этом связь. Каждая мелочь в любой анимации будет иметь значение и поддерживать идею проекта, если она вписана в кадр правильно. Любые приёмы должны использоваться с умом, подчёркивая ту или иную идею в анимации. Вдохновение можно черпать не только в окружающем мире и работах других художников, но и на основе культурных ценностей своего народа.

УДК 7.05

ШТАМП КАК ГРАФИЧЕСКОЕ СРЕДСТВО ДИЗАЙНА. ИСТОРИЯ. ФАКТЫ. АКТУАЛЬНОСТЬ

Наговицына Т.В., доц., Люцкая А.И., студ.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В данной научной статье исследуется влияние истории развития графического способа выполнения печати на современный дизайн. Углубляются знания о происхождении и развитии печати через факты и наглядные примеры.

Ключевые слова: штамп, штемпель, история, вдохновение, дизайн, печать, искусство

Штамп – ручной инструмент, изготовленный из различных видов материалов, для создания оттиска или переноса красителя на различные материалы: глина, металл, воск, сургуч, кожа, бумага, а также тесто. Имеет другое название – штемпель. Основное отличие штампа и печати в том, что первое устройство не имеет юридической силы. Штамп используется для ускоренного нанесения данных на документы: дата, реквизиты компании, данные должностного лица. Печати чаще всего используются для государственных и важных финансово-экономических документов. Она подкрепляет подпись составителя документа и идентифицирует компанию как юридическое лицо.

Со времён неолита и по настоящее время используются керамические штампы, называемые в археологии пинтадера. Сегодня они утратили прежнее назначение, и носят их только для красоты. Раньше же они были символом власти и богатства.

Печати делятся на две большие группы по способу их крепления. Вислые печати – вид печатей, наиболее характерный для средневековых грамот. Оттискивались на воске, свинце, золоте и серебре и подвешивались к грамотам на шнурах.

Вторая группа печатей – прикладные, оттиснутые самыми различными штампами, в том числе перстнями-печатками. На этих матрицах вырезали негативные изображения и надписи. Форма матриц была различной. Матрица могла быть выполнена в виде монетных штемпелей, скрепленных между собой на подобии ножниц. Такие матрицы использовали для двусторонних печатей. Печати могли изготавливаться в виде перстня или подвески, которую носили на шее. Перстни-печатки также известны с древности.

Самым первым материалом для изготовления, по праву, считается камень. Так как он весьма долговечен, в отличие скажем от дерева и прочен, в отличие от глины. Но известны древние печати из аметиста, гематита, мыльного камня, известняка, обсидиана, нефрита, сердолика, карнеола, халцедона и других природных минералов. Наиболее престижным материалом, например, в Месопотамии для изготовления печатей среди простых горожан считалась ляпис-лазурь, царские печати могли быть изготовлены из полудрагоценных камней. В Древнем Египте печати изготавливались также из стекла и фаянса.

История возникновения печатей уходит корнями в колыбель цивилизации – Древнюю Месопотамию. Возникнув около 3500 г. до н. э., шумеры создавали цилиндрические печати из глины и камня, вытравливая на них замысловатые узоры и изображения божеств и мифологических сказаний. Эти печати использовались для нанесения оттисков на глиняные таблички для удостоверения сделок, договоров и переписки.