



УДК 316.722:004.928

ВПЛИВ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ НА ГРАФІКУ Анімації (на прикладі анімаційного фільму «ЛЮДИНА-ПАВУК: ЧЕРЕЗ ВСЕСВІТИ»)

ДОВЖЕНКО Ірина, ШУЛЬГА Анастасія
Київський національний університет технологій та дизайну, Україна
e-mail: dovzhen@i.com.ua

Розглянуто вплив сучасної культури на розвиток мови анімації, проаналізовано технологію створення нового візуального стилю на прикладі анімаційного фільму «Людина-Павук: через Всесвіти».

Ключові слова: графіка анімації, візуальна мова і стиль, комікси, образи, сучасна культура

ВСТУП

Людство завжди прагнуло створити альтернативний світ свого існування, іншу реальність, що можна зафіксувати у вигляді малюнків, статуєток з каміння, дерева, дорогоцінних та інших матеріалів. У 20-му столітті було знайдено спосіб створення альтернативної реальності, яка б не просто відображала реальну дійсність, як це робив кінематограф, а дозволяла візуально відтворювати середовища і ситуації, створювати найдивовижніших героїв. Такий спосіб створення різноманітних реальностей отримав назву анімація.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

З метою з'ясування впливу культури на графіку анімації в дослідженні були виокремлені і проаналізовані елементи сучасної культури, що істотно вплинули на анімацію, зокрема культура коміксів. Визначено основні характеристики нового стилю, що був реалізований в анімаційному фільмі «Людина-Павук: Через всесвіти».

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Computer-Generated Imagery (CGI) – нерухомі і рухомі, зображення, що згенеровані комп'ютером і створені за допомогою тривимірної комп'ютерної графіки. Вони використовуються для створення кінематографічних спецефектів, на телебаченні. У комп'ютерних іграх зазвичай застосовується комп'ютерна графіка в реальному часі, але періодично додаються і внутрішньо ігрові відео, які ґрунтуються на CGI. Створенням рухомих зображень займаються спеціалісти з комп'ютерної анімації CGI. Даний напрям дозволяє створювати ефекти, які неможливо отримати за допомогою традиційного гриму та аніматроніки. У кінематографічній галузі



комп'ютерна анімація часто замінює роботу каскадерів і статистів, створює декорації.

Уперше комп'ютерна графіка була застосована в повнометражному фільмі «Край. Дикий Захід» (1973, реж. М.Крайточ) для отримання пікселізованого зображення, що імітувало зорову картинку андроїда-Стрільця. Невдовзі з'явилися фільми, які використовували елементи тривимірної комп'ютерної графіки: «Зоряні війни» (1977, реж. Д. Лукас), «Чужинець» (1979, реж. Р. Скотт). У 1980-ї роки, до виходу на екрани «Термінатора-2» Д. Кемерона, Голлівуд «охолонув» від комп'ютерних ефектів, зокрема, через невдалі касові збори фільму «Трон» (1982, реж. С. Лісбергер), цілковито побудованого на використанні новітніх досягнень комп'ютерної графіки. У фільмі «Парк юрського періоду» (1993, реж. С. Спілберг) уперше за допомогою CGI вдалося замінити каскадера, а також безперервно з'єднати CGI з традиційною зйомкою і аніматронікою (шкіра і м'язи динозавра були створені за допомогою комп'ютерної графіки). У 1995 році з'являється перший повнометражний мультфільм «Історія іграшок» (реж. Д. Лассетер), повністю змодельований на комп'ютері. А в 2001 у фільмі «Остання фантазія: Духи у середині нас» (реж. Х. Сакагуті, М. Сакакибара) вперше фігурують реалістичні CGI-зображення людей. Але найскравішим прикладом застосування CGI графіки є персонаж Дейві Джонс у фільмі «Пірати Карибського моря: Скриня мерця» (2006, реж. Г. Вербінські).

Використання CGI графіки в кінематографі допомагає митцям створювати несподівані, привабливі, багатогранні образи екранних героїв – реальних і вигаданих. Так само й в анімаційному мистецтві, що йде від прототипу, або від уяви автора. Таким прикладом стала анімаційна стрічка «Людина-павук: Через всесвіти» (Spider-Man: Into the Spider-Verse, 2018, реж. Б. Персікетті, П. Рамзі, Р. Ротман), в якій культовий герой – Людина-Павук, запропонований свого часу американською компанією Marvel Comics, що видавала комікси, і відомий широкому колу глядачів через своє втілення у багатьох стрічках і мультсеріалах. Герой нової анімаційної стрічки Майлз Моралез – талановитий юнак, який виборов право навчатись на стипендію в елітній школі. Престижне навчання не змінює його. Відкрите серце і добра душа Моралеза належить простим друзям з Брукліна. Та життя пропонує йому нові випробування, знайомства з дивними однокласниками (дівчина на ім'я Гванда), злодіями (Фіксом і Зеленим гобліном), супергероєм Людиною-Павуком і, нарешті, саме перетворення на Людину-Павука, який повинен дати бій лиходіям, врятувати нових друзів, повернути їх до інших вимірів і врятувати Всесвіт. Особливість цієї версії «Людини-Павука» полягає у поєднанні і цитуванні різних версій і персонажів з попередніх історій про супергероя. До того ж, дана анімаційна версія отримала своєрідне візуальне втілення. Автори фільму вирішили поєднати оригінальну друковану графіку, яка використовувалася у 1960-х рр. для друку



коміксів про Людину-Павука, і комп'ютерну графіку, утворивши тим самим новий і унікальний візуальний стиль фільму. Режисери не використовували розмиття зображення в динамічних сценах. Велика частина анімації робилася в режимі 12 кадрів в секунду, а не в звичному – 24, що було зовсім нетипово для комп'ютерної графіки. Автори прагнули, щоб будь-який стоп-кадр фільму виглядав як повноцінна сторінка коміксу.

Вочевидь слід пригадати, що культура коміксу (розповідей у малюнках) була доволі поширеною у європейських країнах. За тематичною і жанровою спрямованістю комікси були різноманітні, але мали єдність оповідної структури та візуальної дії і необов'язково супроводжувалися текстом. З часом з невеликих, часто гумористичних історій, комікси трансформувалися у складні, вселенські історії з сюжетами, що зачіпали теми боротьби зі злом, насиллям. Вони сформували героїв і супергероїв з різними характерами і долями, сміливців, боягузів, зрадників, злочинців, змальованих авторською фантазією, впізнаваних, типажних (Супермен, Бетмен, Людина-Павук, Люди Х, Залізна людина, Халк, Доктор Хто, Капітан Америка). У статті «Комікси як медіа комунікації» провідний фахівець в галузі комунікативних технологій Г. Почепцов відзначає схожість процесів входження до культури суспільства коміксів, як окремого типу медіа, та Інтернету, при якому виникає нове комунікативне середовище, що стає відображенням бажань споживача [1].

В різних країнах світу «комікси мають свою специфіку, яка визначається культурними традиціями що склалися десятиліттями. Тисячі молодих і дорослих людей в Азії, Америці, Європі створюють і розвивають потужну субкультуру, засновану на коміксах і присвячену їм, тим самим просуваючи її серед решти населення» [2]. Тож, приступаючи до роботи над фільмом, режисери в першу чергу поклалися на художника-постановника Д. Томпсона, чия робота і стала основою нового амбітного стилю. Любитель коміксів, він прагнув відтворити в малюнках світ з точки зору головного героя Майлза Моралеса, ніби він живе всередині коміксу, де були б особливі відтінки кольору, зміщення елементів, контури. Він застосував розмиття різних кольорів, залежно від того, що прагнули відтворити на екрані автори в той чи інший момент, змінив зміщення простору разом з персонажем, в залежності від того, як швидко він рухається.

Найсерйозніші інновації отримали лінії. Компанія Sony створила новий софт, який дозволяв малювати двовимірні лінії поверх тривимірних CGI-моделей. Так створювалася автентична геометрія. Візуальний стиль вийшов унікальним і Sony подала на патентування весь новий софт, що був створений для фільму. Напівтони і штрихування для тіней було запозичено з графіки коміксів. В результаті складалося повне відчуття, що поверх комп'ютерної анімації накладено малюнки художника.



Окрім головного персонажа необхідно було розробити різні стилі для інших персонажів і автори шукали особливу мову, основою якої стали двовимірні форми. У патентах Sony вказувалися такі технології: елементи машинного навчання, які визначали б положення мальованих ліній в наступному кадрі; програма, що дозволяє художникам додавати елементи малюнка прямо на моделі персонажів; алгоритми для створення освітлення на пласкій поверхні, яке створює лінію глибини кадру [3].

ВИСНОВКИ

У сучасній культурі твори анімації займають важливе місце. Вони формують художньо-естетичний смак глядача, водночас змінюючись, відповідно до викликів часу. Культура активно впливає на сферу анімаційного мистецтва, формуючи нову візуальну анімаційну графічну мову і стиль. Дослідження показало, що формування нового графічного стилю анімаційного фільму «Людина-Павук: через Всесвіти» поєднав двовимірну і тривимірну графіку та графічний стиль коміксів та створив стиль, який відповідає очікуванням і відкриває нові шляхи для анімаційної творчості.

ЛІТЕРАТУРА

1. Почепцов Г. Комиксы как медиакоммуникации. URL: <https://psyfactor.org/lib/media-communication-8.htm> (дата звернення 14.01.2020)
2. Влад. Такая разная комикс – культура. URL: <https://shazoo.ru/2017/05/20/51946/takaya-raznaya-komiks-kultura> (дата звернення 14.01.2020)
3. Патент анімації Людини павука від Сони. URL: <https://shazoo.ru/2018/12/13/73716/sony-hochet-zapatentovat-tehnologii-animacii-iz-cheloveka-pauka-cherez-vselennye> (дата звернення 12.01.2020)

DOVZHENKO I., SHULGA A.

IMPACT OF MODERN CULTURE ON THE GRAPHICS ANIMATION (ON THE EXAMPLE OF THE “SPIDER-MAN: THROUGH THE UNIVERSES”)

The article examines the influence of modern culture on the development of animation language, analyzes the technology of creating a new visual style on the example of the animated film "Spider-Man: Through the Universes".

Key words: *animation graphics, visual language and style, comics, image, modern culture*