О.В. ПЕТРУХИНА
Доцент кафедры графического дизайна СПГХПА им. А.А. Штиглица
e-mail: oks.petruhina@yandex.ru

М.В. ФИЛИППОВ
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры графического дизайна СПГХПА им. А.А. Штиглица
e-mail: fmaxim@mail.ru

O.V. PETRUKHINA
Associate professor department of graphic design of the Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design
e-mail: oks.petruhina@yandex.ru

M.V. FILIPPOV
PhD in technical Aesthetics and Design, associate professor department of graphic design of the Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design
e-mail: fmaxim@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2021_4_2_171_185

СТАНОВЛЕНИЕ СОВЕТСКОЙ ПРИКЛАДНОЙ АНИМАЦИИ В КОНТЕКСТЕ ТВОРЧЕСТВА ПИОНЕРОВ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

THE FORMATION OF SOVIET APPLIED ANIMATION IN THE CONTEXT OF THE CREATIVITY OF PIONEERS GRAPHIC DESIGN

Сегодня возрастает значение прикладной анимации в связи активным внедрением в отечественную дизайн-практику моушн-дизайна, прародителем которого генетически является прикладная анимация. Для верного понимания и использования приемов и принципов современной дизайн-деятельности, связанной с динамическими изображениями, необходимо изучать ее истоки и проводить исторический анализ выразитель-

ных средств. Изучение нескольких этапов становления прикладной анимации, приведенных в данной статье, позволит глубже понять природу моушн-дизайна и профессионально создавать произведения в данном жанре.

The importance of applied animation is growing due to the active introduction of motion-design into the domestic design practice, whose ancestor is genetically applied animation. For a correct understanding and use of the techniques and principles of modern design-activities related to dynamic images, it is necessary to study its origins and conduct a historical analysis of expressive means. Studying the several stages in the development of applied animation given in this article will allow a deeper understanding of the nature of motion design and professionally create works in this genre.

Ключевые слова: дизайн, анимация, прикладная анимация, авангардное искусство, агитация, мультимедиа, моушн-дизайн, компьютерная графика, кинематограф, фотография, анимация, графический дизайн, шрифт, графика, лубок, плакат.
Keywords: design, animation, applied animation, avant-garde art, agitation, multimedia, motion design, computer graphics, cinematography, photography, animation, graphic design, font, graphics, splint, poster.

В связи с возрастающей всеобщей компьютеризацией, медийно-демонстрационные технологии активно вовлекаются во все сферы деятельности современного общества. Они определяют характер массовых коммуникаций, при этом предоставляя широкий спектр возможностей в сфере визуально-графического проектирования. Данная сфера включает в себя на современном этапе как компьютерную графику, веб-дизайн и мультимедиа, так и анимацию, видео- и телепродукцию.

Актуальной и, между тем, малоизученной составляющей современной информационной среды выступает прикладная анимация.

Толковый словарь С.И. Ожегова определяет понятие «прикладной» как «имеющий практическое значение», а «анимацию» — «киносъемка последовательных фаз движения рисованных или объёмных фигур, в результате которой при показе на экране у зрителя создается иллюзия их движения, мультипликация» [8]. Таким образом, говоря о

прикладной анимации, следует рассматривать произведения, выступающие в качестве совокупной творческой единицы, сопровождающей какой-либо коммуникативный процесс (тизер, титры, рекламный ролик, анимированная инфографика и т. п.).

Для выявления новых методов и художественных средств прикладной анимации, повышения качества продукции в данной сфере, а также для определения места прикладной анимации в системе визуальных искусств, необходимо дать характеристику периода ее становления.

Прикладная анимация берет свое начало в агитационном искусстве советского периода. Ее история сопряжена с развитием отечественной сферы визуальной пропаганды. Предшественником анимации, как и всех новейших визуальных технологий, стало искусство фотографии. Его открытие в XIX столетии связано с развитием науки и техники, с достижениями в области химии и нарастающей потребностью в тиражировании.

До 1900 года анимация вообще рассматривалась лишь как средство игрового кино, как удачный оптический трюк, призванный расширить выразительные возможности произведения. Но уже в начале 1920-х годов анимация сумела стать самостоятельной прикладной областью кинематографа. Отметим, что появление фотографии, как и кинематографа, коренным образом повлияло на восприятие человека.

Эти изменения, в частности, дали импульс смелому эксперименту во всех сферах визуальных искусств, включая и первые произведения графического дизайна, что, в свою очередь, подготовило основу для развития прикладной анимации.

Таким образом, 1920–1930-е годы можно справедливо назвать периодом рождения и становления отечественной прикладной анимации — экспериментального молодого явления в сфере визуальных искусств, впитавшего черты авангардизма и испытавшего на себе влияние творчества пионеров советского дизайна. Перед молодым искусством время ставило сложные задачи: прикладную, образовательную и идеологическую.

Анализ развития плакатного искусства, кинематографа и дизайна в контексте культурно-исторических процессов 1920 —середины 1930-х годов в России

Культурная парадигма 1920 — середины 1930-х годов неоднозначна. На фоне глубочайшего экономического и социально-политического кризиса наблюдается небывалый всплеск энтузиазма, опираю-

щийся на желание построить новое общество. Октябрьская революция 1917 года сделала все сокровища культуры и искусства достоянием трудящихся, постепенно поставив под партийно-государственный контроль все сферы жизни общества. Одной из целей этого было формирование человека коммунистического типа.

Для пропаганды и агитации советской властью была поставлена задача оперативного создания новых художественных средств. Самой эффективной (с точки зрения воздействия, массовости, широты охвата аудитории) оказалась прикладная графика: художники-авангардисты откликались на наиболее насущные для новой страны вопросы.

В качестве эффективного средства информирования населения используются кинозарисовка, плакат, театральные феерии, над созданием которых трудились известные художники и режиссеры. Используемый для передачи информационных сообщений язык должен был сочетать в себе простоту и краткость. В. Маяковский писал: «Необходимо все силы, работающие в нашей прессе, устремить на изобретение способа, при котором ударность наших идей не ослаблялась бы туманностью и запутанностью формы» [2]. Визуальный язык первых произведений прикладной анимации («Механика головного мозга», «Карта военных действий» и пр.), уходит от схематизма и излишней абстракции, делая упор на информационную и графическую составляющие.

Несмотря на то, что большую часть продукции в начале XX века составляли рекламные, агитационные и учебные фильмы, в это же время велись поиски новых технических приемов, проводились эксперименты с подачей изобразительного материала и со способами съемки и монтажа. Именно в эту эпоху начинается обращение к приемам коллажа, в рамках которого происходит соединение фото-, рисованного и кукольного образов в едином анимационном пространстве. Начинает создаваться прикладная анимация, в которой тематическая составляющая была ориентирована на просвещение и воспитание.

Период 1920 — середины 1930-х годов, вошедший в историю как время «культурной революции», был связан с фундаментальными изменениями в сфере духовной жизни общества. При этом данные изменения, как сформированные в особых исторических условиях, были неоднозначными и противоречивыми. С одной стороны, происходит массовое распространение идеологии и культуры, с другой — регресс некоторых качественных показателей.

Характерно, что в это время Ассоциация художников революции (1922 г.) организует передвижные выставки, имевшие большой успех у зрителей. Творческая жизнь становится интенсивной: появляются многочисленные экспериментальные студии и творческие объединения. В. Маяковский возглавляет группу ЛЕФ, в рамках которой работали литераторы и представители других видов искусства. Организованное выпускниками ВХУТЕМАСа «Общество художников-станковистов» также разрабатывало свою эстетическую доктрину, стремясь к созданию ярких, современных картин.

Но уже в 1930-е годы происходят существенные изменения. В частности, кинематограф постепенно начинает рассматриваться партией как орудие идеологического воспитания масс. Выходят фильмы Я. Протазанова, В. Пудовкина, А. Довженко, Ф. Эрмлера. В искусстве укрепляет позиции социалистический реализм. Развитие прикладной анимации в русле очерченных тенденций приводит к доминированию в ней агитационно-просветительских, дидактических функций.

Эстетическое освоение пионерами графического дизайна первых динамических изобразительных технологий — фотографии и кинематографа

Как было показано выше, период 1920 — середины 1930-х годов считается началом развития отечественной прикладной анимации. И фотография сыграла важнейшую роль в становлении художественной выразительности и языка графического дизайна рассматриваемого этапа. Кроме того, происходит эволюция смыслообразующих компонентов — интерпретация натуры сменилась ее фиксацией, акцент на агитационную «фактографию» преобладает над ассоциативно-образным началом.

Период 20–30-х годов характеризует активный поиск новых форм творческого самоопределения. Этот процесс можно проследить в становлении языка как графического дизайна, так и прикладной анимации: в агитационных плакатах, обращении к лубку, в лаконичных и емких коллажах конструктивистов.

Фотография, фиксирующая натуру, сама по себе, как технология, репродуцирует мир, создает копии смыслов, зачастую привнося в них избыточную информацию. Уйти от дискретности, гармонизировать ситуацию стало возможным с помощью художественно-эстетических средств выразительности. Здесь в качестве примера можно привести

эксперименты Ласло Мохой-Надя (Licht-Raum-Modulator), писавшего, что «последовательное использование технических средств приведет к эстетически удовлетворительным результатам» [11]. Эксперименты, производимые этим и другими деятелями Баухауза (например, М. Рея) сблизили искусство фотографии с дизайнерской деятельностью.

Фотография отражает новейшие тенденции времени, становясь основой, на которую опираются рекламная иллюстрация, агитационный плакат и еще совсем молодой в ту пору кинематограф. Их эстетические принципы и особенности формообразования, в свою очередь, воздействовали на графические произведения и анимацию.

Анализ данного явления, сопоставление его технической основы с выразительными средствами, подтверждает органичность связи прикладной анимации со сферой графической проектной культуры и с техническими приемами создания графических и динамических произведений прикладного характера, на которые опирался графический дизайн 1920 — середины 1930-х годов.

С. Хан-Магомедов писал, что «из символико-динамических композиций футуристической книги вырастала новая концепция формообразования — конструктивизм <…>, творческая доктрина которого повлияла как на становление графического дизайна, так и на выразительный язык фотографии и кинематографа. Образование новых технологий в области рекламного, агитационного плаката, в книжном и газетно-журнальном оформлении породило новые формы графических произведений (фотомонтаж), <…> акцентировало такое видение выразительных средств изобразительного искусства, как масштабность и пропорции элементов, пространственно-временные соотношения, динамика композиции» [10].

Графические произведения первых десятилетий XX века находятся в тесной корреляции с образцами прикладной анимации этого же времени, поэтому важно выявить наиболее характерные признаки таких произведений:

— акцент на функциональности, единство функции и эстетики (В. Фаворский);

— эстетика изображения проистекает напрямую из выразительных средств, они не маскируются, а напротив, проявляются;

— максимальная визуализация текстового содержания (Л. Лисицкий):

— воздействие с помощью фотомонтажа на визуальное восприятие произведения (фотоколлажи Л. Лисицкого, А. Родченко, Г. Клуциса).

Перечисленные свойства характерны как для «статичных» агитационных плакатов, так и для произведений прикладной анимации.

Творческий принцип «обнажения» технологического приема, ярко проявленный в фотоколлажах (А. Родченко, Л. Лисицкий, Г. Клуцис), дизайне книг и журналов (Л. Лисицкий, А. Ган) с использованием выразительных возможностей шрифта и других формообразующих конструкций также, был взят на вооружение в анимационных произведениях И. Иванова-Вано, В. Сутеева, А. Бушкина, В. Лазурского, И. Белякова, Б. Волкова.

Л. Лисицкий сформулировал тезисы о визуальном восприятии типографического материала, что позволило говорить о книге как о высоком сочетании различных средств выразительности (фотоматериал, текст, символы, цвет и пр.). Л. Лисицкий и А. Родченко обращались к зрителю через протоформы. Такой подход, по мнению художников, позволял обострить смыслы и ярче выявить контексты произведения. Все перечисленное оказало влияние на формирование методов и средств прикладной анимации.

Отдельно стоит обратить внимание на взаимосвязь технологии и эстетики. Выявление взаимовлияния технологий, художественных приемов и содержания — основополагающий элемент в арсенале средств прикладной анимации. А. Родченко, Л. Лисицкий, Г. Клуцис, совмещая знаковые элементы, создавали с их помощью новые смыслы и образы. Формулируя суть «дизайнерского подхода» конструктивистов, С. Хан-Магомедов акцентирует внимание на «сознательно проводимой концепции внедрения <…> функционально-технологической целесообразности» [10]. Таким образом, можно утверждать, что эстетика и формообразования произведений прикладной анимации находились в тесной взаимосвязи с произведениями графического искусства. Первопроходцы советской агитации — в плакате, кино и анимации — стремились к достижению единой изобразительно-информационной конструкции произведения.

Истоки прикладной анимации и влияние творческого эксперимента художников и режиссеров 1920 — середины 1930-х годов на ее формирование

Двадцатые годы XX века внесли значимый вклад в историю мирового и отечественного искусства. Как уже было показано, во-многом этому способствовала творческая парадигма русского авангарда, его

энергия, ориентация на эксперимент и смелость. Будучи новым, абсолютно экспериментальным видом творчества, прикладная анимация хорошо прижилась на почве авангардистских взглядов художников и режиссеров этого времени и постепенно оформилась в самостоятельное явление искусства. Затрагивая злободневные и актуальные проблемы общества, анимация сыграла важную роль для формирования системы наглядной агитации, развернутой советской властью.

Прикладная анимация заимствовала достижения отраслей современной ей науки и авангардного искусства, развиваясь параллельно с ними. Одним из самых видных деятелей искусства, стоявших у истоков прикладной анимации и сыгравших значительную роль в ее становлении, стал В. Маяковский — поэт и художник, по праву вошедший в ряды пионеров дизайна.

В. Маяковский сам считал себя политическим поэтом, гибко реагирующим на требования времени, и поэтому часто в своих высказываниях акцентировал внимание на гигантских возможностях мультипликационного киноискусства. С. Юткевич в работе «Модели политического кино» пишет, что Маяковский «в этом <…> оказался солидарен с знаменитым высказыванием Чаплина», говорившем об анимации как о «единственно подлинном искусстве, в котором художник абсолютно свободен в своей фантазии» [13].

Плакаты, создаваемые Маяковским, становились особыми визуальными лозунгами. Важно подчеркнуть, что в становлении прикладной анимации важную роль сыграло обращение автора к художественным приемам лубка. Лубок получил в то время особую популярность в художественной среде, благодаря таким актуальным для агитации качествам, как развернутость во времени, лаконизм, простота техники изготовления, разнообразие форм, красочность, театральность.

Знаковым явлением стало то, что именно В. Маяковский впервые применил технику лубка, работая в 1914 году над плакатами в издательстве «Сегодняшний лубок», и довел ее до совершенства в «Окнах РОСТА», работая по принципу «монтажа рисунков, связанных одним сюжетом и выразительным шрифтом» [6, с. 243–246].

Лубок, обладающий «комиксным» началом, был понятен массовому зрителю, что способствовало его популяризации и еще большему распространению [9]. Одним из изобретений РОСТовцев становится трафарет, упростивший тиражирование агитационной продукции. В.

Полонский, анализируя события в стране, пишет: «Коммунистическая революция победила не штыками, а печатным станком» [7].

Прикладная анимация стала продуктом и следствием развития агитации в стране Советов. Именно в рамках агитации складывались идеология, почерк, находились и совершенствовались технические приемы прикладной анимации. Одним их художников, обратившихся к выразительным возможностям прикладной анимации и поставивших эти возможности на идеологические рельсы, стал В. Маяковский. Л. Кулешов, описывая режиссерские сценарии Маяковского, называл их «необычайными по форме, требующими особого <…> полумультипликационного, трюкового» решения [4]. С. Юткевич, исследуя творчество Маяковского, пишет: «Свойственное ему пластическое мышление кадрами появилось уже и в «Окнах РОСТА», а затем <…> в его сценариях мультипликации» [13]. Свою излюбленную технику и манеру лубка художник обогатил динамикой ярких геометрических фигур и шрифтовыми композициями, используя перечисленные приемы не только в плакатах, но и при создании художественных лент (анимационные вставки в картину «Декабрюхов и Октябрюхов»).

В это же время Д. Вертов — теоретик монтажной теории, изобретатель техники съемки скрытой камерой, один из основателей мирового документального кино — так же, как и Маяковский, встает у истоков советской прикладной анимации. Ведь в кино Вертов пришел через революцию, поверив в мечту о счастливом будущем. Главным творческим принципом Вертова в кино стала динамика, движение. Уже в своих первых работах он начал экспериментировать с элементами анимации, используя движущиеся графические изображения («Карта Восточного фронта» (1918 г.)). Позже данная техника неоднократно применялась автором в других фильмах.

Как и А. Родченко в своих коллажах, которые он называл «фактографией», Д. Вертов отдавал предпочтение документалистике, продвигая мысль о том, что «действительность по природе своей зашифрована, а ключ к ее разгадке есть неигровое кино, вооруженное передовой социальной теорией» [5]. Вертов внес существенный вклад в развитие прикладной анимации. Именно он стал создателем первого советского анимационного фильма «Советские игрушки» (1924 г.). Примечательно, что выполненный им в технике плоских марионеток фильм близок по стилистике к плакатному стилю В. Маяковского.

Творческой почерк Вертова-режиссера, основанный на поисках чистого искусства, исключавший сценарий, но делающий ставку на прямую «подлинную» съемку и монтажные эксперименты с видеоизображением и звуком (фильмы «Симфония Донбасса» и «Энтузиазм» (1930 г.)), оказал существенное влияние на выразительные средства и методы прикладной анимации (разработка технологии плоской марионетки, активное внедрение динамической инфографики в документальную хронику и пр.).

Таким образом, при рассмотрении творчества первых художников кино, анимации и дизайнеров, впитавших установки конструктивизма, выросших на плодородной почве русского авангарда, становится очевидным, что и само это время способствовало созданию такого эклектичного явления художественной культуры, как прикладная анимация. И действительно, представители различных цехов и творческих объединений (В. Мейерхольд, Л. Кулешов, С. Эйзенштейн, Д. Вертов, В. Пудовкин, А. Бушкин и многие другие) зачастую работали совместно.

Л. Кулешов внес большой теоретический и практический вклад в развитие и исследование киноискусства. Ему принадлежит открытие, получившее название «эффект Кулешова», являющееся на данный момент основой монтажа в кино и анимации. Его знаковыми киноработами стали «Приключения мистера Веста» (1924 г.), «По закону» (1926 г.), «Горизонт» (1932 г.), «Великий утешитель» (1933 г.) и пр. Многие методы и приемы, ставшие общепринятыми, в то время только создавались в результате экспериментальной работы. Например, в фильме Л. Кулешова «Горизонт» были выработаны особенности взаимосвязи звука с изображением, его синхронизация и перспектива, а в фильме «Великий утешитель» применен цвет и осуществлены многочисленные монтажные эксперименты.

Этот же период связан с деятельностью С. Эйзенштейна — крупнейшего идеолога и теоретика кино XX века. Он сформулировал теорию «монтажа аттракционов» как главного метода создания фильма, где художник, свободно владея пространством, движением, временем, имеет возможность влиять на все эти составляющие, располагать, соотносить, монтировать. Эйзенштейн много работал над проблемой синтеза музыки и пластики, экспериментируя в области монтажа, освещения, композиции кадра. С. Эйзенштейн говорил о «сумасшедшем» искусстве анимации как о средстве, помогающем зрителю вернуть «чувственное мышление» [12].

Режиссер и художник-аниматор А. Бушкин начинал как художник в фильмах Д. Вертова, делая к ним анимационные вставки, с использованием техники плоских марионеток, а затем перешел к самостоятельной работе над сатирическими фильмами и киноплакатами, отвечающими задачам политической пропаганды. Бушкин внес серьезный вклад в научную анимацию, выполнил ряд динамических вставок в документальные фильмы.

Таким образом, основываясь на творчестве режиссеров, художников-конструктивистов и на опытах первых аниматоров, прикладная анимация осваивала новые технические приемы (плоские марионетки, объемная анимация), экспериментировала с монтажом, графикой, цветом и звуком.

Формирование выразительных средств прикладной анимации как синтез графических и кинематографических приемов в анимационных плакатах

У истоков советской прикладной анимации, стоят традиции лубочной картинки (лубок, а ранее — раек) [10] и художественные эксперименты конструктивистов 10–20-х годов.

Н.Г. Кривуля формулирует основные и наиболее яркие черты прикладной анимации, выделяя «доминирование информативно-образных и экспрессивно-суггестивных начал; изобразительную яркость, доходящую до аттракционности; наличие синтетического начала; ориентированность на широкую аудиторию и пр.» [3].

Как было показано выше, в начале своего становления прикладная анимация использовала стилистические приемы, заданные лубочной, а позднее и ростовской РОСТовской агитационной графикой.

Прикладная анимация достаточно быстро отходит от традиционной образности и делает упор на выявление сути объектов через их стилизацию, геометризацию, обобщение, отказ от второстепенного в пользу главного.

У истоков «динамической графики» — так называлась тогда анимация — ее самобытности, жанрового богатства стоял Н. Ходатаев, автор, обогативший прикладную анимацию традициями тональной графики, разработавший свои подходы к использованию средств выразительности и визуальных эффектов. С. Гинзбург, говоря о фильме «Органчик», писал: «Кадры фильма, нарисованные тушью, производи-

ли впечатление гравюр на дереве с контрастным противопоставлением чёрного и белого и условно трактованным пространством, в котором теряются маленькие человеческие фигурки. И это придавало фильму характер скорее гофмановского романтического, чем щедринского реалистического, гротеска» [1].

Н. Ходатаев реализовал ряд технических экспериментов. Так, анимационный фильм «Межпланетная революция» (1924 г.) был выполнен в технике перекладки — совмещение мультвставок с живой игрой актеров. В фильме «Китай в огне» (1925 г.) была разработана технология производства рисованного фильма с использованием метода китайской графики. Фильм стал первым опытом «одушевления» рисунков.

Аналогичные поиски и эксперименты проводились сестрами Брумберг, создавшими более 40 мультфильмов, каждый из которых считается, на данный момент, каноническим. Их работы характеризуются такими приемами, как переход от реалистической манеры анимации к анимации в стилистике детского рисунка, применение техники двумерной анимации «эклер» и т. д.

Таким образом, уникальность прикладной анимации как феномена визуальных искусств формировалась с привлечением различных приемов, техник и технологий. Например, инициатор многих экспериментов и технических нововведений, стоявший у истоков советской школы анимации и являвшийся одним из ее основателей, Ю. Меркулов принимал участие в создании динамических вставок в игровые и документальные фильмы. В 1927 году он совместил анимированные фрагменты с документально-игровыми кадрами в картине «Сенька-Африканец», где осуществил комбинированные съемки, соединив анимацию с живой игрой актеров. А уже в 1929 году Меркулов предпринял попытку создания постоянного объемного персонажа-марионетки на шарнирах, взаимодействующего с реальным миром («Приключения Братишкина»).

Своеобразной кульминацией первого этапа становления прикладной анимации стал выход на экраны в 1925–1929-х годах сразу нескольких фильмов, среди которых можно упомянуть работы «К приезду английской делегации», «Наш ответ Чемберлену», «Политические игрушки» и пр. Над этими произведениями трудились художники-графики и аниматоры, среди которых стоит отдельно упомянуть Ю. Меркулова, А. Бушкина и И. Иванова-Вано. Фильмы говорили со зрителем на языке плаката (акцент на идеологию, актуальные проблемы общества),

использовались выразительные возможности лубочной графики. Эти динамичные агитационные произведения являются образцом антиалкогольной и антирелигиозной пропаганды (фильм «Дурман Демьяна» (1925 г.)) [3, с. 8–23]. Критиковалась «политическая неграмотность и пережитки прошлого».

Наряду с этим, большую роль в становлении прикладной анимации и графического дизайна сыграла «Экспериментальная студия мультипликации», в которую вошли молодые художники, окончившие ВХУТЕМАС и ориентированные на поиски новых форм и творческих методов.

Однако во второй половины 1930-х годов начинается переориентация на выпуск фильмов для детей, поэтому данный период развития анимации характеризуется существенными изменениями. Теперь в основу произведения ложится сценарий; сцены, следующие одна за другой, соединяются между собой короткими стихотворными текстами, заостряя внимание на ритмической организации. Титров становится меньше, основной упор делается на визуально-графические средства, создающие поэтический образ. Логика поэтических сопоставлений, контрастов, ассоциаций расширяет язык анимации. В качестве примера здесь можно привести ленты уже называемых нами художников-аниматоров И. Иванова-Вано, сестер Брумберг, М. Цехановского, Н. и О. Ходатаевых.

Одной из приоритетных задач студии становится потоковый выпуск фильмов, чего удается достичь использованием техники плоских марионеток, стоящей на стыке рисованной и кукольной анимации и освобождающей художников от изготовления огромного количества фаз рисунков («Советские игрушки»», «Случай в Токио», «Юморески»). По методу комбинированной съемки, разработанной конструктором Н. Желинским, А. Иванов в 1928 году выпускает ряд картин с участием постоянного рисованного персонажа. Уже имеющийся опыт «оживления» рисованных персонажей постоянно совершенствуется на фоне непрекращающегося поиска новых форм в графике и монтаже.

Заключение

На основании проведенного в статье анализа развития прикладной анимации представляется возможным сделать следующие выводы.

Во-первых, отечественная прикладная анимация, зародившись как один из художественных элементов игрового кино, в новых условиях советской агитации и пропаганды обрела свойственный ей

сегодня прикладной характер. Образно-графические решения агитационно-просветительских анимационных и киноплакатов, стилистические приемы, заданные «лубочной» агитацией, приемы «динамических плакатов» — все это определило ориентацию прикладной анимации на функциональность, образность в рамках информационного сообщения, практическую значимость анимационного сюжета.

Во-вторых, выразительный язык прикладной анимации сформировался в результате эксперимента художников авангардистов, пионеров прикладной анимации с новыми (на период 1920 — середины 1930-х годов) медиа — кино и фотографией, что влияет на экспериментальный характер моушн-дизайна сегодня.

В-третьих, уникальность моушн-дизайна, вслед за прикладной анимацией, исторически формировалась с опорой на принципы авангардизма, с привлечением графических приемов и техник агитационного искусства. Это, прежде всего, динамика и использование раппортов, ярко проявившиеся в композиции агитационного плаката. Наряду с этим, шрифт становится ведущим элементом, а композиция создает динамику и драматизм действия, так как используются кинематографические приемы с упором на многослойность изображения.

Становление отечественной прикладной анимации в русле очерченных в данной статье тенденций можно охарактеризовать как процесс, связанный с экспериментом, составляющим основу агитационного искусства и включающим в себя достижения кинематографа, фотографии и дизайна 1920 — середины 1930-х годов. Отечественная прикладная анимация, выполняя агитационно-просветительские задачи, формировала свой неповторимый язык и средства выразительности, опираясь на творческий поиск художников-авангардистов, а также первых советских режиссеров, дизайнеров и художников-аниматоров.

Список литературы:

1. *Гинзбург С.* Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. — Ленинград: Художник РСФСР, 1957. — 284 с.

2. *Катанян В.А.* Неизданные выступления Маяковского (1920–1930 гг.) // Литературное наследство. — Москва: Издательство АН СССР, 1958. — Том 65. — 628 с.

3. *Кривуля Н.Г.* Анимационный плакат: истоки, специфика и своеобразие // Вестник ВГИК. — 2016. — № 2 (28). — С. 8–23.

4. *Кулешов Л., Хохлова А.* 50 лет в кино. — Москва: Искусство, 1975. — 303 с.

5. Культурология: Учебное пособие для ВУЗов / под редакцией А.А. Радугина. — Москва: Центр, 1996. — 304 с.

6. *Листов В.* Россия. Революция. Кинематограф. — Москва: Материк, 1995. —172 с.

7. *Морозова Я.В.* Специфика плакатного языка 1960–70–х годов на примере творчества Олеся Савостюка // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. — 2009. — № 5. — С. 243–246.

8. *Ожегов, С. И., Шведова, Н.Ю.* Толковый словарь русского языка. – М.: Аз, 1996. – 928 с.

9. *Полонский В.* Русский революционный плакат. — Москва: ГИЗ, 1925. — 192 с.

10. *Пушин С.А.* Советские комиксы как инструмент воздействия на массовое сознание // Тамбов: Грамота. — 2018. №11 (97). — Часть 2. — С. 288–292. — URL: https://cyberleninka.ru/article/v/sovetskie-komiksy-kak-instrument-vozdeystviya-na-massovoe-soznanie (дата обращения: 03.09.2018).

11. *Рыльский Г.В.* Фольклорные и эпические мотивы в отечественной анимации // Философия и актуальные вопросы образования: материалы международной научной конференции. — Кострома: КГТУ, 2010. — С. 160–162.

12. *Хан-Магомедов С.О.* Пионеры советского дизайна. — Москва, 1995. — 424 с.

13. *Эйзенштейн С.М.* Дисней. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2014. — 124 с.