

ОНТОЛОГИЯ КИНО И ОНТОЛОГИЯ АНИМАЦИИ

Статья посвящена обоснованию наличия у анимации отличной от кинематографа онтологии, описанию конструирования теоретической модели онтологии «матричного контейнера», используемого анимацией, понятийно и терминологически соотносимой с теоретической моделью «матричного контейнера», используемого кино, а также их сопоставлению.

Ключевые слова: онтология анимации, онтология кино, теория анимации, теория кино, методология кино, аниматология.

Вопрос «Что такое анимация?» не менее сложен, чем вопрос «Что такое кино?». Однако в рамках киноведческих исследований ответов на него не так уж и много, и все они связаны с поверхностным рассмотрением анимации как специфической формы кинематографа. И даже обособляющаяся от киноведения наука об анимации – аниматология¹ если и пытается дать ответ на этот вопрос, то, в сущности, делает это в том же самом ключе, что и традиционное киноведение². В данной ситуации единственным действенным средством для установления подлинной специфики анимации является доказательство уникальности ее онтологии по отношению к онтологии кино. Для этого необходимо, во-первых, обосновать возможность обособления на онтологическом уровне анимации от кинематографа и его производных форм, во-вторых, сконструировать теоретическую модель онтологии «матричного контейнера», используемого анимацией, соотносенную с имеющейся теоретической моделью онтологии «матричного контейнера» кино, и, наконец, сопоставить их.

I. Кино и анимация: проблема онтологии

1. Первое, что необходимо сказать и на что справедливо указывают, когда заходит разговор об анимации, это то, что анимация возникла раньше, чем кинематограф, и она могла бы существовать и определенным образом развиваться без кинематографа.

2. В то же время анимация, являясь объектом исследовательской рефлексии в границах киноведческого дискурса, наряду с игровым, документальным и научно-популярным кино, традиционно рассматривается как один из специфических видов кинематографа.

3. С появлением и развитием цифровых технологий анимация из специфического средства, к которому в исключительных случаях прибегали создатели самого массового вида кино – игрового, превратилась в почти повсеместно используемый инструмент, расширяющий внутренние возможности данного вида, что, однако, приводит к его собственной, в той или иной степени тотальной, деонтологизации³.

4. Онтология кино как основа для существования кинематографа-системы деятельности связана с одной из линий филогенеза феномена автоматической фиксации – уникального процесса, в результате реализации которого между фиксируемым (тем, что фиксировалось), зафиксированным и его актуализированной формой может быть установлена связь в форме прямого онтологического соответствия и без которого тот кинематограф, который основан на фотографическом принципе получения изображения и без которого анимация могла бы определенным образом самостоятельно развиваться, был бы просто-напросто невозможен.

5. Динамичный кадр как «матричный контейнер» одной из линий филогенеза феномена автоматической фиксации может быть определен следующим образом: динамичный кадр – это ограниченно протяженная пространственно-временная фрагментация видимой части фиксируемого, обусловленная функциональными свойствами конкретного аппарата фиксации и актуализируемая в форме, соответствующей фиксируемому, с учетом обуславливающих свойств аппарата фиксации.

6. Фильмопроизводство как системообразующий вид деятельности для кинематографа-системы деятельности, с момента возникновения и до настоящего времени, основано на получении совокупности динамичных кадров и их «упаковки» в собственный специфический «продуктивный контейнер» – фильм.

7. Если предположить, что онтология анимации соответствует онтологии кино, то необходимо будет признать верность двух на

первый взгляд кажущихся абсурдными утверждений: а) кино появилось до возникновения линии филогенеза феномена автоматической фиксации, связанной с получением динамичного кадра, то есть до изобретений Эдисона и братьев Люмьер, и б) не анимация должна определяться как вид кино, а кино как вид анимации.

8. Отсутствие приведенных утверждений в предметном поле исследований в отношении кино и анимации может быть объяснено тем, что с появлением анимации (до появления кино) не возникло специфической исследовательской рефлексии в ее отношении, а вот когда появился и распространился кинематограф, такая рефлексия в его, кинематографа, отношении появилась. И тут же распространилась на формально схожие с ним формы (на ту же анимацию), включая отрефлексированное в собственную систему координат. Например, позднее, точно так же, в отсутствие на тот момент специфической искусствоведческой рефлексии в отношении изобразительных форм, использующих в качестве материала иные, чем традиционные, изобразительные материалы, киноведением был по-своему и по собственным правилам отрефлексирован так называемый «киноавангард» – в своих экстремальных формах не имеющий к кинематографу никакого отношения, а в формах латентных – не имеющих никакого отношения к авангарду в изобразительном искусстве.

9. В такой ситуации исключительным доказательным решением вопроса о единстве или разности онтологий кино и анимации является построение их теоретических моделей, а вернее, даже достаточно – теоретических моделей тех «матричных контейнеров», на которых основаны кино и анимация – динамичного кадра и анимированного изображения⁴, определяющих онтологическую специфику «продуктного контейнера» этих двух видов деятельности, который для них будет один и тот же – фильм. Так как теоретическая модель онтологии динамичного кадра на примере его реализации в условиях кинематографа уже существует⁵, то необходимо сконструировать только теоретическую модель онтологии анимированного изображения, для удобства последующего сопоставления, выражаемую в категориях и терминах существующей модели онтологии кино.

II. Теоретическая модель онтологии анимированного изображения

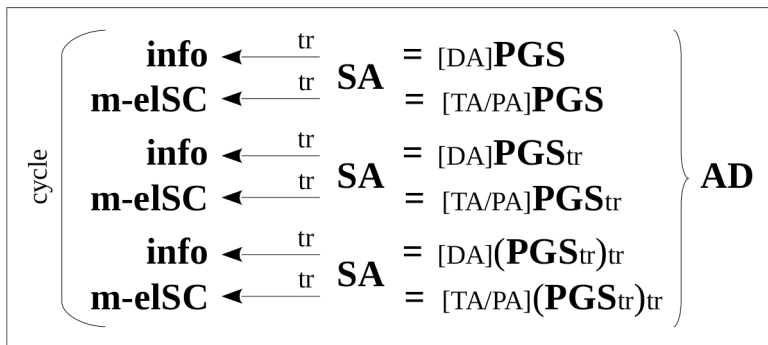
10. Одним из ключевых определений онтологии динамичного кадра является определение фиксируемого: *ситуационный континуум* (situational continuum – SC) – совокупность материальных и любых иных факторов, объединенных *пространственно-временным* единством (spatio-temporal – st) и тем или иным принципом его локализации. В онтологии феномена автоматической фиксации принципом локализации ситуационного континуума является *аппарат фиксации* (apparatus fixation – AF). А в связи с тем что ситуационный континуум в момент фиксации, трансформируясь в своей временной составляющей, никогда не является пассивным, то фиксируемое (ситуационный континуум) наравне с аппаратом фиксации определяется в качестве субстанционального элемента онтологии динамичного кадра. В самом же зафиксированном одной из важнейших составляющих является его пространственно-временная характеристика, соответствующая пространственно-временной составляющей фиксируемого ситуационного континуума. Нарушение же пространственно-временной характеристики приводит к деонтологизации зафиксированного, что соответствует первому виду деонтологизации кинематографического материала⁶.

11. В связи с тем что отдельные фазы анимированного изображения могут быть получены как с использованием технического средства непосредственной фиксации ситуационного континуума (как, например, в случае с рисованной, перекладной или кукольной анимацией), так и без него (докинематографические анимационные техники, компьютерная анимация), то необходимо говорить не только о двух принципиальных видах исходного материала для создания анимации – феноменально онтологизированного и феноменально деонтологизированного, но и о двух видах самой анимации – феноменально онтологизированной и феноменально деонтологизированной, основанных на соответствующем им онтологическом материале.

12. Так же как и онтология динамичного кадра, онтология анимированного изображения может быть разделена на две части: связанную с получением некоторого специфического материала (первая часть), который затем переводится в форму, доступную для восприятия с использованием того или иного технического средства (вторая часть). И та и другая части представляются через субстанциональный/е элемент/ы, реализуемый процесс, исходный

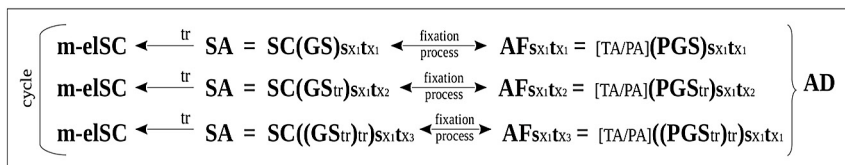
материал и получаемый продукт, а также через отношение между исходным материалом и продуктом⁷.

13. Для феноменально деонтологизированного анимированного изображения может быть определен единственный субстанциональный элемент первой части онтологии – *субъект-автор* (subject-author – SA), который реализует в отношении исходного материала, в качестве которого может выступать, во-первых, *информация* (information – info), а во-вторых, *материальные элементы ситуационного континуума* (material elements of a situational continuum – m-elSC), *трансформационный* (transformation – tr) процесс, являющийся одним шагом *цикла* (cycle) и связанный с такого рода трансформацией исходного материала, в результате которой в границах цикла создается последовательность *плоскостных изобразительных структур* (plane graphic structure – PGS), соотносимых между собой как фазы движения, образуемого изменением элементов данных структур. Продуктом трансформационной деятельности, реализуемой субъектом-автором в отношении исходного материала, в соответствии со спецификой процесса, а также с учетом его цикличности, будет являться *анимационная длительность* (animation duration – AD) – последовательность плоскостных изобразительных структур, связь между которыми может быть определена следующим образом: PGS+PGStr+(PGStr)tr+... и т. д. Причем важно отметить, что для того, чтобы плоскостные изобразительные структуры по отношению друг к другу определялись как фазы движения, образуемого изменением элементов данных структур, таких структур в последовательности должно быть не менее трех (две плоскостные изобразительные структуры с изменяющимися в них элементами будут давать всего лишь сдвиг, но не движение, скачок, но не анимационную длительность). Отдельные фазы анимированного изображения могут выражаться в различных формах: в случае трансформации субъектом-автором материальных элементов ситуационного континуума – в форме плоскостной изобразительной структуры, доступной для непосредственного восприятия без необходимости использования для этого специального устройства – *демонстрационного аппарата* (demonstration apparatus – DA), переводящего их в форму анимационной длительности, и в случае трансформации субъектом-автором информации – в форме закодированной информации, для перевода которой в плоскостную изобразительную структуру необходимо специальное устройство – *трансляционный* (translational apparatus – TA) или *проекционный* (projection apparatus – PA) *аппарат* (схема 1).

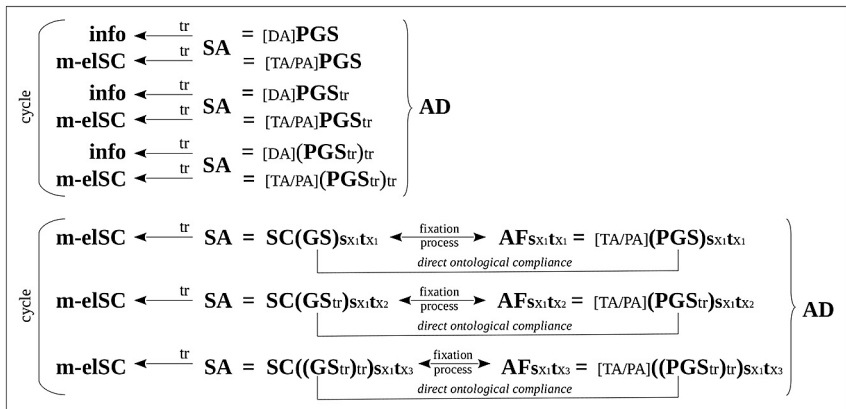


14. Так как в результате реализации одного процесса в феноменально онтологизированном анимированном изображении не может быть получен продукт, который будет переводиться в экранную форму, то здесь первая часть онтологии должна быть разделена на два этапа. На первом из них в качестве единственного субстанционального элемента выступает субъект-автор, реализующий в отношении исходного материала – материальных элементов ситуационного континуума трансформационный процесс, связанный с такого рода трансформацией исходного материала, в результате которой создается *изобразительная структура* (graphic structure – GS) как элемент ситуационного континуума. На втором этапе субстанциональными элементами, связанными, с одной стороны, *процессом* автоматической *фиксации* (fixation process), основанном на фотографическом принципе, а с другой – спецификой пространственно-временной саморазвертываемости, будут являться аппарат фиксации и ситуационный континуум, элементом которого является полученная на первом этапе изобразительная структура, с обязательным указанием их обусловленности уникальной пространственно-временной координатой. Продуктом же взаимодействия этих субстанциональных элементов будет зафиксированное – ограничено протяженная пространственно-временная фрагментация фиксируемого, обусловленная функциональными свойствами конкретного аппарата фиксации, и актуализируемая в форме соответствующей фиксируемому, с учетом обуславливающих и ограничивающих свойств аппарата фиксации. В конструируемой онтологии временная составляющая зафиксированного будет равна моментальной фотографии (реальный временной интервал которого равен размеру выдержки), пространственная – плоскостной изобразительной

структуре как элементу фиксируемого ситуационного континуума, а пространственно-временная координата соответствовать пространственно-временной координате фиксируемого. Процессы первого и второго этапа образуют один шаг цикла, а для получения анимационной длительности, как и в случае с феноменально деонтологизированным анимированным изображением, необходимо как минимум три зафиксированных изображения, соотносимых друг с другом как фазы движения, получение которых будет соответствовать реализации трех шагов цикла. Пространственно-временные координаты отдельных фаз фиксируемого, а также аппарата фиксации будут соотноситься друг с другом как неизменные в своей пространственной составляющей (уникальной как для фиксируемого, так и для аппарата фиксации) и изменяющиеся во временной составляющей при соответствии между собой для фиксируемого и аппарата фиксации в момент фиксации. Отдельные фазы анимированного изображения выражаются в форме плоскостной изобразительной структуры, полноценное восприятие которой возможно исключительно с использованием для этого специального устройства – трансляционного или проекционного аппарата (*схема 2*).



15. В связи с тем что характер отношения между исходным материалом и продуктом специфической трансформационной деятельности в феноменально деонтологизированном анимированном изображении не приобретает ничего, кроме имеющегося отношения между исходным материалом и полученным из него продуктом, в конструируемой части теоретической модели это отношение может и не указываться. В случае же с феноменально онтологизированным анимированным изображением между фиксируемым и зафиксированным может и должна быть установлена связь в форме *прямого онтологического соответствия* (direct ontological compliance). Таким образом, мы получаем теоретическую модель первой части онтологии анимированного изображения (*схема 3*).

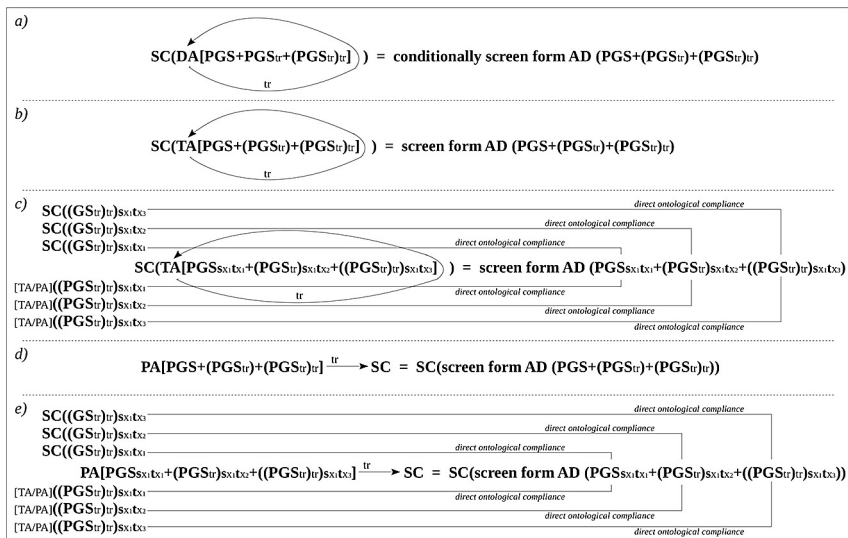


16. Во второй части конструируемой онтологии оба вида анимированного изображения необходимо рассмотреть в трех возможных вариантах актуализации анимационной длительности. Первый вариант связан с наличием демонстрационного аппарата, осуществляющего механическую актуализацию анимационной длительности, до ее актуализации существующей в форме плоскостных изобразительных структур, доступных для непосредственного восприятия без необходимости использования для этого специального устройства. Так как в момент актуализации, будучи элементом ситуационного континуума, демонстрационный аппарат трансформирует сам себя, то данный процесс может быть охарактеризован как трансформационный. Продуктом его, в условиях отсутствия экрана как такового, но в ситуации наличия некоего рамочного ограничения, будет являться *условно экранная форма анимационной длительности* (conditionally screen form AD). Какое-либо специфическое отношение между продуктом этого процесса, продуктом первой части онтологии и ее исходным материалом отсутствует (схема 4-а).

17. Во втором варианте наличествует трансляционный аппарат, осуществляющий трансляцию анимационной длительности, трансформирующую его самого как элемент ситуационного континуума, продуктом чего является *экранная форма анимационной длительности* (screen form AD). В случае трансляции продукта феноменально деонтологизированного анимированного изображения какое-либо специфическое отношение между продуктом рассматриваемого здесь процесса, продуктом первой части онтологии и ее исходным материалом отсутствует (схема 4-б). В случае же трансляции продукта феноменально онтологизированного анимированного

изображения, при прямой онтологической связи между каждой из отдельных фаз экранной формы анимационной длительности с соответствующими им фазами зафиксированного и фиксируемого, какое-либо специфическое отношение между продуктом рассматриваемого здесь процесса, продуктом первой части онтологии и ее исходным материалом так же не может быть установлено (*схема 4-с*).

18. В третьем варианте имеется проекционный аппарат, осуществляющий проекцию анимационной длительности, трансформирующую им некую независимую от него – самореализующуюся ситуацию, продуктом чего является экранная форма анимационной длительности как элемент ситуационного континуума. И точно так же как и во втором варианте: в случае проекции продукта феноменально деонтологизированного анимированного изображения какое-либо специфическое отношение между продуктом рассматриваемого здесь процесса, продуктом первой части онтологии и ее исходным материалом отсутствует (*схема 4-d*), а в случае же проекции продукта феноменально онтологизированного анимированного изображения, при прямой онтологической связи между каждой из отдельных фаз экранной формы анимационной длительности с соответствующими им фазами зафиксированного и фиксируемого, какое-либо специфическое отношение между продуктом рассматриваемого здесь процесса, продуктом первой части онтологии и ее исходным материалом так же не может быть установлено (*схема 4-e*).



III. Кино и анимация: онтологическая дистанция

19. Сопоставляя элементы первых частей онтологий, главное, что необходимо констатировать – это тотально авторски-креационный характер получения анимационной длительности даже в онтологизированно анимированном изображении (в процессе получения динамичного кадра он абсолютно автоматичен), а также отсутствие в нем связи в виде прямого онтологического соответствия между полученной анимационной длительностью и фиксируемым – для данной длительности просто-напросто нет общего фиксируемого.

20. Сопоставляя элементы вторых частей онтологий, основным является то же самое отсутствие прямой онтологической связи между экранной формой анимационной длительности, самой этой длительностью, а также фиксируемым, которое отсутствует.

21. Таким образом, можно сделать общий вывод о принципиальной разности онтологий «матричных контейнеров», используемых в кино и анимации, а следовательно, говорить об их онтологической обособленности друг от друга, несмотря на наличие схожего «продуктного контейнера».

22. Если же затронуть вопрос восприятия субъектом-зрителем динамичного кадра, то главное, о чем надо говорить – это о трансцендентально-физиологическом процессе сообщения ему онтологического содержания в качестве элемента его реального индивидуального локализованного ситуационного континуума⁸.

23. При восприятии субъектом-зрителем онтологизированного анимированного изображения чисто теоретически можно говорить о трансцендентально-физиологическом процессе сообщения ему сверхмощносжатого онтологического содержания в качестве элемента его реального индивидуального локализованного ситуационного континуума. Но вопросу, как это реально выражается, не деонтологизируют ли каким-то образом друг друга дискретные ежесекундно сменяющиеся фазы онтологизированного изображения, должно быть посвящено отдельное специальное исследование.

24. При восприятии же субъектом-зрителем деонтологизированного анимированного изображения какой-либо специфический процесс отсутствует.

25. В то же время могут быть определены как минимум три средства онтологизирующих анимированное изображение. Первым из них является съемка кадра, длящаяся некий период, превосходящий длительность выдержки. Таким образом возникает динамичный кадр. Однако здесь встает вопрос о корректности определения его как фазы анимационной длительности.

26. Вторым средством является используемая в анимации физическая панорама аппарата фиксации по изобразительной структуре, которая также оказывается динамичным кадром.

27. Третьим и самым мощным средством онтологизации анимированного изображения является сопровождение анимационной длительности зафиксированным звуком, оказывающим на анимационное изображение тотальное онтологизирующее воздействие⁹.

Обосновав на методологическом уровне онтологическую разность динамичного кадра и анимированного изображения, проведено, во-первых, онтологическое разделение кино и анимации, использующих их в качестве «матричных контейнеров», а во-вторых, положено начало формализованному изучению анимированного изображения как феномена, одной из линий филогенеза которого и является анимация.

Примечания

- ¹ *Кривуля Н.Г.* Аниматология. Эволюция мировых аниматографий: В 2 ч. Ч. 1 / Ред. Я.Е. Лев. М.: Аметист, 2012. С. 5–6.
- ² Там же. С. 7–14.
- ³ *Штейн С.Ю.* Онтология кино и деонтологизация кинематографического материала // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». 2015. № 1. С. 130–138.
- ⁴ Анимированное изображение точно так же, как динамичный кадр, может быть использовано в различных видах деятельности, в том числе и в том, которое мы определяем как связанную с созданием анимационных произведений, соотносимых с произведениями кинематографическими.
- ⁵ См.: *Штейн С.Ю.* Онтология кино и проблематизация ключевых вопросов теоретического киноведения // Артикульт. 2013. № 2 (10). С. 98–106.
- ⁶ *Штейн С.Ю.* Онтология кино и деонтологизация кинематографического материала. С. 133–134.
- ⁷ Данный метод соответствует системодетельностному подходу Г.П. Щедровицкого. См.: *Щедровицкий Г.П.* Исходные представления и категориальные средства теории деятельности // Щедровицкий Г.П. Избранные труды. М.: Школа культурной политики, 1995. С. 233–280.
- ⁸ См.: *Штейн С.Ю.* Онтология кино и проблематизация ключевых вопросов теоретического киноведения. С. 100–106.
- ⁹ См.: *Штейн С.Ю.* Онтология кино и онтология звукозаписи // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». 2015. № 2. С. 140–149.