

3. Соколова М. В. Світова культура і мистецтво: Навч. посібник для студ. вищ. навч. закладів. – М.: видавничий центр Академія: 2004. – 368 с.

Чикрій С.О.

студентка,

Національна академія образотворчого мистецтва та архітектури

РЕАЛІЗМ ТА ЕКСПРЕСІОНІЗМ У ПОКАДРОВІЙ АНІМАЦІЇ: ПАЙПЛАЙН ТА ПРІОРИТЕТИ

Дослідження реалізму та експресіонізму у покадровій анімації є, на нашу думку, одним з найдієвіших засобів поглибити розуміння потенціалу мальованої анімації, а сьогодні це питання стоїть особливо гостро через стрімкий розвиток швидших і легших засобів створення рухомих зображень.

У блогах, таких як Wave Motion Cannon [1], є багато публікацій про анімаційні твори та їх авторів; доповідь Sakuga: Animation of Anime [2] являє собою гарний огляд напрямів і діячів японської анімації, а інтерв'ю, як з Bahi JD [3], книги, як Project Genius The Making Book [4], а також прямі ефіри й туторіали аніматорів, як в Aaron Blaise [5], ще більш наглядно показують процес створення робіт. Ми хотіли б поглибити інформацію з даної теми, детальніше розглянути технічні аспекти створення покадрової анімації.

Розглядаючи різні течії в мистецтві, слід аналізувати речі, які їх породжують, тож саме їх короткий огляд є метою статті. На наш погляд, одними з головних моментів є тип мислення автора під час роботи, виставлення пріоритетів і визначення послідовності дій.

Зазвичай питання реалізму та експресіонізму розглядається з точки зору об'єктивізму та суб'єктивізму, співвідношення у відтворенні дійсності та емоційного стану. Ми більше уваги приділятимемо тому, що саме художник має відтворити – яку суть, і яким чином він робить відбір, на що звертає чи не звертає увагу. За більшістю описів, експресіоніст ставить сам об'єкт нижче за спосіб відтворення [1], а з поглядом під іншим кутом формулювання буде протилежним. На нашу думку, експресіонізм можна сприймати так, що митці даного напрямку намагаються передати суть зображуваного, не відволікаючись на поверхові аспекти передачі та відповідність певним загальноприйнятим нормам; так само буває при малюванні дуже швидких начерків. Це дещо схоже на даоську пораду концентруватися на місяці, а не пальці, що вказує на місяць. В якійсь мірі реалісти також працюють за цим принципом: коли малюють форму, а не видимі лінії та плями, коли роблять відбір і щось перебільшують, доводять технічні навички до автоматизму і мають змогу думати здебільшого над наповненням. Дуалізм аналітичного та чуттєвого сприймання також досить сумнівний: врівноваженість моделі, наприклад, досягається і відчуттям, і розрахунками типу проведення вертикалей, а конструкція – це засіб передачі характеру, емоцій. Ми не будемо багато уваги приділяти розпливчастому

розподілу митців на експресіоністів та реалістів, а досліджуватимемо скоріше співвідношення задач у роботах і різні підходи.

Послідовність роботи над рисунком та анімацією дуже сильно впливає на результат. Перед початком виставляються завдання, пріоритети і відповідно до них складається певна стратегія. За нашими спостереженнями, рисунок обличчя, який ми починаємо з виразних ліній, форм чи силуетів, буде відрізнятися від того, який було розпочато із середньостатистичної конструкції. Так само і в анімації, і стосується це не лише графіки, а й руху: він залежить від того, чи працює автор за системою ключових кадрів з фазуванням, чи, як Міцуо Ісо, не робить розподілу [2]; а хтось працює і *straight-ahead*, тобто просто малює кадри у порядку їх відтворення в сцені: на нашу думку, часто таким чином легше придумувати рух, але буває важко зберегти початкові пропорції об'єктів.

Ще один «стовп» у роботі аніматора – це набір речей, за якими він слідкує, та ступінь буквальності або точності цього спостереження: саме від цього часто залежить співвідношення у творі ознак реалізму та експресіонізму. Наприклад, одні митці малюють чітку схему перспективи для своєї сцени, а інші роблять її «на відчуття». Хтось відслідковує положення тазостегнових суглобів персонажа у кожному кадрі, а хтось обмежується спостереженням загальних мас стегон і сідниць. Один вже на початку промальовує спрощені об'єми, а інший опускає це і займається тільки арками, пропорціями та виразністю. Часто аніматори відрізняються саме своїм підходом до об'єму: якщо у фільмах Сатоші Кона конструкція персонажів досить жорстка, то для об'ємів у «диснейській» анімації характерна більша еластичність. Є такі приклади, де й модель персонажа мало відслідковується; тут справа не стільки у деформації заради неї самої та не у необачності автора, а в пріоритетах: виразність форм і руху не зупиняються перед іншими аспектами. Такі роботи вже можна назвати більш експресіоністичними.

Один з найяскравіших представників цього напрямку – Шин'я Охіра. Його персонажі іноді схожі на тканину, яку розвіює вітер; у «*Nakkenden*» одному персонажу відсікають голову так, ніби його тіло – це шматок вершкового масла, а в «*Ghiblies*» трапляється очевидне ігнорування анатомії. Ми припускаємо, що автор використовує деформацію для підкреслення і збагачення руху: так роблять і «диснейські» аніматори, але дещо іншим чином і, можливо, за більш передбачуваними принципами. Досліджуючи анімацію Охіри з «Убити Білла» кадр за кадром, ми робили припущення щодо його процесу роботи. Для досягнення представленого результату на його місці ми слідкували б «жорстко» тільки за арками, а все інше робили б більш інтуїтивно (хоч і закономірно, зі своєю логікою), тобто воно природньо витікало б з відчуття руху й виразності в цілому. Зміну речей у перспективному скороченні та повороти конструкцій ми робили б «у правильну сторону», тобто, наприклад: «рука йде вгору і до глядача, трохи повільніше, ніж раніше», але точну міру цієї зміни ми не вираховували б на перспективній сітці, замість цього брали би таку міру, яка була би вигідна за виразністю малюнку та руху і при цьому не порушувала базову логіку.

Перша стадія анімації – це, зазвичай, найбільше джерело питань і проблем, бо на ній базується все інше. Одні аніматори малюють перший прогін

виразними, емоційними лініями різної товщини і тону, а інші роблять це більш рівномірними, досить прямими, часто рваними лініями. Тут слід розуміти причини того чи іншого рішення та не вдаватися у крайнощі: в першому варіанті легко дати забагато різного, неконтрольованого тону, який заважатиме об'єктивно оцінювати анімацію при програванні та бачити потрібні окремі речі на просвіт, а в другому випадку є ризик зробити рисунки недостатньо виразними. Можна сказати, що в другій ситуації концентрацію більш звужують над рухом, не відволікаючись сильно на виразність малюнку на перших стадіях, але, можливо, справа просто у різному розумінні, трактуванні руху, а також стилі кінцевого зображення. Підхід до вищенаведених речей може залежати не тільки від завдань і стилю, а й від підготовленості, характеру, типу мислення автора, зручності й ефективності певної манери роботи для нього.

У власній практиці ми експериментуємо з підходами: шукаючи найкращий для реалістичного експресіонізму, ми пробували перш за все слідкувати за виразністю силуету і векторів кожного рисунку, паралельно перевіряючи арки та пропорції спрощеного скелету – щоб і не зробити помилок, і не прив'язувати вигляд персонажа до його жорсткої конструкції. Тоді ми відволіклися на малюнки і забули про рух, але ми ще будемо досліджувати цей підхід. Також бували випадки, коли ми в пошуках експресії концентрувалися на виразності руху й малюнків і недостатньо добре відслідковували пропорції й арки, виправлення яких потім часто змінювало початковий задум. Після цього, націлившись на крайній реалізм і повну точність, ми робили анімацію персонажа у складному ракурсі, де прорахували всі головні об'єми кожного кадру в системі перспективи, беручи за основу зроблену нами проекцію запланованої анімації у профіль. Більша частина роботи полягала у вписуванні людини у призму. Ми не втратили рух, адже базували роботу на чорновому з'ясуванні загальної ситуації й ритму, але результат, можливо, не надто сильно відрізнявся від того, що можна було б зробити інтуїтивно, тож постало питання про те, чи виправдовується результатом великий витрачений час на розрахунки, і в чому полягає вибір вирішувати такі задачі у 2D, а не у 3D. Ми це й досі з'ясовуємо. Іншого разу, надихнувшись чернетками Норіо Мацумото та Ютаки Накамури, ми спробували робити першу стадію досить сухими лініями, щоб їх було добре видно на просвіт і щоб швидше з'ясувати рух, і при цьому перевіряти арки, маси та пропорції. На другій стадії ми вже форсували виразність малюнків і детальніше розглядали об'єми. Така тактика дала нам непогане співвідношення оптимальності та виразності, але ми ще будемо працювати над цим.

В анімації є рух, тож і він може мати реалістичні та експресивні ознаки. Зазвичай обираються найвиразніші аспекти руху і перебільшуються або змінюються заради зрозумілості відтворюваного. Це схоже на те, як у рисунку з натури художник зображує анатомічні та конструктивні деталі трохи чіткіше, ніж вони виглядають у реальності. Досить часто ступені стилізації руху та форми співпадають, але є цікаві приклади інших рішень. У короткометражці «Wanwa the Doggy» зі збірника «Genius Party Beyond» є сцена, де дитина намагається спіймати метелика: дизайн персонажа вкрай стилізований, майже абстрактний, а Охіра зробив йому натуралістичний рух. Так само і в «Ghiblies», де тіла ніби

зроблені з води, товщини кінцівок постійно змінюються, але відчувається переконливий рух і навіть об'єм голів.

Таким чином, на задачах і пріоритетах будується послідовність роботи, а з усіх цих складових потім випливають результат анімації і присутність у ній реалістичних та експресіоністичних ознак як у графіці, так і у русі.

Список використаних джерел:

1. Shinya Ohira: Expressionism in Motion [Електронний ресурс] // Wave Motion Cannon. – Режим доступу: <https://wavemotioncannon.com/2017/10/03/shinya-ohira-expressionism-in-motion>
2. Sakuga: Animation of Anime [Електронний ресурс] // Матеріали конференції [«Anime Central»], (Чикаго, 2013) – Режим доступу до відеозаписів: <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2014/01/02/video-an-introduction-to-sakuga-the-animation-of-anime>
3. Interview With 'Blade Runner 2022' Animator Bahi JD [Електронний ресурс] // Otaquest. – Режим доступу: <http://otaquest.com/bahi-jd-interview/>
4. Project Genius The Making Book / [publisher Eiko Tanaka/Beyond C.]. – Publishing House Studio4°C, 2009. – 144 с.
5. The Art of Aaron Blaise [Електронний ресурс] // Youtube. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/channel/UC0lLeNdvLrFozQRsQ1TQiAw>

Шворак І.Ю.

аспірантка,

Національна академія керівних кадрів культури та мистецтв

ВЕСІЛЬНІ ПІСНІ ПОТУР'Я НА ВІДСТАНІ 150 РОКІВ – У ЗБІРНИКУ ОСКАРА КОЛЬБЕРГА «WOLYN» ТА СУЧАСНИХ ЗАПИСАХ

Весільний обряд є однією з тих сфер української традиційної культури, яка відносно добре збереглася до нашого часу. Саме весільні пісні становлять левову частку матеріалів, зібраних авторкою упродовж 2011–2015 рр. на території Потур'я (місцевість правої притоки верхньої Прип'яті – річки Турії) [1]. Відомо, що саме узбережжя водоймищ у давні часи заселялися людьми першою чергою. Цей факт дозволяє сподіватися на те, що традиційна культура таких географічних зон зберігає найдавніші культурні явища.

Однією із найяскравіших постатей серед дослідників Волині є Оскар Кольберг, котрий зібрав великий етнографічний матеріал (одних музичних мелодій – понад вісім тисяч) і ще за життя зміг опублікувати значну його частину у 20-ти томах. Майже усі томи мають заголовок «Люд, його звичаї, пісні тощо». Протягом 1862-го року О. Кольберг записував пісні у кількох районах Волині. Основна частина зафіксованих ним матеріалів увійшла до 36-го тому («Волинь»), який був виданий у Кракові у 1907 р. після смерті автора [2]. Окрема увага присвячена весільним матеріалам. Записи подані у латинській транскрипції. У першому розділі (точніше III.3) збірника відображені матеріали з тих населених пунктів, котрі географічно пов'язані з досліджуваною територією (Ковель,