

спонтанность, анонимность. К основным функциям сетевого творчества относятся мировоззренческая, репрезентативная, информационная, идеологическая, коммуникативная, прагматическая, развлекательная функции, а также функции социализации и идентификации. Основными принципами сетевого творчества являются принцип гуманизма, пассионарности, интерактивности, диалогичности, а также принцип культурной ответственности.

1. Богданов, Д. В. Социальные функции Интернета / Д. В. Богданов // Вестн. Нижегород. ун-та им. Н. И. Лобачевского. Сер.: Социальные науки. – 2011. – № 1 (21). – С. 114–120.

2. Зиновьева, Н. А. Функции интернет-мемов в обществе. Социологический взгляд / Н. А. Зиновьева // Интернет и современное общество : сб. тезисов докладов. Тр. XVIII Всерос. объединенной конф. «Интернет и современное общество», Санкт-Петербург, 22–25 июня 2015 г. – СПб., 2015 – С. 54–56.

3. Китов, Ю. В. Культурная ответственность: к вопросу об определении понятия / Ю. В. Китов, С. Л. Гертнер // Вестн. МГУКИ. – 2017. – № 6 (80). – С. 67–74.

4. Рукомойникова, В. П. «Виртуальный» фольклор в контексте народной смеховой культуры : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.01.09 / В. П. Рукомойникова ; Удмурт. ин-т истории, языка и литературы УрО РАН. – Ижевск, 2004. – 23 с.

УДК [004.928:004.92]:004.4'27

Фу Фань (КНР),

*соискатель ученой степени кандидата искусствоведения
учреждения образования «Белорусская государственная академия
искусств», г. Минск, Беларусь*

ИНТЕГРИРОВАННЫЕ МЕДИАПРОЕКЦИИ КАК ПРОСТРАНСТВО РАЗВИТИЯ АБСТРАКТНОГО АНИМАЦИОННОГО ИСКУССТВА

Аннотация. Абстрактная анимация развивалась с начала XX в. по сегодняшний день, сформировала художественные особенности и стала самостоятельной художественной дисциплиной. С непрерывным развитием компьютерных технологий мультимедиа стали широко использоваться в различных областях, приведя к диверсификации общества, что также открыло новые возможности для художественного выражения абстрактной анимации. В статье освещаются разнообразные формы и

носители интегрированных медиапроекций, которые обеспечивают более широкое пространство для развития абстрактных анимаций.

Ключевые слова: абстрактная анимация, интегрированные медиа-проекции, технические средства.

Fu Fan (China),

*Competitor of a scientific degree of candidate of Art History
of the Educational Institution "The Belarusian State University
of Culture and Arts", Minsk, Belarus*

INTEGRATED MEDIA PROJECTIONS AS A SPACE FOR THE DEVELOPMENT OF ABSTRACT ANIMATION ART

Abstract. Abstract animation has been developing since the beginning of the twentieth century to this day, it has formed its own artistic characteristics and become an independent artistic discipline. With the continuous development of computer technology, multimedia has become widely used in various fields, forming a diversified development trend of society, which has also opened up new opportunities for the artistic expression of abstract animation. The article highlights the various forms and media of integrated media projections, which provide a wider space for the development of abstract animations.

Keywords: abstract animation, integrated media projections, technical means.

Абстрактная анимация объединила музыку и искусство в начале прошлого века, став новаторским экспериментальным искусством. Как и авангардное искусство, искусство абстрактной анимации имеет свой уникальный путь развития. Анимация изначально возникла для записи и воспроизведения моментов реальной жизни, мастер наделил ее идеями и сделал динамичным изобразительным искусством. Абстрактная анимация использует вымышленные изображения для отражения реального мира и является идеальным средством для создания или выражения внутреннего мира человека. Поэтому производство абстрактной анимации основано на потребностях развития самого искусства анимации и использует средства выражения для демонстрации внутренней психологии художника.

Абстрактная анимация – это не только геометрические образы или графика, трансформируемые на экране в соответствии с традициями народа, она содержит богатые гуманистические мысли и духовный контекст, которые выражают эмоции,

социальные и исторические изменения, размышления о времени, а также другие понятия и идеи. Все виды абстрактных символов в абстрактной анимации не только обладают постоянно меняющимися формами, но также имеют особые значения и методы выражения. Правильный подбор метода и средства выражения действительно является проблемой [2].

В течение долгого времени основными средствами выражения абстрактной анимации оставались ручная роспись, различные виды материалов, а также традиционный экран и плоская проекция. Используемые средства и методы выражения могут создавать абсолютно разные художественные стили, особенно это касается анимации абстрактных символов, где концепции ее содержания и способ выражения напрямую зависят от уникального восприятия создателя. Абстрактные визуальные символы, являясь носителями информации, играют важную роль в распространении культуры и развитии искусства [Там же].

В XXI в. наука и техника развиваются очень быстро, а также значительно увеличились масштабы и скорость распространения культуры. Традиционные абстрактные анимационные средства больше не соответствуют высоким стремлениям художников, поэтому они начали одновременно применять различные приемы для достижения этой цели, сочетая элементы традиционной китайской культуры с собственным творческим потенциалом, чтобы технологии смогли как можно лучше содействовать выражению художественного творчества [1]. С этой целью художники ушли от использования простого плоского экрана и стали выбирать для проекции абстрактных анимаций здания неправильной формы, большие неровные стены и даже человеческие лица.

Абстрактные анимации применяются в качестве нового средства украшения различных пространств, повышения имиджа города, а также передачи информации. Для этого в качестве проекционного фона были задействованы здания, туман на воде и др. Сочетая различные мультимедийные средства, художникам удалось создать виртуальное трехмерное пространство, попав в которое, зрители испытывают ощущение присутствия и «погружения», что и является эффектом, производимым проекционными технологиями [2].

Архитектурное проекционное искусство в последние годы является наиболее применяемой техникой художественного

выражения для художников-абстракционистов. В настоящее время технология архитектурной проекции привлекает все большее внимание различных художников в Китае [1]. Художественные и коммерческие эффекты являются сочетанием технологий архитектурной проекции и абстрактной анимации. Динамические изображения создаются при помощи цифровых технологий и преобразования традиционной среды при проецировании экрана на неровные стены в сочетании с характеристиками самого здания.

Для архитектурной проекции должны быть использованы проекторы с большим световым потоком и хорошей проекционной системой, кроме того, необходимо выбрать подходящее здание, которое смогло бы в полной мере отобразить такого плана картинку, а при ее изменении – создать 3D-эффект. Все происходящее должно «погрузить» зрителей в виртуальное пространство, что требует от создателей высокого уровня подготовки, знания особенностей структуры здания, умения во время демонстрации сочетать элементы китайской традиционной культуры и коммерческие элементы, а также отразить свою собственную концепцию, уделяя внимание чувственному восприятию зрителей и созданию открытого медиапространства. Примером служит голографическая настенная проекция во время столетнего юбилея Университета Цинхуа, вдохновением для которой является история развития самого Университета, а также интерактивное развитие искусства и науки. С помощью символов и абстракций было выражено не только понимание Университетом Цинхуа искусства и науки, но и показан переход от индустриального общества к информационному и различные перспективы на будущее [1]. Чтобы достичь наилучшего эффекта, создатель проекции сделал глубокий анализ места, времени и зрителей, а также учел и рассчитал оптимальный угол обзора для аудитории. С технической стороны для улучшения проекционного эффекта были использованы синие квадраты и оранжевые световые шары.

Согласно цветовому кругу, оранжевый и синий являются взаимодополняющими цветами, а круг и квадрат – основными геометрическими фигурами. Эти две цветные фигуры означали науку и искусство, а также взаимодействовали с самим зданием. Сочетание творчества и точных технологий смогло в полной мере отразить тему проекции, которая имела цель не

только создать великолепные визуальные эффекты. Благодаря большому размеру здания проекция смогла выйти за рамки привычного экрана, что для многих зрителей стало новшеством, идеально соединившим в себе современные технологии и искусство. Плюсом проекции на больших зданиях является то, что создается ощущение, будто все здание находится в движении, но в то же время остается в гармонии с окружающей средой. По этой причине проекции на зданиях сейчас являются одним из популярных способов реализации абстрактных анимаций, поскольку они позволяют выйти за рамки экрана. С применением западных знаний в этой области художники постоянно интегрируют отдельные элементы китайской культуры, такие как каллиграфия и рисование тушью. Цифровая динамическая проекция в органическом сочетании с внешней структурой фасада здания выражает совершенно новый вид анимации [1].

Взаимодействие искусства и технологии, изображения и архитектуры, а также сочетание звукового и визуального искусства стимулируют нахождение гармонии между медиаискусством и искусством окружающей среды. Применение технологии архитектурной проекции помогло искусству абстрактной анимации подняться на новый уровень. Художники изучают не только технологии архитектурных проекций, но и проекции на человеческих лицах. Так, например, японский художник Нобумичи Асаи использует технологию проекции динамического изображения, чтобы «наносить макияж» или изменять лицо и тело модели с помощью света и тени [Там же]. Существуют различные формы и способы выражения искусства, поэтому современные художники не останавливаются только на архитектурной проекции и проекции на человеческом лице, а продолжают творческий поиск. В будущем применение технологии мультимедийной проекции в анимации останется важным направлением для исследований.

1. Сюй, Чжэ. Исследование искусства интегрированной медиапроекции абстрактных анимаций / Чжэ Сюй // Художественное наблюдение. – 2019. – № 11. – С. 78.

2. Turner, P. Content and meaning in abstract animation [Electronic resource] / P. Turner // VCU Scholars Compass. – 2003. – Mode of access: https://scholarscompass.vcu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1001&context=kine_pubs. – Date of access: 12.09.2022.