Особенности концептуальной flash-анимации

Е.В. Трапезникова

УДК 778.5.05:778.534.6

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена формированию образа художественного пространства российских сетевых flash-фильмов и основным тенденциям решения художественного пространства. Предметом анализа явились фильмы трех сетевых авторов: А. Бахурина, Н. Белова и О. Пащенко, представленные на сайте www.koms.ru. В статье разбираются философский, художественный и технический аспекты. Концептуальная сетевая flash-анимация рассматривается как один из путей развития аниматографа в новой среде с новыми техническими возможностями, выделяет ее доминирующие тенденции и определяет ее основные направления.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

сетевая анимация, художественное пространство, концептуальная flash-анимация, основные тенденции развития

Активная компьютеризация традиционной анимации стала характерным явлением современности. Появлялись новые техники для создания реалистичных образов, протекало их совмещение с программным обеспечением, и активно «вживлялась» цифровая обработка изображений. Итогом этого сложного процесса можно считать постепенное размывание грани между спецификой разных медиа[1]. Глядя на анимационную действительность, можно сказать, что результатом компьютеризации *аниматографа*[2] явился бурный рост гибридных изображений, а именно различных фильмов, в которых используется компьютерная графика и коллаж.

С внедрением компьютерных технологий в анимации складывались новые тенденции. Они были направлены, с одной стороны, на создание убедительного изображения с помощью качественного просчета (рендеринга) или реалистичного света, а с другой, на попытку придать видеоряду ощущение и видимость рукотворности и наивности[3].

В то же время информационно-коммуникационные технологии распространили свое влияние практически на все сферы деятельности, в том числе, и на искусство анимации.

[1] Под разными медиа подразумеваются: фотография, фото-коллаж, рисунок, живопись, аудиовизуальное искусство. — *Прим. авт.*

В связи с появлением широкополосного (высокоскоростного) интернета текстовый и инфографический контент сайтов уступил место видеоконтенту. Появилось множество блогов, сайтов и сервисов, где возможно экспонировать видео. Интернет предложил новые, более доступные формы донесения информации до зрителя. В интернете автор практически не связан этическими ограничениями и полностью контролирует не только содержание, но и форму подачи своего материала. В его распоряжении весь спектр возможностей мультимедиа: цвет, звук, видео, анимация, интерактивная компьютерная графика.

Пространство интернета стало идеальной средой для экспонирования новых художественных форм, а именно цифровых короткометражных (от 10 сек. до 10 мин.) анимационных роликов. Множество любителей анимации, а также технически ориентированных людей (программисты, опытные пользователи программ для создания анимации) устремились покорять интернет-пространство, зачастую лишь с целью психо-эмоциональной разгрузки.

Сетевая анимация рассматривается как оппозиция существующим направлениям в классической анимации и трансформирует традиционное понимание искусства. Одна из черт сетевой анимации — это дилетантизм. Как писал Макс Вебер: «Идея дилетанта с научной точки зрения может иметь точно такое же или даже большее значение, чем открытие специалиста. <…>Дилетант отличается от специалиста<…>только тем, что ему не хватает надежности рабочего метода»[4]. На данный момент специалистов в сетевой анимации, занимающихся новым видом творчества, гораздо меньше, чем любителей. Дилетант, не будучи знаком с законами этого искусства, не зная смежных дисциплин (истории анимации, технологии анимации, истории изобразительного искусства, режиссуры, монтажа и проч.), позволяющих уверенно экспериментировать с художественной формой, смело берется за создание своих произведений. В этом новом пространстве вопросы авторства, признания зрительской аудитории, а также художественная выразительность произведения и попытка приблизиться к высокому эстетическому уровню изображения не являются важными. Первостепенными задачами становятся: освоение программы, экспериментирование с технологическими возможностями, манипуляция с программным кодом и, как результат, создание аудиовизуального изображения.

В последние десять лет появился ряд новых и претерпели качественные изменения старые технологии для создания цифрового динамического изображения. Одной из наиболее распростра-

[2] Аниматограф — это произведения, созданные посредством технологии анимации. См. подробнее Кривуля Н.Г. дис...доктор искусствоведения: 17.00.13. — М.,2009 «Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий»

[3] Манович Л. Абстракция и сложность // URL: http://www.cyland.ru/rus/index.php?option=com_content&task=view&id=81&Itemid=64 (дата обращения 10.05.2011).

[4] Вебер М. Наука как призвание и профессия // URL: http://lib.rus.ec/b/58739/read (дата обращения 23.05.2011).

ненных технологий является двухмерная flash-анимация. Данное положение дел обусловливается целым рядом факторов, главным из которых является неограниченная возможность экспонирования в Сети. Поскольку все браузеры поддерживают flash-формат — это делает его общепринятым стандартом в интернете.

О специфике технологии flash-анимации

Первоначально программа Flash не создавалась для производства художественной анимации, а служила для создания анимированных кнопок и для рекламных баннеров. Но со временем из прикладной программы она стала самоопределяемой. Развитие программного обеспечения привело к тому, что профессионалы и любители анимации начали формировать новое направление в аниматографе, одним из которых стала сетевая flash-анимация. Программа Flash легко осваиваемая, позволяющая быстро достичь результата, является отличным вариантом для дешевого производства аудиовизуального продукта. Создание flash-анимации ограничено возможностями, диктуемыми программой. Во Flash генерируются векторные изображения, которые при любых манипуляциях сохраняют превосходное качество[5]. У векторных изображений много преимуществ, но они непригодны для создания фотореалистичных изображений. Как правило, в них используются чистые цвета и градиенты. При этом Flash позволяет применять растровые текстуры к объектам, тени, прозрачность и мягкие переходы.

Одним из факторов, влияющих на создание flash-анимации, является интеграция в проект растровых изображений из других источников[6]. Растровыми включениями можно назвать нарисованные в многочисленных художественных техниках образы или фоны, впоследствии отсканированные, или созданные в различных графических редакторах. В связи с особенностями растровой картинки, наличие ее в проекте довольно сильно влияет на «вес» файла, а в случае применения растровых вставок в сетевом ролике — процесс его загрузки в интернете будет ощутимо медленнее. Кроме того, недостаточная мощность компьютера может привести к искажениям результатов работы flash-приложения, связанных с отображением анимации или подсчетом времени. Это и есть причина того, что в сетевых flash-роликах меньше используются растровые вставки.

Другой особенностью, характеризующей flash-анимацию, является возможность ее программировать. Flash использует язык программирования *Action Script*. Значительная часть анимации

[5] Векторное изображение — это способ представления объектов в компьютерной графике, основанный на использовании масштабируемых геометрических примитивов, которые определяются математическими уравнениями. — *Прим. авт.*

[6] Растровое изображение представляет собой матрицу из пикселей (точек) фиксированного размера, при масштабировании которого качество отображения изменяется к худшему. — *Прим. авт.*

во Flash программируемая. Во Flash имеются библиотеки готовых эффектов как неотъемлемая часть программы. Но авторские эффекты, не заимствованные из этих библиотек, такие как дождь, дым, огонь, пена и проч. — комфортно и качественно можно сделать только с помощью программирования.

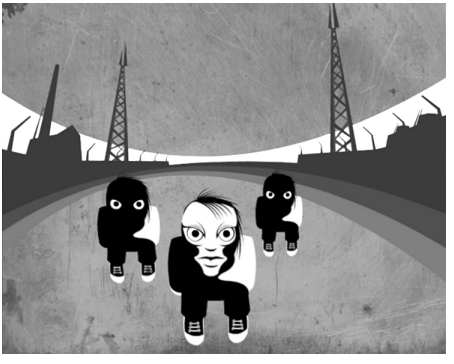
Одна из базовых функций, которая присутствует во Flash, это *векторный морфинг*, то есть «превращение» одного ключевого кадра в другой. Задается лишь несколько ключевых кадров для каждого персонажа, и программа сама формирует движение. *Морфинг* позволяет изменять форму объекта, управлять превращением одного объекта в другой. Кроме того, имеется возможность управления скоростью превращения.

Следующая возможность Flash, о которой следует сказать, это *Принцип библиотек*. Любой объект занимает определенное место в библиотеке файла, а в случае многократного использования этого объекта — вес файла практически не увеличивается. Именно поэтому в сетевой flash-анимации часто можно встретить тиражирование персонажей и деталей. Так создатели наполняют пространство flash-ролика. Немаловажный признак сетевых flash-роликов заключается в отсутствии попытки скрыть то, что фильм сделан на компьютере, наоборот, в роликах содержится множество артефактов, которые дистанцируют их от образа традиционного рукотворного искусства и привязывают к конкретному программному обеспечению[7].

[7] Manovich L. The Language of New Media. — The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2001. — 258 p.

Сайт koms.ru и пространство flash-анимации

Из всего объема существующей в интернете flash-анимации и огромного множества разнообразных сайтов, блогов, где можно познакомиться с творчеством различных современных авторов цифровой анимации, был выбран сайт koms.ru. Причиной тому послужила цельная конструкция сайта, его объединяющая идея, ограниченное число авторов и достаточное количество их произведений для того, чтобы попытаться проанализировать основные тенденции и отличительные черты определенного сегмента интернет-анимации[8]. Кроме того, сайт koms.ru — это площадка экспонирования flash-роликов, созданных российскими авторами в первое десятилетие нового века. «Проект koms.ru — это некоммерческое объединение художников-аниматоров,



Кадр из фильма «Bankomat», реж. Белов Н.

Кадр из фильма «Das Product», реж. Белов Н.

предлагающих вниманию интернет-зрителей flash-анимацию новой волны. Проект koms.ru — это не продолжение интернет-ассоциаций российской сети, представляющих множество разнородных мультипликационных работ, собранных хаотично и бессистемно. Мы предлагаем вашему вниманию только интеллектуальные анимационные работы, выполненные в жестких стилях: готика, урбанистика, авангард, неопсиходелика и др[9]». Все представленные на сайте работы оставляют впечатление выброшенных в сеть личных размышлений и переживаний авторов.

Значительная часть работ представлена роликами А. Бахурина, Н. Белова и О. Пащенко. Стилистика изобразительного ряда этих авторов отлична друг от друга, и их работы обладают яркими индивидуальными чертами. Но есть и общие черты их произведений, например, направленность на взрослую аудиторию, людей определенных философских воззрений и культурного уровня. В роликах фигурирует тип персонажей — жертв механизма, системы и общества. Схожи и подходы к художественному решению работ, активно используются урбанистический стиль и минимализм. Отличительные особенности анимационных роликов каждого из авторов требуют особого рассмотрения.

Наибольшее количество анимационных работ на сайте представил Н. Белов. В его роликах преимущественно фигурирует тема одиночества человека и пустоты урбанистического мира. Пространство его flash-произведений перегружено символами и метафорами, гротескными, ужасающими сценами. В видеоряде неизбежно отражение некой идеи, например, в роликах «Bankomat» и «Пустота» — это идея о беспомощности людей перед системой.

Художественное пространство тяготеет к стилистике минимализма: произведения решены в ограниченной палитре с локальными заливками. Пластическая среда формируется с использованием геометрических форм и повторяющихся объектов — как элементов фона, так и персонажей. Минимализм также отмечается в информационной насыщенности пространства, что подчеркивает отчужденность человека от мира. Для режиссера характерно упоение жутким, зловещим и демоническим. Образ мира, который создает режиссер, эксплицируется фальшивым, созданным для того, чтобы скрыть какую-то тайну. В этом

[8] Кривуля Н.Г. Новый адрес анимации: журнал «Искусство в школе» — тематический выпуск № 5 — М.: Издательство, 2008.

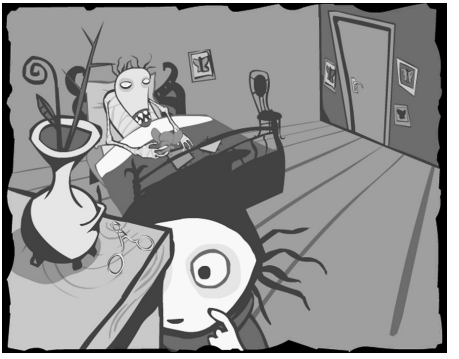
[9] KOMS.RU// URL: http://koms.ru/ (дата обращения 12.03.2011).

Кадр из фильма «День защиты детей», реж. Белов Н.

ненастоящем мире персонажи не обладают собственной волей, а являются куклами-марионетками, приводимыми в движение при помощи загадочного механизма. Мир людей и природы противопоставляется механическому бездушному миру. В роликах Белова машины угнетают людей, они над ними властвуют, и поэтому люди представлены в образе *жертв*. В «Дне защиты детей» и «Пустоте» персонажи-люди беззащитны и одиноки. Из темных уголков окружающего их мрачного мира появляются разнообразные существа и механизмы, жестоко отнимающие у них жизнь на глазах у всех. Урбанизм выражается в механизмах и городской среде — то есть в искусственных, сотворенных и отделенных от природы пространствах со своей собственной логикой. Например, в ролике «День защиты детей» действие происходит в метро, а в «Пустоте» и «Банкомате» в спальных многоэтажных районах и на заброшенных городских окраинах. Место действия в работе «Сон» — пустые комнаты типовых зданий.

Режиссер стремится трансформировать логику восприятия мира: меняет местами людей и машин. Люди в роликах Белова раскрываются как порождение города, типизированное и лишенное своеобразия. Природа у него обделена, а человек одинаков и безволен. В то же время демоническая машинерия обладает индивидуальностью. Мир во всех роликах плосок, но автор создает ощущение объемности с помощью трехмерных поворотов в пространстве. Белов активно использует в качестве приема, еще больше нагнетающего атмосферу ужаса, резкие ракурсы, подчеркивающие деструктивное видение персонажей. Частью художественного языка этого автора является то, что действительность видится глазами персонажа. Соответственно, Белов подчеркивает, что персонажи — это наблюдатели. Зрение персонажа присваивается зрителю, создавая ощущение, что он сам видит происходящее.

Подобные темы получают развитие в творчестве А. Бахурина. Так же как и Белов, Бахурин выстраивает урбанистическое пространство. Но урбанизм Бахурина другого характера и заключается не в противостоянии человека машинам, а в антагонизме взрослого и ребенка. Кроме того, в творчестве А. Бахурина можно встретить фильмы-сказки, типа «Яма самокатов» или «Черные и белые», где в условном пространстве идет ироничная борьба добра и зла. Эта тема получила развитие и в цикле



Кадр из фильма «Das Product», реж. Белов Н.

«Русские народные сказки-потешки», не вошедшем в рамки сайта. В фильмах «Изнанка», «Smiley Fairy» и «Король мух» действие происходит в большом городе, на улице или в многоэтажке. Урбанистический стиль добавляет роликам мрачности, городская среда становится местом действия и, в некоторой степени, причиной пустоты, разделяющей персонажей-антагонистов.

Открыто выраженная агрессия персонажей-взрослых по отношению к ребенку видна во многих его лентах. Ребенок предстает в роли жертвы общества. В художественном решении большинство роликов Бахурина насыщено примитивизмом и минимализмом, но они отличаются от роликов Белова. У Бахурина все остается на стадии наброска, наполнено вибрирацией напряжения, а умышленное неумелое рисование тяготеет к детскому примитивному рисунку. Решая в подобном стиле свои работы, Бахурин будто бы встает на сторону детей. Своеобразная небрежность изобразительного решения перерастает в художественный стиль автора.

В одних работах Бахурина пространство роликов наполнено статичными образами города, и персонажи в нем взаимодействуют друг с другом, в других — пульсирующими деталями пластической среды, неразрывно сплетенными с персонажем. Для описания происходящего и выражения мыслей своих персонажей режиссер помещает титры-надписи.

Художественное пространство работ Бахурина обозначает психологические конфликты, выражает концепцию современной манеры держаться в обществе, реализуя самые жестокие схемы поведения. В роликах можно встретить намек на физиологические притязания. Например, в «Изнанке» маленькая девочка окружена слишком настойчивым вниманием со стороны взрослых, подобно ночному кошмару, со всех сторон на нее наступает чувство ужаса и страха. Кроме насилия и жестокости, в роликах Бахурина можно встретить садизм. В ролике «Smiley Fairy» персонаж-ребенок подчиняется власти персонажа-взрослого, в результате чего ребенок делается беспомощным объектом воли взрослого. В фильме «Король мух» автор затрагивает тему любви в мегаполисе, где любовь выражена как случайность и вызывает раздражение, агрессию со стороны окружающих.

Темы лент этого автора звучат в минорных тонах. Монтажные стыки, планы и ракурсы рождают чувство тревоги. В центре

внимания страхи его персонажей-жертв и намерения персонажей-тиранов. Противопоставление у Белова и контраст у Бахурина схожи, а на уровне формы их творчество едино.

На первый взгляд, творчество О. Пащенко иное. Его работы отличают художественный и технический планы. Пащенко — профессиональный иллюстратор, и, безусловно, это сказывается на художественном уровне его сетевых роликов, их цельности и продуманности. В их основе лежит программирование и цифровая графика. С помощью языка *Action Script* программируются движения объектов.

Благодаря этому все его ролики интерактивные. Зритель может влиять на происходящее в кадре и руководить движением[10]. Из представленных на сайте koms.ru его работы наиболее лиричны и отличаются мистической неясностью. Тематика — романтичная и пессимистичная (заброшенная скамейка на набережной, осень во дворе, полет птиц, прыжок персонажа в небо); пространство вселяет тревогу, которая присутствует и у предыдущих двух авторов. Кроме того, Пащенко использует музыкальное сопровождение, подчеркивающее беспокойство. Автор в своих работах стремится к тотальному кино, не используя монтаж, поэтому планы практически не меняются.

[10] Кривуля Н.Г. Российская NET-анимация: пространство свободы, надежды и страхов: анимация в эпоху инновационных трансформаций // Материалы IV международной научно-практической конференции: анимация как феномен культуры / ВГИК; [под ред. Н.Г. Кривули]. — М.: Изд-во ВГИК, 2008. — 125 с.

Если в роликах Бахурина и Белова мы имеем дело с навязанным зрением, то у Пащенко зритель реальный участник. Имитация человеческого зрения и интерактивность помещают вас в центр фантомного, мистического пространства. Но само пространство не меняется от вашего воздействия, подвержены влиянию только планы и угол зрения.

Автор активно использует изображения с других носителей: цифровую графику и фотографии. Их интеграция не приводит к сильному увеличению «веса» файла, поскольку ролики Пащенко основаны на программировании и не имеют больше одного действующего персонажа. Автор оставляет намек на городскую среду, фрагменты крыш промышленных зданий и пустые парки — место действия его персонажей. Но это совсем иной урбанизм, чем у Белова и Бахурина. Здесь появляется природа, по большей части не живая, застывшая, но мертвая естественным образом, как например, зимой или осенью.

Кадр из флеш-ролика «Por de Serge», авт. Пащенко О.

Ролики объединены в единое повествование — стилистически существует одно пространство происходящего и один главный персонаж. Это персонаж без определенного пола, без сформированной

Кадр из флеш-ролика «Saturnus eateth mortals not», авт. Пащенко О.

однозначной социальной идентичности — графический образ маргинальной личности. Его пластика, искаженная и рассеянная, движения, будто бы распадающиеся в пространстве, по своей выразительности напоминают эстетику современного японского танца «буто» (танец тьмы). Таинственность персонажа и мрачный серый мир как бы вовлекают зрителя во внутренние переживания автора. Имитация эффекта мерцания и поцарапанной пленки придают роликам ощущение неопределенности времени. Автор помещает в свои работы программируемые кнопки, нажатие или наведение на которые влияют на происходящее в кадре (вызвать вспышку света, проиграть мелодию, управлять скоростью полета стаи птиц).

Тенденции и характер художественного пространства

Несмотря на различие рассматриваемых работ и авторов можно увидеть достаточно общих черт, ролики с разной стилистикой не случайно размещены на одном сайте[11]. Одна из основных объединяющих их черт — это пустота. Пустота заполняет город в роликах Белова. Иная пустота является разделяющим пространством между детьми и взрослыми в работах Бахурина. Пустота формирует внутреннее единство всех работ Пащенко. Все ролики как бы объединяются в единое повествование, иллюстрируют соприкасающиеся темы. Происходит смещение внимания с объекта на субъект, на видение мира самим автором. Нахождение в урбанистической среде человеческих фобий и переживаний в сетевых произведениях говорит о том, как авторы видят окружающий мир. С одной стороны, этот уход в себя можно расценить как движение по эволюционному вектору, обозначенному в концепции Х. Ортега-и-Гассета[12]. Но можно ли всерьез назвать сетевые произведения «плодом непреклонной и неизбежной эволюции»?

По Ортега-и-Гассету, «идеи — это субъективные реальности, содержащие виртуальные объекты, целый новоявленный мир, отличный от мира зримого, таинственно всплывающий из недр психики»[13]. В сетевых flash-роликах прозаичность мира, его серость и обыкновенность подчеркнуты. Идеи, на которых они построены, имеют прочную связь с реальностью, с жизнью в конкретном обществе и в определенное время. Х. Ортега-и-Гассет говорит, что «художественное творение — является таковым лишь в той степени, в какой оно не реально»[14], и опыт мирового искусства это подтверждает. Если согласиться с философом,

[11] Кривуля Н.Г. Интернет и сетевая анимация / Экранная культура. Теоретические проблемы. — СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012. С. 334–376.

[12] Х. Ортега-и-Гассет. О точке зрения в искусстве // URL: http://www.gramotey.com/?open_file=401213958774.14 (дата обращения 03.04.2011).

[13] Там же.

[14] Х. Ортега-и-Гассет. Дегуманизация искусства // URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Ortega/_Degymaniz_01.php (дата обращения 26.05.2011).

то современные сетевые flash-ролики все же еще очень далеки от того, чтобы классифицировать их как художественные произведения. В роликах, иногда с помощью особой знаково-символической нагрузки, а иногда с некоторой долей документальности, выражаются тривиальные идеи, очевидные для большинства современных людей.

Пространство интернета и демократизация культуры способствуют расцвету масскульта. Безусловно, сетевая анимация ориентирована не на широкого зрителя, а на небольшую аудиторию, адекватно воспринимающую эти ироничные микрофильмы о сегодняшнем дне. «Массовая культура ныне изначально воспринимается как профанная, кичевая, тривиальная, ненормативная, невыразительная, некрасивая, плоская. Однако априорно ироническое отношение к ней позволяет эстетизировать ее как оригинальную, альтернативную», другую по отношению к классической культуре, — пишет Н.Б. Маньковская[15]. С этим нельзя не согласиться, ведь сетевые flash-ролики создаются в условиях, сильно отличающихся от коммерческой или авторской анимации, и рассматривают определенные темы по-своему, не равняясь на «классическую» оффлайн-анимацию, решают собственные задачи.

[15] Бычков В.В. Триалог. Разговор Второй о философии искусства в разных измерениях [Текст] / В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская, В.В. Иванов; Рос. акад. наук, Ин-т философии. — М.: ИФРАН, 2009. С. 14–15.

При всем при этом интернет-анимация это не только масскульт, но и порождение субкультуры, со своими обособленными идеями. Вариативность, которая свойственна интернету, позволяет существовать там узко-специфическим продуктам. И сайт koms.ru, явно не предназначенный для широкого зрителя, яркий тому пример.

Авторы сайта позиционируют себя как «Концептуально Отличающаяся Мультипликационная Система». Уточним, что концептуализм — это ироничное искусство, заимствующее идеи из философии, психологии, кино и политики и отражающее специфическую картину мира. Во всех рассмотренных анимационных роликах присутствует субъективный взгляд авторов на действительность. Причем нам не представляется возможность лицезреть общую картину мира, мы видим лишь хорошо разработанные негативные стороны жизни, с провокационностью и отсутствием истины в созданных образах. Субъективность и замкнутость работ также уводит зрителя от реальности. Но, к сожалению, невозможно отрицать, что современные события оставляют свой отпечаток на сетевом творчестве. Отражение в произведениях опыта социально-экономического кризиса, переживаемого обществом, кардинальной смены духовных ценностей — формирует своеобразное восприятие человека только как жертвы или угнетающей агрессивной силы.

В сетевых flash-роликах присутствует навязчивое напоминание о насилии как о факторе бытия. Современное общество потребителей и гедонистов, довольствующееся удовлетворением инстинктов, сделало насилие и жестокость областью любования или созерцания.

Люди, потерявшие идеалы, запутавшиеся в нескончаемом фальсифицированном информационном потоке, пытаются выразить свои чувства и мысли средствами анимации. Авторы где-то с иронией, а где-то жестоко освещают волнующие их проблемы. Взгляд концентрируется на негативных проявлениях. И такое обращение к жизни, ее проблемным сторонам свидетельствует о наклонности к вуайеризму в достаточно специфическом варианте. Авторы показывают нам безобразное, негативное, то, что неприятно видеть, что предпочитают не афишировать. Работы, представленные на сайте koms.ru, выражают настроения той части людей, кто потерял доверие к организации современного общества, в частности к политике, либо потерял веру в идеалы гуманизма.

Проявление в творчестве сетевых авторов тенденции искусства пост-культуры, заключающейся в отказе от эстетического качества и от художественности[16], явление, созвучное современной эпохе, и на первый взгляд кажется оправданным. Система организации общества связана с умением и профессионализмом, а непрофессионализм, в данном случае, может расцениваться как вызов. Желание авторов сбросить узы цензуры, общепринятой в традиционном искусстве, и высказаться — является одной из характерных черт сетевой анимации.

[16] Бычков В.В. Триалог. Разговор Второй о философии искусства в разных измерениях [Текст] / В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская, В.В. Иванов; Рос. акад. наук, Ин-т философии. — М.: ИФРАН, 2009. С.47.

Однако вернемся к концептуальности сетевых flash-роликов. Одна из черт концептуализма, проявляющаяся в них, — это невозможность и бессмысленность их продавать или покупать, в этом выражается протест против коммерциализации искусства. Основная черта концептуального искусства — значимость не самого изображения, а его смысла, иногда можно вообще отказаться от экспоната, рассказав лишь об идее. Но мы имеем дело с *анимацией*, которая немыслима без движения и изображения, так как это ее основные средства выразительности. Для того чтобы донести идею до зрителя в искусстве анимации, необходимо использовать все ее образные возможности: и драматургию, и изобразительное решение, и звук, и пластику и т. д.

Таким образом, сетевые flash-ролики, пренебрегая качеством пластического решения, обладают меньшими эстетическими свойствами в традиционном понимании, опираются на иные эстетические программы.

Что же представляет собой это стремительно развивающееся событие — сетевая flash-анимация? Этот феномен сложно не заметить, так как он довольно массов. Является ли сетевая анимация новым искусством? Или она олицетворяет один из путей развития *аниматографа* в новой среде и с новыми техническими возможностями? Сложно отрицать то, что сетевая анимация уже стала частью нашей жизни, продолжением этой жизни в сети Интернет, социально-психологической рефлексией отдельных людей.

Нечто подобное происходило в истории мирового искусства кино. Французская «Новая волна», схожая по своему происхождению и выражающая похожие настроения, породила бесчисленное множество авторов и произведений, но, как известно, лишь немногие стали признанными профессионалами. Какова будет судьба флэш-анимации — покажет будущее. ■

ЛИТЕРАТУРА:

1. *Бычков В.В. Триалог. Разговор Второй о философии искусства в разных измерениях [Текст] / В.В. Бычков, Н.Б.Маньковская, В.В. Иванов; Рос. акад. наук, Ин-т философии. — М.: ИФРАН, 2009. — С.14–15.*
2. *Вебер М. Наука как призвание и профессия // LIB.RUS.EC: сайт библиотека. 2007. URL: http://lib.rus.ec/b/58739/read (дата обращения 23.05.2011).*
3. *Кривуля Н.Г. Интернет и сетевая анимация / Экранная культура. Теоретические проблемы. — СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012. — С. 334–376.*
4. *Кривуля Н.Г. Новый адрес анимации: журнал «Искусство в школе» — тематический вып. № 5 — М.: Издательство, 2008.*
5. *Кривуля Н.Г. Российская NET-анимация: пространство свободы, надежды и страхов: анимация в эпоху инновационных трансформаций //Материалы IV международной научно-практической конференции: анимация как феномен культуры. — М.: ВГИК, 2008. — 125 с.*
6. *Манович Л. Абстракция и сложность // URL: http://www.cyland.ru/rus/index.php?option=com_content&task=view&id=81&Itemid=64 (дата обращения 10.05.2011).*
7. *Manovich L. The Language of New Media. — The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2001. — 258 p.*
8. *Ортега-и-Гассет Х. О точке зрения в искусстве // URL: http://www.gramotey.com/?open_file=401213958774.14 (дата обращения 03.04.2011).*
9. *Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства // GUMER.INFO: сайт библиотека гуманитарных наук // URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Ortega/_Degymaniz_01.php (дата обращения 26.05.2011).*