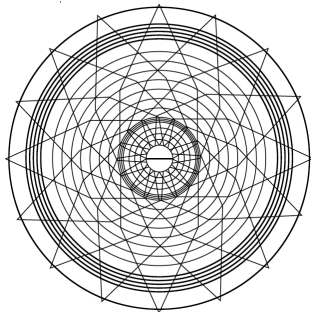




ЭВОЛЮЦИЯ КОРОТКОМЕТРАЖНОЙ АНИМАЦИИ СТУДИИ PIXAR

Прохоров А.В.

аспирант программы “Изобразительное и
декоративно-прикладное искусство и архитектура”
Национального исследовательского университета
“Высшая школа экономики” (Москва, Россия)
a.prohorov1989@gmail.com

Аннотация:

В статье анализируются короткометражные анимационные фильмы студии Pixar. Выделяются драматургические каноны, которые сохранялись неизменными в течение десятилетий, а также основные тенденции развития современной мультипликационной драматургии. Автор изучает, как на протяжении длительного времени трансформировались темы, персонажи, виды конфликтов, структура сюжетов. Особое внимание уделяется тому, как классический «путь героя» преобразуется в контексте современной драматургии короткометражного кино и экспериментов студии с коммерческими и инди-проектами. Автор также затрагивает тему проникновения различных мировых культур в анимацию Pixar, анализирует последствия этого процесса. Рассматриваются и изменения, которые произошли в анимации как в экранном искусстве, в частности, эволюция такой важной составляющей короткометражной анимации, как визуальный аттракцион. На стыке разных ракурсов исследования становится видно, как компании удается поддерживать баланс между четкими правилами и экспериментами, между стабильностью и риском и при этом оставаться лидером данной ниши.

Ключевые слова: кино, анимация, короткометражные фильмы, мультфильмы, сюжет, драматургия, нарратив, сторителлинг.

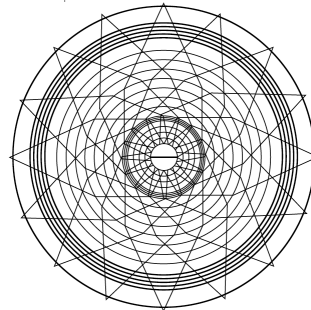
Введение

Исследования в области короткометражной анимации представляют сложность, поскольку находятся на стыке трех областей. Первая область включает в себя фундаментальные работы о кино (В. Пудовкин, Л. Кулешов, А. Базен, Ж. Делез, Д. Вертов и многие другие). Вторая — исследования анимации, ее специфики и используемых ею выразительных средств. Это, в частности, работы, посвященные попыткам дать определение анимации: от более ранних, которые занимаются скорее постановкой этого вопроса (Denslow, 1997) и обобщением имеющихся примеров (Wells, 1998), до более поздних, рассматривающих анимацию в контексте ее технологического развития (Dobson,

[Научные статьи]

Прохоров А.В.

Эволюция короткометражной анимации студии Pixar



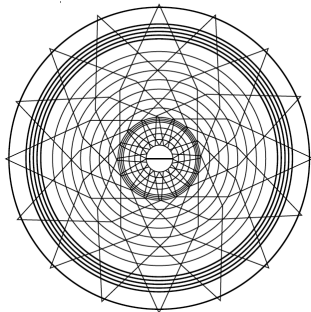
2009) и возрастающей реалистичности изображения (Greenberg, 2011). Наконец, третья область — анализ драматургии короткометражного кино на основе конкретных примеров (Raskin, 2002), а также в сравнении с полнометражным кино (Котов, 2019) и литературой (Cooper, Dancsyger, 2012). Несмотря на наличие научных работ во всех трех областях по отдельности, общее их пересечение рассматривается крайне редко.

Структурные методы, предполагающие выявление конкретных схем построения нарратива и используемые в данном исследовании, первоначально применялись для анализа фольклора и литературных произведений (Пропп, 1928; Кэмпбелл, 2019), а в наши дни используются авторами преимущественно для изучения кинокартин. При этом, хотя современные исследователи-практики наряду с кино анализируют и анимацию, они не проводят различий между этими двумя форматами, по умолчанию считая их принципы построения и структуру идентичными (Воглер, 2015; Макки, 2012; Gulino, 2004). В ходе анализа короткометражного кино структурные схемы, как правило, применяются реже, поскольку возникает проблема выбора релевантного комплекса объектов. В этой сфере практически нет механизмов формализации степени зрительского интереса, а также сложно выявить лидеров ниши, определяющих направление развития формата. Таким образом, нарратив короткометражной анимации — принципиально новая область исследований, представляющая особый интерес. Стоит отметить, что в области короткометражной анимации релевантный корпус объектов просматривается более четко, чем в короткометражном кино, поскольку студия Pixar профессионально занимается производством короткой анимации на протяжении десятилетий. Как следствие, в качестве объекта данного исследования выбраны короткометражные мультфильмы студии Pixar за все время существования компании (за исключением фильмов, являющихся ответвлением полнометражных картин студии). Предметом исследования являются драматургия и структура этих мультипликационных фильмов.

В ходе работы мы планируем дать определения таким понятиям, как «короткометражное кино» и «анимация», а затем, применив к выбранному корпусу объектов методы нарративного анализа и анализа контента, проследить основные тенденции развития короткометражной анимации студии Pixar и ответить на следующие вопросы:

- 1) Применимы ли классические схемы анализа и построения киносюжетов к короткометражной анимации Pixar?
- 2) Актуальны ли ключевые драматургические особенности короткометражного кино, выделенные его исследователями, также и для короткометражной анимации Pixar?
- 3) Какую структуру имеет «путь героя» в современной короткометражной анимации Pixar?

Необходимо также отметить, что на данный момент существует достаточно много исследований продукции Pixar, однако они сосредоточены на изучении мультфильмов студии в иных контекстах: в контексте гендерных репрезентаций

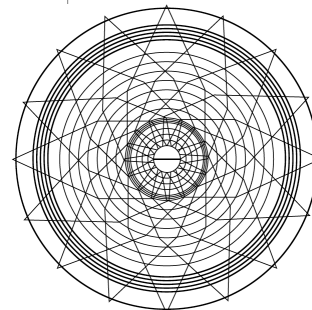


(например, статья «Post-princess models of gender: The New Man in Disney/Pixar» (Gillam, Wooden, 2008)) в контексте американской культуры, политики, социальной сферы (например, книга «Pixar's America: The Re-Animation of American Myths and Symbols» (Meinel, 2016)) и других. Новизна данной работы заключается в том, что ее ракурс смещен в сторону нарратологии и универсальных сюжетных схем.

Короткометражная анимация как часть имиджа Pixar

За несколько десятков лет студия Pixar прошла путь от небольшой лаборатории в Нью-Йоркском технологическом институте до одной из самых крупных и успешных компаний в истории мировой мультипликации. Pixar стала первой студией, которая выпустила полностью созданный при помощи компьютерной анимации короткометражный («The Adventures of André & Wally B.», 1984 г.) и полнометражный («Toy Story», 1995 г.) мультфильмы. Специализируясь на картинах для семейного просмотра, студия постепенно стала известна не только креативным, но и умным подходом к их созданию. Практически в каждом своем сюжете Pixar говорит с детьми на понятном им языке, но одновременно с этим рассуждает на серьезные темы, затрагивает проблемы и конфликты, актуальные для современного мира и узнаваемые взрослыми. На примере мультфильмов этой студии можно проследить основные тенденции развития мировой анимации, в частности то, как «анимационное произведение прошло эволюцию от «аттракциона» развлекательной формы до образно-выразительного произведения искусства, воздействующего на тонкие чувства благодаря структурно сложной драматургии, ярким персонажам и своеобразному пластическому языку» (Куркова, 2016, с. 20).

Уникальность короткометражных анимационных фильмов Pixar как объекта данного исследования в том, что они находятся на стыке мейнстрима (то есть массового, коммерческого продукта) и инди-кинематографа (то есть продукта, создаваемого независимо, без большого бюджета и жесткого контроля со стороны студий). С одной стороны, Pixar — мощная и опытная студия, которая производит коммерчески успешные мультфильмы. С другой, короткометражное кино было и по-прежнему остается нишей вне коммерции, областью, через которую молодые и независимые авторы имеют возможность высказаться и сделать шаг на пути в большое кино, — а следовательно, пространством экспериментов. Для Pixar производство короткометражек тоже не связано напрямую с финансовой выгодой: они демонстрируются в кинозалах перед полнометражными анимационными картинами студии и представляют собой, скорее, дополнительные материалы, настраивающие зрителя на дальнейший просмотр. В то же время это важнейший имиджевый продукт. Продолжая создавать такие мультфильмы, компания демонстрирует верность собственным принципам, поддерживает образ живой и готовой к экспериментам организации, а также повышает свой престиж, завоевывая серьезные награды. Из пятнадцати короткометражек, рассматриваемых в данной работе, пять получили премию



Оскар в номинации «Лучший короткометражный мультипликационный фильм», еще девять были номинированы, но остались без статуэтки.

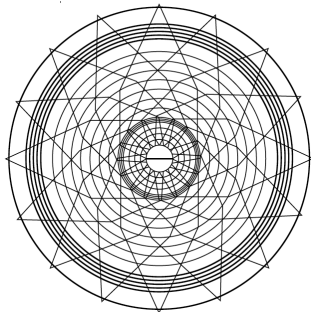
Именно потому, что особый интерес для исследования представляют короткометражки на стыке мейнстрима и инди-кинематографа, мы оставляем за скобками те примеры, которые являются ответвлениями полнометражных мультипликационных фильмов, то есть имеют с ними общих персонажей или сюжетные связи, как, например, «Mike's New Car» или «Party Central». В таких примерах автор может располагать более внушительным бюджетом, но в то же время он больше зависит от студии и имеет меньше простора для креативности, будучи привязанным к крупному коммерческому проекту. Поэтому мы условно отнесем эти примеры к мейнстриму, а в дальнейшем будем рассматривать только независимые истории, создававшиеся с нуля.

Определение основных понятий

Прежде чем перейти к разбору примеров, кратко остановимся на определении таких понятий, как «короткометражное кино» и «анимация». Первое обычно отталкивается от определения классического полнометражного фильма: короткометражным считается кино, имеющее слишком малый хронометраж, чтобы считаться полнометражным. Как правило, этот предельный хронометраж устанавливается в диапазоне от 30 до 45 минут, но четкого консенсуса по этому поводу пока нет ни у теоретиков, ни в киноиндустрии. В рамках данного исследования нас, скорее, будет интересовать то, какие ограничения накладывает короткий формат на содержание и форму мультипликационного фильма, поскольку очевидно, что произведения в этом формате претерпели существенные изменения с постепенным развитием эпохи «клиповой культуры» (Toffler, 1980). Как отмечает Евгений Камардин, рассуждая об этом феномене, «монтаж, стиль нарратива, изображение — все это трансформируется с целью адаптировать короткометражные фильмы к цифровой эре» (Kamardin, 2012, с. 7).

Что касается определения анимации, то эта формулировка представляет более серьезные трудности. Изучив достаточно большое количество источников, Лилли Хасбэндс и Каролина Радделл пришли к выводу, что вывести точное определение фактически невозможно, так как анимация сама по себе является чрезвычайно динамичным, постоянно меняющим форму объектом. При этом, сопоставив ряд дефиниций, авторы все же смогли выделить в них общее и заключить, что анимацию в конечном счете определяют «две уникальные черты: иллюзия жизни и метаморфозы» (Husbands, Ruddell, 2019, с. 8).

Если под «метаморфозами» понимается способность анимации выстраивать плавные переходы между совершенно непохожими образами, то термин «иллюзия жизни» в данном определении может толковаться двояко: это и восприятие человеком движущихся изображений как непрерывного действия, за счет которого рисунок «оживает», и уникальная возможность аниматоров создавать иллюзию жизни неживых предметов, наделяя их человеческими чертами.

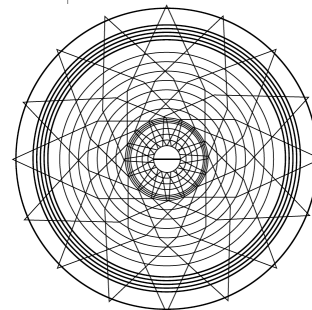


Герои и конфликты в короткометражках Pixar.

Вторая интерпретация термина «метаморфозы» особенно актуальна при изучении главных героев короткометражек Pixar. Первоначально ими становились в основном неодушевленные объекты, оживавшие при помощи анимации (настольная лампа в «Luxo Jr.», одноколесный велосипед в «Red's dream» и т. д.). Позже авторы все чаще делали героями людей. Это, очевидно, также связано и с техническими ограничениями: компьютерная анимация человеческой фигуры, движений и мимики — значительно более сложная задача, чем анимация движущихся предметов, и понадобилось время, чтобы полноценно освоить эту технологию. Лучше всего данная тенденция прослеживается на примере короткометражек «Tin Toy» (1988) и «One Man Band» (2005): если в центре повествования первой находился человек-оркестр в виде детской игрушки, то во второй, спустя 17 лет, аналогичный герой был представлен уже в человеческом обличье.

Однако это не значит, что авторы перестали использовать «очеловечивание» в своих сюжетах, скорее, наоборот, данный прием постепенно вышел на новый уровень. В более поздних работах героями становятся уже не только неодушевленные предметы, животные и люди, но и природные объекты и явления (туча в «Partly Cloudy», вулкан в «Lava» и т. д.) и даже абстрактные понятия (день и ночь в «Day & Night»). Каждый из этих объектов наделяется человеческими чертами: собственным характером, мечтами, страхами, способностью чувствовать и испытывать эмоции.

Со временем авторы стали уделять больше внимания внутренним конфликтам и переживаниям героев, даже если это неодушевленные предметы. Впервые подобный прием был использован в короткометражке «Red's Dream» (1987), сюжет которой рассказывал об одиноком моноцикле, выставленном на продажу в магазине велосипедов, но мечтающем выступить на цирковой арене. В финале яркое выступление героя оказывалось всего лишь его фантазией, и мультфильм был холодно принят как критиками, так и зрителями: «большинству людей эта короткометражка запомнилась меланхоличной концовкой: самой спорной из концовок Pixar за все время существования компании» (Paik, 2007, с. 74). Как следствие, студия на время дистанцировалась от глубоких историй, сконцентрировавшись на внешних конфликтах и «аттракционах», чтобы в 2000-е вновь вернуться к более сложным сюжетам, а затем и сделать их своим приоритетом. Все короткометражки последнего десятилетия уже так или иначе обращены к внутреннему миру своих героев или подразумевают мощный межличностный конфликт: это не просто забавные сюжеты об успехе или поражении героя, как было раньше, а полноценные истории дружбы («Partly Cloudy», «Day & Night»), любви («Lava», «The Blue Umbrella»), взросления («La Luna», «Piper», «Sanjay's Super Team») или воспитания («Lou», «Bao»).



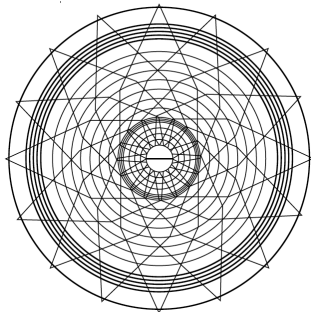
Структура сюжетов короткометражной анимации Pixar: нарративный анализ.

Наличие глубоких тем, «иллюзии жизни» и метаморфоз сближает короткометражки Pixar с литературой, в частности, с малыми ее жанрами: басней и притчей. То же самое характерно и для формата короткометражного кино в целом, так как он предоставляет автору больше свободы. Патрисия Купер и Кен Денсигер отмечают: «Свобода короткометражного фильма относительно полнометражного заключается в возможности использовать метафору и другие литературные приемы при рассказе истории, что является непозволительной роскошью для коммерческого полнометражного фильма» (Cooper, Dancyger, 2012, с. 5).

Базовая основа драматургии мультфильмов Pixar сохраняется неизменной на протяжении всего времени существования компании и включает в себя всего три составляющие: героя, его цель и конфликт, мешающий ее достижению. Также для любой истории Pixar характерно стремление на каждом этапе сюжета «обмануть» не только зрителя, но и героя: «Pixar всегда выясняет, чего хочется главному герою, и дает ему совершенно другое» (Мовшовиц, 2019, с. 12). Но чем дальше авторы Pixar смещаются от мейнстрима в сторону инди-кинематографа, тем большую роль в сюжете играют литературные приемы, и тем более существенные изменения претерпевает структура историй.

В течение долгого времени законы построения сюжетов короткометражек Pixar, где у героя есть яркая и понятная внешняя цель, полностью соответствовали теории восьми секвенций Пола Джозефа Гулино, сформулированной им в книге «Разработка сценария: метод секвенций». Согласно Гулино, хороший сюжет делится на восемь равных частей, каждая из которых является полноценной маленькой историей и шагом героя на пути к цели. Герой, чья жизнь находилась в относительном равновесии, сталкивается с проблемой или новой возможностью (1-я секвенция) и сопряженными с ней трудностями (2-я секвенция), затем предпринимает несколько (обычно 4, по одной на каждую следующую секвенцию с 3-й по 6-ю) попыток справиться с проблемой, каждая из которых не ведет к успеху, а только лишь усложняет задачу и приводит к новым сюжетным поворотам. В 7-й секвенции герой оказывается в совершенно новых обстоятельствах и вынужден пересмотреть свой взгляд на проблему, а возможно, и начать действовать против своих прежних целей. В конце концов, взглянув на историю и поставленную задачу с нескольких разных ракурсов, в 8-й секвенции мы обнаруживаем героя в ситуации, когда он получил не то, что хотел изначально, а то, что ему действительно было нужно, либо добился именно первоначальной цели, но в неожиданной форме, либо проиграл, но также неким неожиданным образом (Gulino, 2004).

В качестве примера такой классической структуры рассмотрим короткометражку «One Man Band» (2005). Главный герой мультфильма —



талантливый музыкант, который выступает на пустой площади в надежде заработать. Но стоит только появиться девочке с монеткой в руке (1-я секвенция), как на площади возникает и антагонист героя — музыкант, равный ему по таланту (2-я секвенция). Герой предпринимает несколько попыток заслужить монетку: танцует, музицирует в разных стилях, затем играет на нескольких инструментах сразу, но антагонист каждый раз оказывается хитрее и отвечает на это собственной импровизацией (секвенции 3, 4, 5). В 6-й секвенции герой сталкивается со своим противником уже в реальном, а не музыкальном бою, в результате чего девочка пугается и теряет монетку в канализационной решетке. 7-я секвенция порождает неожиданный поворот и совершенно новые обстоятельства: девочка требует возмещения ущерба и отбирает инструмент у одного из музыкантов. Когда она начинает играть, становится ясно, что ее талант в разы превосходит таланты обоих «профессионалов». Девочка получает гору монет от восторженных прохожих, но не дает ни одной ни герою, ни антагонисту. Таким образом, мы понимаем, что герой проиграл, но в неожиданной форме, ведь его противник также остался ни с чем (8-я секвенция).

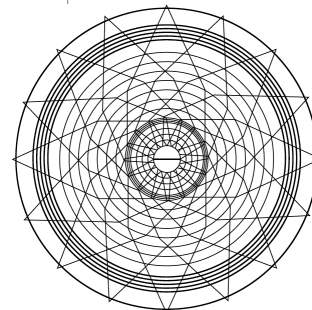
Подобная классическая структура была характерна для всех историй Pixar до тех пор, пока студия не начала движение в сторону инди-кинематографа и не пошла на новые эксперименты в формате короткометражной анимации. В короткометражках последних двух десятилетий на первый план все чаще стали выходить такие литературные приемы, как метафора и аллегория, и в этом случае классическая схема «ломалась» о литературность сюжета, а фокус внимания переводился на мысль и высказывание автора.

Прежде чем говорить о подобных примерах, стоит остановиться на определении пути героя по Джозефу Кэмпбеллу, чьи труды впоследствии активно использовались практиками, серьезно повлияли на мировую драматургию и, в частности, драматургию кино. Согласно его теории, основанной на изучении мифов разных народов мира, «мономиф», или универсальный путь героя содержит три стадии: это начало пути, инициация и возвращение. Герой покидает привычный ему мир, проходит ряд испытаний и возвращается домой, но уже не таким, каким был прежде. Эти три стадии, в свою очередь, состоят из семнадцати этапов. Нас особенно интересует четырнадцатый этап — часть стадии возвращения, которую Кэмпбелл называет «спасение извне». На этом этапе герою, который пережил необыкновенное приключение, может потребоваться особое покровительство или помощь, чтобы вернуться домой, «ибо нелегко отказаться от высшего блаженства и расколоть себя на куски, вернувшись в обыденный мир» (Кэмпбелл, 2019, с. 169). Несмотря на то, что формально этап «спасение извне» может напоминать такие распространенные сценарные ошибки, как «рояль в кустах» (необходимый герою объект появляется без какого-либо объяснения или подготовки) или «бог из машины» (в конце истории проблемы героя решаются сами собой за счет внешнего вмешательства), Кэмпбелл находит данный элемент во множестве древних историй и представляет его как неотъемлемую часть мономифа.

[Научные статьи]

Прохоров А.В.

Эволюция короткометражной анимации студии Pixar

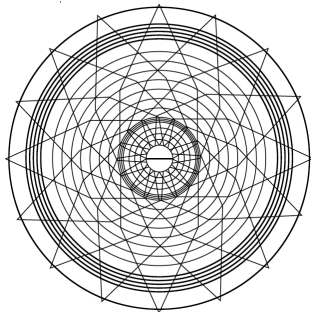


В тех сюжетах Pixar, где наиболее значительная роль уделяется литературным приемам, этап «спасение извне» имеет ключевое значение, обретая иной смысл и вытесняя собой другие этапы мономифа. Впервые такая структура встречается в «Boundin'» (2003) — первой из двух короткометражек Pixar, где были использованы не только звуки и музыка, но и речь. По сюжету белый барашек теряет уверенность в себе, как только у него сбивают шерсть, и больше не может танцевать перед другими животными. Но появляется «кролень» (рогатый заяц), который учит героя высоко прыгать и объясняет, что дело вовсе не в том, как он выглядит, а в том, что внутри. Таким образом, схемы Гулино и Кэмпбелла нарушаются, активный «путь испытаний» для барашка заменяется «спасением извне», а кролень формулирует главную мысль произведения, фактически ретранслируя голос автора. Несмотря на то, что в данном случае «спасение извне» напоминает вмешательство «бога из машины», мультфильм получил ряд наград и был номинирован на Оскар.

В дальнейшем авторы Pixar аккуратнее использовали тот же прием. В мультфильме «The Blue Umbrella» (2013) синий зонт встречает красный и влюбляется. Герой старается вырваться из рук хозяина, чтобы быть вместе с объектом любви, и за его попытками с интересом наблюдают другие «ожившие» обитатели улиц: карнизы, люки, почтовые ящики, водосточные трубы. В конце концов, зонт улетает и попадает на проезжую часть, рискуя быть раздавленным автомобилями, но представленные ранее персонажи спасают его, иллюстрируя мысль авторов о том, что любовь всегда должна побеждать. В данном случае «спасение извне» также заменяет собой внушительную часть классической структуры, однако это спасение подготовлено: зритель уже знаком с персонажами, которые приходят на помощь герою, и понимает их мотивацию. Похожая ситуация и в короткометражке «Lava» (2014): вулкан, который пел в надежде найти свою любовь (это вторая короткометражка Pixar, где активно используется речь), в критический момент оказывается спасен своей возлюбленной.

В последних короткометражках студии («Sanjay's Super Team» (2015), «Piper» (2016), «Lou» (2017) и «Baou» (2018)) четче прослеживаются три основных этапа «пути героя» по Кэмпбеллу: начало пути, инициация и возвращение. Это происходит потому, что перечисленные произведения делают упор на внутренней трансформации героя — на том, каким он был до своего «путешествия», и каким стал после. Кроме того, в этих проектах большую роль начинают играть образы матери и отца, что также сближает сюжеты с концепцией мономифа, во многом основанной на идеях Юнга. Таким образом, можно сказать, что студия постепенно движется от более «механического» следования схеме Гулино к реализации концепции Кэмпбелла.

При этом литературные приемы по-прежнему активно используются авторами. Так, в оscarоносной короткометражке «Baou» (2018) отношения женщины с ожившим баоцзы (пирожком, приготовленным на пару) являются аллегорией ее отношений с сыном. В финале истории женщина понимает, что



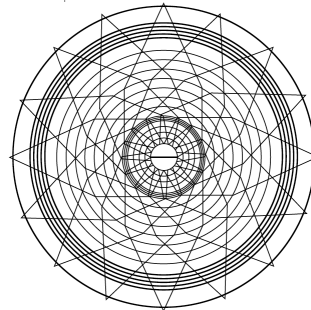
теряет контроль над своим «ребенком», и в порыве чувств съедает его. «Спасением извне» в данном случае оказывается сам литературный прием: в финале мы видим, как к женщине возвращается сын, и понимаем, что вся история была лишь иносказанием, а отчаянный поступок матери мог являться иллюстрацией ее внутреннего конфликта или реально произошедшей ссоры.

Другие особенности современной короткометражной анимации Pixar

«Бао» иллюстрирует и еще одну важную тенденцию короткометражной анимации Pixar двух последних десятилетий: обращение к разным культурам, их традициям и фольклору. Начав с традиционных американских фольклорных мотивов в «Boundin'» (2003), студия постепенно сдвинулась в сторону других культур: итальянской в «One Man Band» (2005) и «La Luna» (2011), гавайской в «Lava» (2014), индийской в «Sanjay's Super Team» (2015), китайской в «Бао» (2018). Одна из причин этого в том, что Pixar — компания, имеющая в своем коллективе иммигрантов из разных стран, представителей разных культур, и предоставляющая им возможность высказаться, то есть сделать собственный авторский проект. Например, в «Sanjay's Super Team» художник Pixar Санджей Пател рассказывает историю из своего детства, основанную на конфликте современного мира (в частности, американской культуры) и религиозных верований семьи индийских иммигрантов. В «Бао» художница Доми Ши также касается темы иммиграции, рассказывая о своей семье. В основе сюжета конфликт Востока и Запада, строгих семейных традиций Китая и более свободного западного общества. Важно, что, давая слово своим сотрудникам, Pixar также предоставляет свободу для экспериментов: специфика культуры находит отражение не только в самом сюжете, но и в используемых образах, и в стиле анимации, и в режиссерских приемах. Иногда отличия столь явно выражены, что произведение может быть не понято представителями других культур. Так, в комментариях после просмотра «Бао» западные зрители «выражали недоумение в диапазоне от “Моя семья единственная посмеялась!” до более агрессивного “Что это за хрень?”» (Radulovic, 2018).

Тема отношений отцов и детей, раскрывающаяся в упомянутых выше примерах, — традиционная для Pixar, ведь произведения студии, как правило, ориентированы на семейный просмотр. Помимо этого, авторы часто затрагивают тему непохожести, инаковости: это может быть как история про дружбу двух героев-противоположностей («Presto», «Day & Night», «Lou»), так и сюжет про героя, выбивающегося из общего ряда, «гадкого утенка», страдающего от своих особенностей («Red's Dream», «For the Birds», «Boundin'», «Partly Cloudy», «Lava», «Piper»). Можно сказать, что инаковость героя и связанная с ней незаслуженная беда — один из традиционных механизмов, которые авторы студии применяют для формирования зрительской эмпатии к герою.

Удерживать зрительское внимание помогают также и визуальные аттракционы, для которых идеально подходит киноэкран. Улучшение качества анимации в целом — неизбежный процесс, связанный с технологическим



прогрессом, но Pixar уделяет особое внимание визуальным образам каждого своего произведения, убеждаясь, что изображения будут увлекать зрителя не меньше, чем перипетии сюжета. Для этого применяется все более плотный монтаж кадров, характерный для современных видео в коротком формате, а в основу каждой короткометражки последнего десятилетия помещается соответствующий аттракцион: филигранные межкадровые переходы и основанная на контрасте игра Дня и Ночи в «Day & Night», завораживающие изображения звезд в «La Luna», яркие и стилистически необычные спецэффекты в «Sanjay's Super Team», динамичная погоня и зыбкий образ героя в «Lou», и т. д. Некоторые режиссеры также уделяют особое внимание реализму происходящего: так, Алан Барилларо, режиссер оscarоносной короткометражки «Piper» (2016) — истории о птичке, которая борется с боязнью морских приливов, — потратил несколько лет для создания шестиминутной анимации. То, что получилось в итоге, практически неотлично от документальной съемки, что само по себе приковывает внимание зрителя. «В дополнение к финальному дизайну персонажей, который был более реалистичным, чем ранние мультяшные наброски, Барилларо добавил имитацию длиннофокусного объектива, чтобы придать короткометражке иллюзию документального фильма о живой природе» (Robinson, 2016).

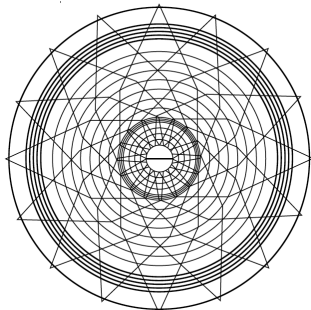
Результаты исследования

Обобщая вышесказанное, выделим основные приемы и характеристики короткометражной анимации Pixar, сохранявшиеся на протяжении всего времени существования компании:

- 1) антропоморфизация неодушевленных объектов, «иллюзия жизни»;
- 2) частый архетип «изгоя» в образе главного героя и формирование эмпатии к герою за счет связанной с этим незаслуженной беды;
- 3) герой, его цель, конфликт на пути к ее достижению и неожиданная (как для зрителя, так и для героя) развязка как базовая основа сюжетов;
- 4) преобладание звуков, музыки и песен над традиционной речью, а в большинстве случаев — полное отсутствие реплик и диалогов;
- 5) хронометраж мультфильма не более 10 минут.

Также отдельно сформулируем основные тенденции развития, наметившиеся в последние десятилетия:

- 1) расширение свободы в выборе героя (героем может стать и природное явление, и даже абстрактное понятие);
- 2) выбор более глубоких тем и конфликтов как основы сюжетов (о дружбе, любви, взрослении, воспитании), а в последние годы — еще и особое внимание к отношениям героя в семье;
- 3) трансформация структуры сюжетов: постепенный переход от «механического» следования схеме Гулино к различным вариантам реализации концепции Кэмпбелла;



- 4) увеличение роли литературных приемов и авторского высказывания в структуре мультфильмов, и, как следствие, особая роль этапа «спасение извне» по Кэмпбеллу в этой структуре;
- 5) интеграция различных культур мира в сами сюжеты и в процесс их визуализации;
- 6) использование визуальных аттракционов, рассчитанных на показ мультфильма на большом экране;
- 7) стремление к максимальному реализму мультипликации;
- 8) более плотный, «клиповый» монтаж кадров.

Заключение

В ходе работы нам удалось определить, что классические схемы построения и анализа нарратива, сформулированные такими исследователями, как П. Дж. Гулино и Дж. Кэмпбелл, в полной мере применимы и к короткометражной анимации. При этом драматургические особенности короткометражного кино, выявленные П. Купер и К. Денсигером, также актуальны и здесь. Сюжетные схемы «большого кино» в короткометражных анимационных фильмах трансформируются соответствующим образом: на первый план часто выходит не путешествие героя, а метафора или авторское высказывание, и тогда привычная структура частично ломается, что в целом более характерно для инди-проектов. Кроме того, в последние годы заметно стремление студии к более глубоким сюжетам короткометражек: к историям, затрагивающим отношения героя с семьей и показывающим его внутреннюю трансформацию (переход от концепции Гулино к концепции Кэмпбелла).

Выделенные нами тенденции развития короткометражной анимации Pixar, вероятно, отражают и соответствующие тенденции в мировой короткометражной мультипликации, поскольку компания Pixar является лидером данной ниши и предоставляет возможность высказаться множеству разных авторов. При этом важно отметить, что данное исследование затрагивает только короткометражную анимацию студии Pixar. Полнометражная анимация, а также короткометражные анимационные проекты других студий и независимых авторов могут стать объектами будущих исследований.

БИБЛИОГРАФИЯ

Воглер, К. (2015). Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. Альпина нон-фикшн.

Котов, Д. (2019). От видеоролика к Оскару. Фильммейкинг на миллион. АСТ.

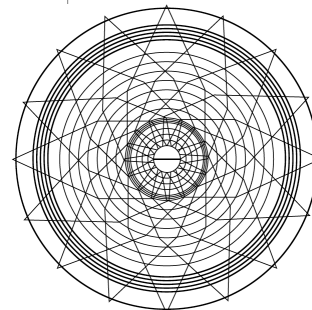
Куркова, Н. (2016). Анимационное кино и видео: азбука анимации. Учебное пособие. Кемеровский Государственный Институт Культуры.

Кэмпбелл, Дж. (2019). Тысячеликий герой. Питер.

[Научные статьи]

Прохоров А.В.

Эволюция короткометражной анимации студии Pixar



Макки, Р. (2012). История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. Альпина нон-фикшн.

Мовшовиц, Д. (2019). От идеи до злодея. Учимся создавать истории вместе с Pixar. Бомбора.

Пропп, В. (1928). Морфология волшебной сказки. Академия.

Cooper, P., Dancyger, K. (2012). Writing the short film (3rd ed.). Elsevier Focal Press.

Denslow, P. (1997). What is Animation and Who Needs to Know? An Essay on Definitions. In J. Pilling (Ed.), A Reader in Animation Studies (pp. 1–4). John Libbey Publishing Ltd.

Dobson, N. (2009). Historical Dictionary of Animation and Cartoons. Scarecrow Press.

Gillam, K., Wooden, S. R. (2008). Post-princess models of gender: The New Man in Disney/Pixar. Journal of Popular Film and Television, 36(1), 2–8. <https://doi.org/10.3200/JPFT.36.1.2-8>

Greenberg, R. (2011). The Animated Text: Definition. Journal of Film and Video, 63(2), 3–10. <https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.63.2.0003>

Gulino, P. J. (2004). Screenwriting: The Sequence Approach. Bloomsbury Academic.

Husbands, L., Ruddell, C. (2019). Approaching Animation and Animation Studies. In N. Dobson, A. Honness Roe, A. Ratelle, C. Ruddell (Eds.), The Animation Studies Reader (pp. 5–16). Bloomsbury Academic.

Kamardin, E. (2012). Short Films: Dispersive Effects of Clip Thinking [Master's thesis in Digital Culture, University of Jyväskylä, Finland. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/40669/URN:NBN:fi:jyu-201301081018.pdf>

Meinel, D. (2016). Pixar's America: The Re-Animation of American Myths and Symbols. Palgrave Macmillan.

Paik, K. (2007). To Infinity and Beyond!: The Story of Pixar Animation Studios. Chronicle Books LLC.

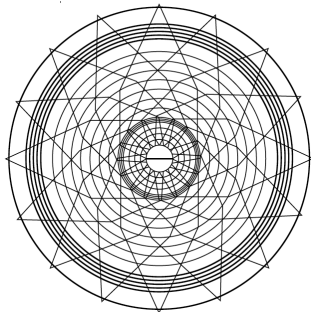
Radulovic, P. (2018, December 18). The polarized reactions to Pixar's «Bao» are rooted in culture. Polygon. <https://www.polygon.com/2018/6/26/17505726/pixar-bao-dumpling-short-reactions>

Raskin, R. (2002). The Art of the Short Fiction Film: A Shot by Shot Study of Nine Modern Classics. McFarland & Company.

Robinson, J. (2016, June 16). Behind the Scenes of «Piper», Pixar's Best Short Film in Years. Vanity Fair. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/06/piper-pixar-short-bird-who-directed-alan-barillaro>

Toffler, A. (1980). The Third Wave. Morrow.

Wells, P. (1998). Understanding Animation. Routledge.



PIXAR ANIMATED SHORT FILMS' EVOLUTION

Prokhorov A.V.

Student of the Doctoral Programme "Fine and decorative arts and architecture" at the National Research University Higher School of Economics (Moscow, Russia)

a.prohorov1989@gmail.com

Abstract:

The article is devoted to the analysis of a number of short animated films by Pixar. This study reveals dramaturgic canons that have remained unchanged for decades, as well as the main trends in the development of modern animation dramaturgy. The author explores how topics, characters, types of conflict and plot structure have transformed over a long time. Particular attention is paid to how the classic "hero's journey" is transformed in the context of modern short-film dramaturgy and studio experiments with mainstream and indie projects. The author also touches on the topic of the penetration of various world cultures into the Pixar animation, analyzes the consequences of this process. The article also considers the changes that have occurred in animation as screen art: in particular, the evolution of such an important component of short animation as a visual attraction. At the junction of different perspectives of the study it becomes clear how the company manages to maintain balance between clear rules and new experiments, between stability and risk, while still remaining the leader in this niche.

Keywords: cinema, animation, short films, cartoons, story, dramaturgy, narrative, storytelling.

REFERENCES

Campbell, J. (2019). Tysyachelikiy geroy. Piter.

Cooper, P., Dancyger, K. (2012). Writing the short film (3rd ed.). Elsevier Focal Press.

Denslow, P. (1997). What is Animation and Who Needs to Know? An Essay on Definitions. In J. Pilling (Ed.), A Reader in Animation Studies (pp. 1–4). John Libbey Publishing Ltd.

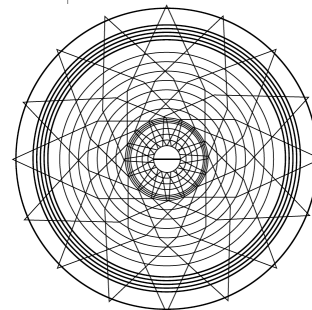
Dobson, N. (2009). Historical Dictionary of Animation and Cartoons. Scarecrow Press.

Gillam, K., Wooden, S. R. (2008). Post-princess models of gender: The New Man in Disney/Pixar. Journal of Popular Film and Television, 36(1), 2–8.
<https://doi.org/10.3200/JPFT.36.1.2-8>

[Научные статьи]

Прохоров А.В.

Эволюция короткометражной анимации студии Pixar



Greenberg, R. (2011). The Animated Text: Definition. Journal of Film and Video, 63(2), 3–10. <https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.63.2.0003>

Gulino, P. J. (2004). Screenwriting: The Sequence Approach. Bloomsbury Academic.

Husbands, L., Ruddell, C. (2019). Approaching Animation and Animation Studies. In N. Dobson, A. Honness Roe, A. Ratelle, C. Ruddell (Eds.), The Animation Studies Reader (pp. 5–16). Bloomsbury Academic.

Kamardin, E. (2012). Short Films: Dispersive Effects of Clip Thinking [Master's thesis in Digital Culture, University of Jyväskylä, Finland. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/40669/URN:NBN:fi:jyu-201301081018.pdf>

Kotov, D. (2019). Ot videorolika k Oskaru. Fil'mmeyking na million. AST.

Kurkova, N. (2016). Animatsionnoe kino i video: azbuka animatsii. Uchebnoe posobie. Kemerovskiy Gosudarstvennyy Institut Kul'tury.

McKee, R. (2012). Istoriya na million dollarov: Master-klass dlya stsenaristov, pisateley i ne tol'ko. Al'pina non-fikshn.

Meinel, D. (2016). Pixar's America: The Re-Animation of American Myths and Symbols. Palgrave Macmillan.

Movshovits, D. (2019). Ot idei do zlodeya. Uchimsya sozdavat' istorii vmeste s Pixar. Bombora.

Paik, K. (2007). To Infinity and Beyond!: The Story of Pixar Animation Studios. Chronicle Books LLC.

Propp, V. (1928). Morfologiya volshebnoy skazki. Akademiya.

Radulovic, P. (2018, December 18). The polarized reactions to Pixar's «Bao» are rooted in culture. Polygon. <https://www.polygon.com/2018/6/26/17505726/pixar-bao-dumpling-short-reactions>

Raskin, R. (2002). The Art of the Short Fiction Film: A Shot by Shot Study of Nine Modern Classics. McFarland & Company.

Robinson, J. (2016, June 16). Behind the Scenes of «Piper», Pixar's Best Short Film in Years. Vanity Fair. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/06/piper-pixar-short-bird-who-directed-alan-barillaro>

Toffler, A. (1980). The Third Wave. Morrow.

Vogler, K. (2015). Puteshestvie pisatelya. Mifologicheskie struktury v literature i kino. Al'pina non-fiction.

Wells, P. (1998). Understanding Animation. Routledge.