

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Зайцев А.Я. Персоналии российской авторской анимации: синергетические фильмы Александра Свирского // Культура и искусство. 2024. № 11. DOI: 10.7256/2454-0625.2024.11.72187 EDN: NWDWMN URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=72187

Персоналии российской авторской анимации: синергетические фильмы Александра Свирского

Зайцев Алексей Яковлевич

ORCID: 0000-0002-1118-1877

кандидат искусствоведения

старший преподаватель; кафедра анимации и компьютерной графики; Всероссийский
государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова

129226, Россия, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, 3

✉ art-mary@mail.ru



[Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства"](#)

DOI:

10.7256/2454-0625.2024.11.72187

EDN:

NWDWMN

Дата направления статьи в редакцию:

03-11-2024

Аннотация: Российский режиссер анимационного кино Александр Свирский известен своим стремлением расширять границы анимации и избегать традиционных условностей, часто отказываясь от стандартов, принятых в индустрии анимации. Его работы представляют собой синтез художественных приемов, где автор использует образы и символы, гармонично переплетая графику с музыкальным рядом. Актуальность исследования обусловлена тем, что работы режиссера заслуживают глубокого анализа с целью выявления перспективных типов художественных форм в отечественном анимационном кинематографе. Объектом исследования выступают анимационные фильмы Александра Свирского, художника-визионера, обладающего своеобразным взглядом на природу анимации. Предметом исследования является особенность синергетической анимации режиссера, которая проявляется, в частности, в интеграции визуального и звукового пространств в целостный художественный образ по типу ассоциативного потока. В работе использован комплекс общенаучных (сравнение,

анализ, обобщение) и специальных методов (визуально-иконический, художественно-оценочный). В анализе анимационных фильмов применялся описательно-аналитический и структурно-семантический методы. В фильмах Свирского присутствует элемент импровизации, позволяющий легко переходить от абстрактных форм к фигуративным изображениям и создавать многослойные произведения, насыщенные образами, которые требуют от зрителя активного восприятия. Научная новизна работы обусловлена тем, что в искусствоведческих исследованиях анализу творчества Свирского не уделено достаточного внимания, тогда как создаваемые им картины высоко оцениваются на анимационных фестивалях. Вкладом автора в исследование темы является подробный анализ творчества режиссера на примере некоторых его произведений. Основные выводы проведенного исследования заключаются в том, что художественная форма анимационных фильмов Александра Свирского преимущественно относится к перспективному, активно разрабатываемому в медиaprостранстве плоскостно-концептуальному типу, резонирующему с восприятием аудиовизуального контента молодым поколением зрителей. При этом важным качеством его работ становится яркое, образное, динамическое выражение некоего концепта, который «достраивается» в воспринимающем сознании реципиента, при условии его вовлеченности в контекст и эстетику авторского высказывания. Результаты исследования имеют теоретическое и практическое значение, могут быть использованы как концептуально-методологический базис в творческом процессе специалистов, задействованных в сфере анимационного кино и дать направление дальнейшим научно-теоретическим работам в ракурсе анализа современного анимационного искусства.

Ключевые слова:

синергетика в анимации, российская анимация, Саша Свирский, синестезия в анимации, плоскостно-концептуальная форма, эстетика анимационного фильма, концептуальная анимация, визуальная культура, современная авторская анимация, анимационные технологии

Художник и режиссер-аниматор Александр Свирский – фигура настолько яркая и неожиданная, что почти мифическая...

...Внутренняя свобода независимого художника воплотилась в оригинальной эстетической системе, где абсурдизм и парадоксальность становятся органичным фундаментом для синтеза разнообразных стилистик, соединения несоединимого...^[1]

Александр Свирский выделяется среди современных анимационных режиссеров благодаря своему экспериментальному подходу и постоянному поиску новых выразительных средств в киноязыке. Это проявляется, в частности, в его умении интегрировать визуальное и звуковое пространства в единый художественный образ, создавая эффект «ассоциативного потока». В этом отношении вполне обосновано утверждать о синестетической природе творчества Свирского: анимационные работы режиссера в оригинальной аудиовизуальной форме воплощают идеи С.М. Эйзенштейна, получившие в его теоретических трудах характерные «синестетические» определения: «хромофонный монтаж», «линия движения цвета сквозь фильм»; «цветовые лейтмотивы» ^[2, с. 199] и пр. Творчество Александра Свирского можно отнести к «актуальному» искусству, которое, словами К.Э. Разлогова, занимает место нынешнего авангарда ^[3, с. 545].

Авангардный радикализм Свирского, творчеству которого характерна «...Импровизационность, расточительная изобретательность и правда материала, чувственность наива и необузданная рефлексивность широкого поля наработок изобразительного искусства...» [\[1\]](#), не только обогащает анимационное искусство новыми формами, но и способствует его эволюции в контексте современных социокультурных изменений.

Режиссер в своих картинах использует элементы концептуализма, делая акцент не на линейном повествовании, а на акте презентации идеи. В работах Свирского прослеживается связь авторской идеи решения с технологиями ее экранного воплощения, взаимосвязь между материалами и способами производства, изобразительное решение картин подчинено авторскому замыслу [\[4\]](#), они включают в себя различные манипуляции с графическими элементами. Чтобы вызвать определенные эмоции или ассоциации у зрителей автор использует в своем творчестве абстрактные формы. Его фильмы часто содержат абсурдистские компоненты и коллажные техники, в которых режиссер использует элементы, собранные из различных источников. Коллажные техники варьируются от простого наложения изображений до сложных многослойных композиций, автор экспериментирует с формой и содержанием экранного произведения. Все это позволяет зрителям воспринимать повествование как открытое для интерпретации произведение искусства, а не как традиционный аудиовизуальный нарратив.

В работе Александр Свирский активно применяет синестетические принципы, где визуальные и звуковые элементы взаимодействуют друг с другом, создавая эффект звукоцветовой синестезии «как одновременно<го> возникновени<я> ощущений разной природы (модальности) при воздействии мономодального раздражителя» [\[5, с. 18\]](#): цвета, ассоциируемые с определенными звуками, могут усиливать эмоциональную нагрузку сцен. Сложные типы синхронизации [\[5, с. 49\]](#), такие как использование цветовых палитр, которые соответствуют определенным звукам или эмоциям, обогащают восприятие произведения. Например, громкий звук может быть представлен ярким красным или иным цветом, тогда как тихие мелодии могут ассоциироваться с мягкими пастельными тонами, а отрывистый ритм изображается движущейся пунктирной линией. Это позволяет зрителям воспринимать графические элементы как музыкальные линии, что обогащает аудиовизуальный опыт. Анимационные фильмы Свирского чем-то напоминают музыкальные клипы и являются привлекательными для зрителей со сформированным «клиповым мышлением», которому характерно синестезийное восприятие [\[6\]](#). Необходимо отметить, что когда речь идет о «клиповом мышлении» как когнитивном процессе, то зачастую это явление воспринимается в отрицательном контексте, когда мышление характеризуется как «фрагментарное», люди с таким мышлением считаются неспособными к глубокому анализу, не могут концентрироваться на какой-то одной теме длительное время, им необходимо постоянно переключаться. Но этому типу мышления также характерны многозадачность, быстрое принятие решения в ситуациях, требующих оперативных действий, способность стремительно усваивать новую информацию. Это особый тип современного мышления, сформированный под воздействием новых компьютерных технологий, Интернета и изменением медиа-культуры.

Однако в отношении творчества Александра Свирского можно говорить не только о синестетике как принципе внутреннего представления и воссоздания художественного образа, но и о синергетическом принципе развития и восприятия художественной формы фильма. В результате синергетического эффекта создается самоорганизующийся

анимационный образ: элементы формируют «квазихаос», что позволяет создавать уникальные визуальные и звуковые структуры, и это приводит к новым формам восприятия и интерпретации содержания анимационного произведения. Каждый элемент в фильмах режиссера влияет на другие, создавая эффект эмерджентности. Зритель воспринимает не просто отдельные кадры, а целостное художественное пространство, где каждое действие и звук имеют значение.

Работы Свирского характеризуются импровизационным стилем, ориентированным на «острую конфликтность сталкиваемых элементов» [7, с. 33] и поэтическим подходом к созданию текстов и визуальных образов. Это делает его анимацию свободной и экспериментальной. Александр Свирский использует современные технологии для создания своих фильмов, что позволяет ему экспериментировать с различными стилями, и это способствует расширению выразительных средств анимации и обогащению ее художественного языка.

Пространство анимации Свирского насыщено символами (см. Рисунок 4 и Рисунок 5), что создает дополнительные уровни интерпретации и вовлекает зрителя в процесс осмысления произведений. Работы режиссера касаются глубинных проблем современного человека, затрагивают актуальные социальные вопросы, такие как самоопределение, проблемы, связанные с «уходом в цифровой мир», зависимость от компьютерных игр и пр., что резонирует с молодыми зрителями, которые ценят произведения, отражающие их собственные переживания.

Анимации Александра Свирского присуща полистилистика – его фильмы характеризуются разнообразием стилей и техник, что придает им уникальность и многозначность, а также протест против визуального однообразия. Свирский стремится уйти от традиционных канонов анимации, выбирая свои собственные подходы к созданию анимационного произведения. В некоторых сценах изобразительное решение обманчиво наивно (см. Рисунок 9, Рисунок 10), что уже является своеобразным почерком режиссера.

Фильмография Александра Свирского включает следующие картины: «Хозяин болот», «Вадим на прогулке», «Мой галактический двойник Галактион», «Мирс Пирс», «Гость на коне», «Муравьиные песни», «Чепурнас», «Tanzonk», «9 способов нарисовать человека», «Про бабу, которая хотела улететь», «Мой галактический двойник Галактион» и др. (информация с сайта Саши Свирского www.sashasvirsky.ru).

Обратимся к анализу тех картин режиссера, которые нам представляются наиболее отражающими особенности его творчества.

«Мирс Пирс» (2009) – насыщенный образами, динамичный фильм, представленный четкой, «плакатной» графикой; в нем «одновременно наличествуют три типа повествования: изобразительное, словесное и музыкальное (звуковое)» [7, с. 41]. Режиссер использует элементы абсурда, что позволяет ему исследовать сложные темы через нестандартные ситуации и необычных персонажей. Это создает уникальную атмосферу, где привычные нормы и логика подвергаются пересмотру. Искусствовед А.М. Орлов отмечает, что в этой картине режиссер «...показывает истоки и почвенные корни тоталитарной власти, нацизма и фашизма, вроде бы незаметно зреющие в самых обычных, рядовых членах общества, в ничем не примечательных обывателях, которые вчера дружно собирались, чтобы весело выпить [...], а сегодня дружно собираются столь же весело пострелять из автоматов в живые мишени на ближайшей городской площади» (Алексей М. Орлов, канд. иск. Анимация Саши Свирского. Пиктограммы визуального мышления. Часть 3. / LoveJournal. 14.11.2014). Действие картины

уплотняется по мере развития сюжета и усиления музыкального ритма [8].



**Рисунок 1. Кадр из фильма «Мирс Пирс». Скриншот из открытых источников:
www.sashasvirsky.ru**

«Плакатная» графика подразумевает использование ярких цветов, четких линий и выразительных форм. Эта визуальная стилистика помогает акцентировать внимание на ключевых элементах сюжета и эмоциях персонажей. Визуальное пространство картины можно охарактеризовать как плоскостное: детальная наполненность кадра остается условная [8].

Фильм пестрит быстрыми сменами сцен и активным движением, что создает ощущение непрерывного действия. Это способствует вовлечению зрителя в происходящее на экране и усиливает восприятие абсурдности ситуаций, в которые попадают герои. В фильме присутствуют ироничные комментарии персонажей по поводу социальных норм и ожиданий. Некоторые персонажи пытаются найти смысл в своих действиях и взаимодействиях, их поиски часто приводят к комическим ситуациям, но также открывают важные темы о внутреннем мире человека. Интересно, что в данной картине в рамках изобразительного решения используются слова, которые «начинают вести себя как изображения», синтез словесных и изобразительных знаков приводит к параллельному развитию двух типов повествования [7, с.22].



Рисунок 2. Кадр из фильма «Мир Пирс». Изображение из открытых источников

Эффект звукоцветовой синестезии в «Мирс Пирс» помогает передать абсурдность и сложность существования героев. Зрители сталкиваются с визуальными и звуковыми метаморфозами, которые отражают психологические состояния персонажей, создавая эффект погружения в их внутренний мир. Сразу после выхода на экран этот фильм стал настоящим открытием в российском анимационном кинематографе.

Картину «**Чепурнас**» (2013) можно отнести в «фильму-медитации», в котором режиссер так создает изобразительное решение пространства кадра, что вся форма фильма воспринимается как единый образ.

Чепурнас – летчик, который не представляет свою жизнь без полетов. Однажды после падения самолета оказалось, что путь в небо для него закрыт. Он пытается существовать без своей мечты, женившись и устроившись на работу, что не делает его по-настоящему счастливым. До определенного события. Как отмечает искусствовед А.М. Орлов, «...В этом фильме режиссер создает мощную, резкую параболу агрессивности современного человека и его поработченности, зомбированности массовыми общественными клише...» (Алексей М. Орлов, канд. иск. Анимация Саши Свирского. Пиктограммы визуального мышления. Часть 3. / LoveJournal. 14.11.2014).

В картине визуальное пространство кадра условно и не просто служит фоном, а становится активным участником повествования. Режиссер использует различные художественные приемы для создания многослойного визуального пространства, которое отражает внутренние состояния персонажей и их эмоциональные переживания, что достигается через использование цвета, света и текстуры и позволяет зрителю ощутить атмосферу каждого момента. Изображения в «Чепурнас» наполнены символикой, что дает возможность каждому зрителю интерпретировать их по-своему. Такой подход способствует созданию личной связи между зрителем и фильмом, где каждый элемент может вызывать различные ассоциации и эмоции.

Особого внимания (впрочем, как и во всех работах Свирского) заслуживает звуковое наполнение картины, которое состоит из перемежающихся плавных и ритмичных

мелодий. Изображение вторит ритму то пульсацией графических элементов, то плавными переходами линий, создавая особый синестетический эффект, характеризующий уникальный почерк режиссера.



Рисунок 3. Кадр из фильма «Чепурнас». Скриншот из открытых источников

А.М. Орлов полагает, что одна из доминантных тем режиссера – воспроизведение «пейзажа сознания», и в «Чепурнасе» вводится кадр с вертикальным разрезом головы персонажа, дающим возможность прямо увидеть наполнение его головы – но не физическую ее начинку, не мозговые извилины, а гораздо более тонкую и неуловимую вещь – пространство сознания, которое таким образом овнешняется и предъясняется напрямую. Внутреннее становится внешним, невидимое – видимым...» (Алексей М. Орлов, канд. иск. Анимация Саши Свирского. Пиктограммы визуального мышления. Часть 3. / LoveJournal. 14.11.2014).



Рисунок 4. Кадр из фильма «Чепурнас». Скриншот из открытых источников. «... Внутри головы персонажа обозначен светлый овал, это и есть собственно сознание. Внутри овала изображен красный самолетик (персонаж – военный пилот), похожий на крест (финал фильма летален, пилот погибнет в очередной военной заварушке). По краям овала загибаются три пилообразных крючка, напоминающих стальную пилку, которую каторжник Жан Вальжан прятал в серебряной монете на крайний случай» (цитата Алексея М. Орлова).

По словам А.М. Орлова, в «Чепурнасе» возникает комплексный, противоречивый образ Бога, который лишь прикидывается видящим. Этот образ, выполненный, в отличие от других элементов картины, в плотной, в чем-то даже отталкивающей графической манере, ассоциируется с Демииургом гностиков.



Рисунок 5. Кадр из фильма «Чепурнас». Скриншот из открытых источников. *«Бог изображен с круговым нимбом, составленным из радиальных сегментов, каждый из которых представляет земной пейзаж. Левый глаз Бога, в отличие от «настоящего» правого, нарисован на белом клочке бумаги, как бы закрывающем настоящий глаз. Но именно левый зрачок является проводником в тонкий, божественный план» (цитата Алексея М. Орлова).*

Таким образом в картине «Чепурнас» в сложных аудиовизуальных образах представлен уникальный авторский концепт, отражающий суть повествования и воспринимаемый зрителем в зависимости от его культурного уровня. В конечном итоге, «...Совершенно не важно, понимает ли зритель концепцию художника, когда видит его искусство. После того как произведение покинуло «мастерскую», художник не может проконтролировать, каким образом зритель его воспримет» [\[9\]](#).

Особое место в творчестве Свирского занимает фильм **«Муравьиные песни»** (2014), где синэстезия проявлена через динамическую линейность красной линии, которая «в кадре сопрягается с фоновой музыкой, звучащей при этом за кадром. От соположения ритмических акцентов при их восприятии возникает магия синэстезии: мы как бы видим то, что слышим, и слышим то, что видим. В этом, как всегда, «виновата» ритмология, связующая динамику изоряда с фоновой музыкой» (Орлов А.М. Анимация Саши Свирского. Ч. 2-я. / LoveJournal. 14.11.2014).

Фильм условно делится на две части, первая из которых представлена сочетанием легкой музыки с плавными линиями визуального ряда, при этом динамика аудиовизуальной самоорганизации экранного «квазихаоса» в отсутствии сюжетно-нарративной линии создает синергетический эффект [\[8\]](#).



Рисунок 6. Кадр из фильма «Муравьиные песни». Скриншот из открытых источников: www.sashasvirsky.ru

Вторая часть картины повествует о рождении и смерти, отношений мужчины и женщины. Эта часть фильма более детализирована и семантически нагружена, что провоцирует у зрителя активизацию внимания, особую сосредоточенность на происходящем на экране. Монтажно-ритмическое построение фильма характеризуется отсутствием монтажных склеек, благодаря чему нарратив воспринимается как непрерывный поток сознания.

В картине сделан акцент на красном, «архетипическом» [\[10\]](#) цвете, сам же фильм воспринимается монохромным. При этом он словно пронизан красной линией, которая неотрывно присутствует, создавая причудливые образы, как уничтожающие, так и созидающие (линия то обрисовывает контур ландшафта, то плавно скользит, то движется пунктиром, то внезапно исчезает).

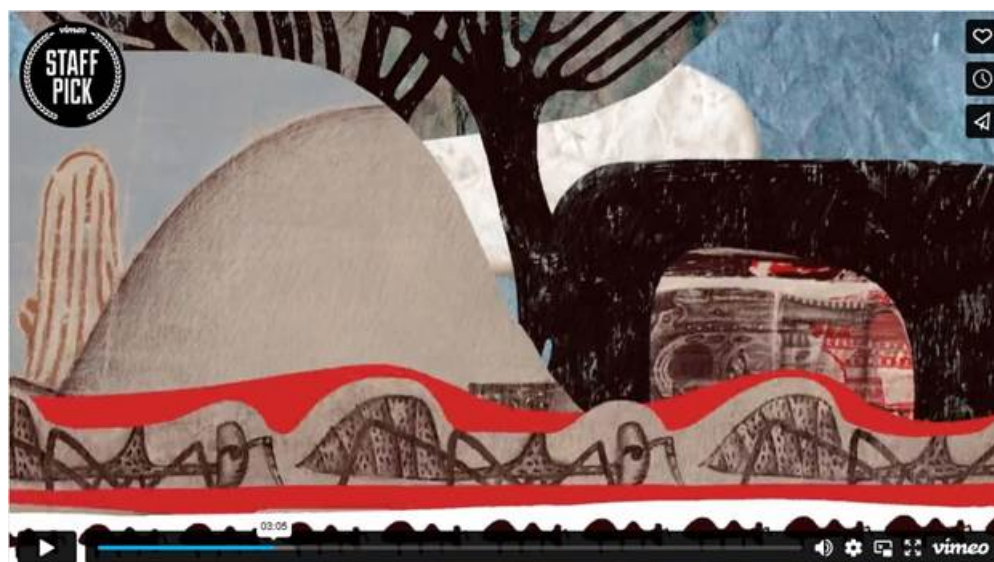


Рисунок 7. Кадр из фильма «Муравьиные песни». Скриншот из открытых источников: www.sashasvirsky.ru

Акценты, расставляемые красным цветом, согласованы с саунд дизайном фильма, что приводит к синестетическому эффекту, особая притягательность которого заставляет зрителя неотрывно смотреть на экранные метаморфозы, поддавшись состоянию «эстетической медитации» [\[11\]](#).

Фильм насыщен образами, сменяющимися друг друга как в калейдоскопе, и понадобится не один просмотр для того, чтобы оценить и понять образную составляющую картины: «... Лишь после 3-го просмотра все тонкости глубоко продуманной композиции «Муравьиных песен», от первого до последнего кадра, твердо встали на свои места...Еще один «проход» фильма ввел новые детали – и та целостность, которую мы называем художественным образом фильма, дополнилась иными гранями...» (Орлов А.М. Анимация Саши Свирского. Ч. 2-я. / LoveJournal. 14.11.2014). В разработке визуального пространства кадра режиссер остается верен себе: оно может характеризоваться как условное – плоскостное.

Анимационный фильм **«9 способов нарисовать человека»** (2016) – это «повествование <которое> аккумулирует два конфликтующих между собой типа восприятия. С одной стороны, это развернутая во времени последовательность сюжетов, достаточно традиционная для экранной драматургии, с другой – изобразительное целое, организованное по законам станковой композиции, которое подразумевает simultанное восприятие в едином поле зрения» [\[1\]](#).

Концепт фильма построен на эволюции рисования человека как видит ее автор: человек как птичка (1); человек заслоняющий (дом или дерево) или человек, заслоняющий другого человека (2); человек неуместный, несуразный (3); человек, у которого вместо головы выросло дерево, а вместо рук две огромные рыбы, а вместо ног два колеса или один пожарный шланг (4); человек-маленький значок (5); человек, нарисованный «подробно» (6); человек как какая-то его часть (7); человек, рисующий человека (8); человек, нарисованный случайно (9).

Экспрессия визуального ряда картины в сочетании с аудио рядом погружает зрителя в «ассоциативный поток», а быстро меняющиеся на экране изображения – в состояние медитативного транса, когда нарратив неосознанно воспринимается через образы, мелькающие на экране. Здесь, как и в других работах режиссера, присутствуют красные линии и красные акцентирующие детали, фокусирующие внимание зрителя на ключевых элементах сцены, усиливающие ощущение напряжения и динамики. В рамках композиции кадра красные акценты служат визуальными «якорями», которые помогают направлять взгляд зрителя и структурировать восприятие сцены.



Рисунок 8. Кадр из фильма «9 способов нарисовать человека». Скриншот из открытых источников

Работа режиссера **«Мой галактический двойник Галактион»** (2020) воспринимается как «поток сознания», через обращение к цитированию в ней ощущается импровизационное и игровое начало. Сюжетная линия развивается стремительно. Главный герой получает е-мейл от своего двойника, и можно предположить, что речь идет о людях, которые играют в сети в компьютерную игру, где они спасают мир, заменяя реалии иллюзорным пространством. Здесь у них все получается в отличие от реального мира, где они живут. Они не знают друг друга, потому что играют анонимно, и главный герой называет напарника Галактионом (никнеймом). Другая интерпретация авторского концепта может заключаться в том, что «галактический двойник» есть «аватар» играющего в компьютерную игру.



Рисунок 9. Кадр из фильма «Мой галактический двойник Галактион». Скриншот из открытых источников: www.sashasvirsky.ru

На контрасте с ярким цифровым миром в фильме представлено убожество однотипных домов и квартир, куда игрокам не хочется возвращаться. И зритель ощущает этот контраст. Закадровый текст читается в манере интонирования современного пользователя компьютерных игр, который хочет что-то рассказать, но не имеет особой практики «живого» общения вследствие «цифрового аутизма». Он косноязычен, интонация рассказчика монотонная, безэмоциональная. Тогда как в песне «Со злыми силами биться пойдем со мной», которая сопровождает компьютерное взаимодействие персонажей, выражено гораздо больше эмоций и артистизма. Депрессивное перечисление закадровым голосом предметов обыденной реальности противопоставлено оживленному описанию «светящегося и яркого мира мерцающих красок» виртуальной реальности, и «этот мир намеревается уничтожить главного героя и его галактического двойника» (цитата из фильма).

Таким образом, фильм построен на контрасте «компьютерный мир-реальный мир» и обнажает соответствующую проблему, связанную с «цифровым аутизмом». Данный термин не имеет ничего общего с термином «аутизм», который применяется в психиатрии, и обозначает состояние, при котором человек становится изолированным от реального мира из-за чрезмерного использования цифровых технологий.

Визуальное пространство фильма имеет условную, плоскостную форму, выполнено частично в коллажной манере, частично представляет собой наивный рисунок.

«Вадим на прогулке» (2021) – фильм, в котором поднимаются экзистенциальные

вопросы: что делать с обретенной свободой, которая оказывается обманчивой.

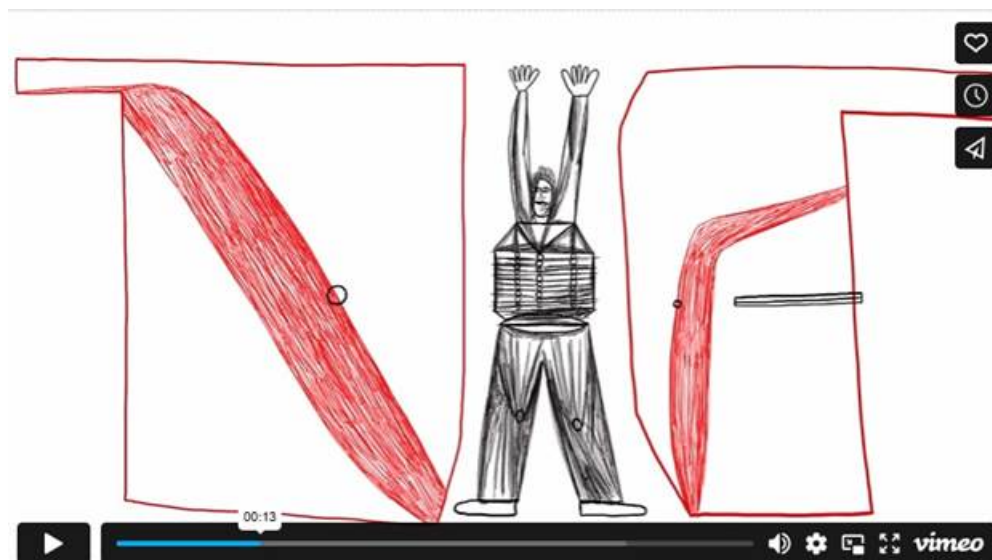


Рисунок 10. Кадр из фильма «Вадим на прогулке». Скриншот из открытых источников: www.sashasvirsky.ru

Авторский концепт можно интерпретировать как выход молодого человека из «тесной комнаты» родительской опеки в «большой» мир возможностей, и его столкновение с реалиями современного мира и невозможностью с ними справиться: в результате человек возвращается в «тесную комнату», представленную в кадре прозрачным стеклянным кубом. Несколько иначе интерпретирует сюжет исследователь анимации Мария Терещенко: «Вадим на прогулке» – с одной стороны, эксперимент, а с другой – печальная повесть о человеке, который редко ходит гулять из-за большого количества работы и, хотя, выйдя на прогулку, он чувствует себя газелью, которая прыгает туда и сюда, покорность работодателю, ответственность и чувство долга влекут его обратно в комнату-клетку» (Терещенко М. «Безобразные пятна: лучшие российские мультфильмы на фестивале в Суздале». Кино-театр.ру. 25 марта 2021 г.) В фильм введены метафоры, принадлежащие «монтажному стилю кинематографического мышления» [11, с. 169], например, где работодатель, представленный львом, нападающим на безобидную газель (которая «скачет и туда и сюда»), с которой отождествляет себя главный герой. Газель при этом выглядит словно подвешенной за веревочку, с безвольно свисающими ногами, которыми она как марионетка вяло перебирает в воздухе (символ беспомощности, безволия, покорности, безынициативности, нежелания брать на себя ответственность и пр.). Меняется лишь ее цвет и цвет окружения, движения газели циклически повторяются.

Фильм сопровождает закадровый текст, читаемый тем же монотонным голосом, что и в картине «Мой галактический двойник Галактион». Визуальное пространство фильма, как и предыдущие картины режиссера, решено условно.

Отдельного внимания заслуживает саунд-дизайн картины, которая получила премию «Golden Horseman» за лучшее музыкальное оформление фильма на Международном фестивале короткометражного кино Filmfest Dresden (в Дрездене) в 2022 году (по данным Школы-студии анимационного кино «ШАР»).

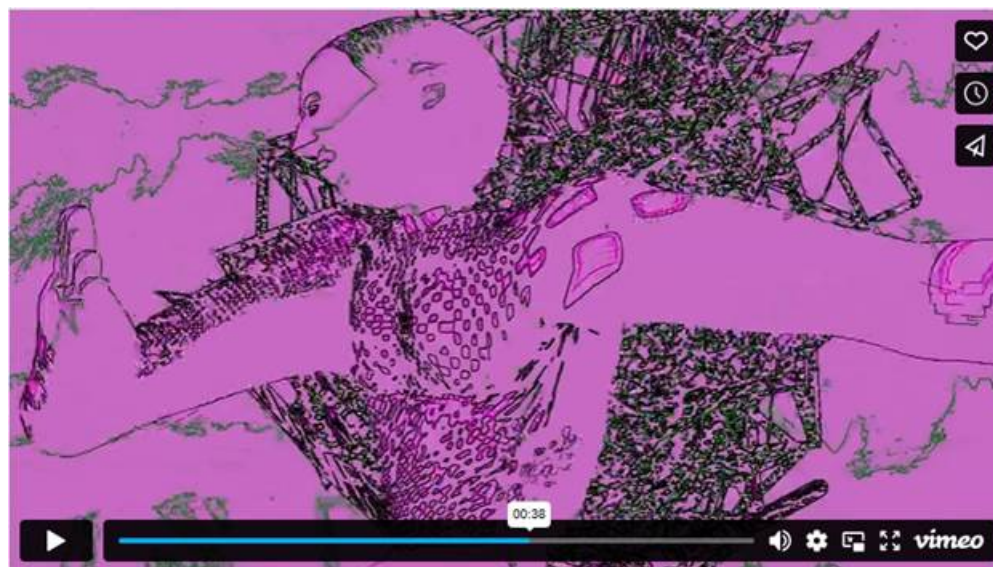


Рисунок 11. Кадр из фильма «Вадим на прогулке». Скриншот из открытых источников: www.sashasvirsky.ru

Таким образом, Александр Свирский использует комплексный подход к созданию своих картин, который выделяет его среди других режиссеров современного анимационного кино и включает следующие компоненты:

- **синестетическую и синергетическую анимацию:** режиссер интегрирует звук и изображение, создавая эффект звукоцветовой синестезии, где графические элементы воспринимаются как звуковые линии. Это позволяет зрителю воспринимать визуальные образы как музыкальные композиции, что делает его работы уникальными в контексте аудиовизуального искусства. При просмотре фильма зритель погружается не в пространство, а в динамическое состояние, которое формируется автором с помощью визуально-звуковых средств;
- **импровизацию:** анимация Свирского часто не имеет четкой сюжетной линии, что позволяет создавать уникальные поэтические и ассоциативные нарративы, что, в свою очередь, придает его фильмам особую атмосферу и открывает возможность для многозначных интерпретаций;
- **современные компьютерные технологии:** режиссер в своем творчестве активно применяет компьютерные технологии и различные техники анимации: коллажные, 2D и 3D анимацию, что обогащает его художественный язык и расширяет выразительные средства, позволяя создавать динамичные и многослойные произведения;
- **концептуальный компонент:** работы Александра Свирского отражают концептуалистские идеи, где акцент делается на акте презентации идеи, а не на ее развертывании, что также создает особое пространство для зрительской интерпретации.

В визуальной составляющей фильмов Александра Свирского основное внимание уделяется графическому рисунку и динамике линий. Глубина и детальная наполненность кадра остаются условными, и в целом визуальное пространство его картин можно охарактеризовать как плоскостное.

Непосредственно содержание фильмов Свирского адекватно воспринимается с точки зрения тематики, эмоционального воздействия и интертекстуальных ассоциаций, но оно не представляет собой линейное повествование; авторский нарратив включает элементы абсурдизма и коллажности, что делает семантическую составляющую его фильмов ближе

к концептуальности и эстетическим принципам концептуализма, которые утверждают, что суть арт-деятельности заключается не в последовательном разворачивании идеи, а в акте ее презентации. Художественное пространство произведения при этом полностью реализуется лишь в восприятии зрителя [4, 8, 12].

На основе вышеизложенного художественные формы анимационных фильмов Александра Свирского можно отнести к *плоскостно-концептуальному* типу, близкому современному молодому зрителю, опыт и восприятие которого сформировано в условиях цифровой эпохи [4]. Данный тип все чаще выбирают современные молодые режиссеры анимационного кино («Узы» (2019) режиссер Д. Великовская; «Слонение» (2020), «Ведрити» (2023), режиссер Н. Мещеряков; «Огурцы» (2020) режиссер Л. Шмельков, «Апноэ» (2022) режиссер А. Кононова и др.).

Молодое поколение, воспитанное в парадигме коллажно-клиповой визуальной культуры, привыкшее к быстрому потоку визуальных образов, воспринимает анимацию как динамичное и многослойное искусство и положительно оценивает её за яркое и образное выражение, а не за традиционное линейное повествование. Кроме того, современные зрители предъявляют высокие требования к техническим параметрам экранной продукции, ожидают качественную анимацию, которая использует новые технологии и выразительные средства. Таким образом, современный зритель более требователен к содержанию и форме аудиовизуального произведения, и фильмы Александра Свирского отвечают этим требованиям.

Библиография

1. Бобылев И. Человеческая комедия. «9 способов нарисовать человека», режиссер Александр Свирский. Искусство кино. 2017. № 5/6. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2017/05-06/chelovecheskaya-komediya-9-sposobov-narisovat-cheloveka-rezhisser-aleksandr-svirskij> (дата обращения 01.11.2024).
2. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения [Текст]: В 6 т. / [Вступ. статья Р.Юренева, с. 25-68]; [Глав. ред. С.И. Юткевич]; Ин-т истории искусств. Союз работников кинематографии СССР. Центр. гос. архив литературы и искусства СССР. – Москва: Искусство, 1964-1971. – 6 т. Т. 2.
3. Разлогов К.Э. Кинопроцесс XX – начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. – М.: Академический проект; Трикта, 2016. – 640 с.
4. Зайцев А.Я. Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен // Человек и культура. 2023. № 5. С. 39-46. DOI: 10.25136/2409-8744.2023.5.29996 EDN: PRAMHF URL: https://e-notabene.ru/ca/article_29996.html
5. Евин И.А. Искусство и синергетика. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 164 с.
6. Зайцева М.Л. Феномен синестезии в искусстве постмодернизма // Психолог. 2014. № 5. С. 60-78. DOI: 10.7256/2306-0425.2014.5.13379 URL: https://e-notabene.ru/psp/article_13379.html
7. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин: Ээсти Раамат, 1973. – 56 с.
8. Зайцев А.Я. Эстетические и технологические аспекты развития художественной формы российских анимационных фильмов 1990-х – 2020-х гг. : диссертация ... кандидата искусствоведения : 5.10.3. / Зайцев Алексей Яковлевич; – Москва, 2023. – 171 с.
9. Левитт С. Параграфы о концептуальном искусстве. Художественный журнал. № 69. 2008. URL: <https://moscowartmagazine.com/issue/23/article/366> (дата обращения 01.11.2024).
10. Пастуро М. Красный. История цвета. – М.: Новое литературное обозрение, 2019. –

160 с.

11. Лотман Ю, Цивьян Ю. Диалог с экраном. Издательство «Александра», Таллинн. – 215 с.
12. Лексикон неонклассики [Концептуализм]. Художественно-эстетическая культура XX века / Под общ. ред. В.В.Бычкова. – Москва: Росспэн, 2003. – 606 с.
13. Белый А. Символизм как миропонимание. – М.: Республика, – 1994. – 525 с.
14. Выготский Л.С. Психология искусства. – М.: Искусство, 1968. – 416 с.
15. Галеев Б.М. Человек, искусство, техника: (Проблема синестезии в искусстве) / Б.М. Галеев. – Казань: Изд-во Казанского ун-та, 1987. – 263 с.
16. Лурия А.Р. Маленькая книжка о большой памяти: ум мнемониста / А.Р. Лурия. – Москва: Эйдос, 1994. – 96 с.
17. Каган М.С. Морфология искусства: Историко-эстетическое исследование внутреннего строения мира искусств. – JL: Искусство, 1972. – 440 с.
18. Кандинский В. Точка и линия на плоскости. – СПб.: Азбука, 2001. – 558 с.
19. Разлогов К.Э. Кинопроцесс XX-начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. – М.: Академический проект; Триеста, 2016. – 640 с.
20. Русинова Е.А. Звук в пространстве кинематографа. – М.: ВГИК, 2020. – 268 с.
21. Manovich L. "Reality" effects in computer animation // A Reader in Animation Studies. Jayne Pilling, Society of Animation Studies. – Sydney: John Libbey&Company Pty Ltd., 1997. Pp. 5-14.
22. Nikolić, D. Is synaesthesia actually ideaesthesia? An inquiry into the nature of the phenomenon. Proceedings of the Third International Congress on Synaesthesia, Science & Art, Granada, Spain, April 26-29, 2009.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Культура и искусство» автор представил свою статью «Персоналии российской авторской анимации: синергетические фильмы Александра Свирского», в которой проведено исследование творческой деятельности современного российского сценариста и режиссера.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что работы Свирского характеризуются импровизационным стилем, ориентированным на «острую конфликтность сталкиваемых элементов» и поэтическим подходом к созданию текстов и визуальных образов. Это делает его анимацию свободной и экспериментальной. Как отмечает автор, Александр Свирский использует современные технологии для создания своих фильмов, что позволяет ему экспериментировать с различными стилями, и это способствует расширению выразительных средств анимации и обогащению ее художественного языка.

Актуальность исследования обусловлена тем, что фильмы Александра Свирского пользуются популярностью у молодого поколения, так как отвечают высоким требованиям современных зрителей к техническим параметрам экранной продукции, динамичности и многослойности повествования и яркому и образному визуальному ряду. К сожалению, в статье отсутствует анализ научной обоснованности проблематики, в связи с чем затруднительно делать заключение о научной новизне исследования. Также исходя из текста статьи невозможно судить о ее практической значимости.

Целью настоящего исследования является комплексный анализ работ Александра Свирского с позиции реализации им с своим творчестве принципов синергетики. Для

достижения поставленной цели автором поставлены следующие задачи: обозначение теоретических принципов творчества А. Свирского, анализ реализации данных принципов в его творчестве. Объект данного исследования – фильмография Александра Свирского. Предмет – концептуальность, синестетика, синергетика работ режиссера.

Методологическую базу составили общенаучные методы, описания, анализа, синтеза, а также художественный анализ. Теоретическим обоснованием послужили труды таких исследователей как К.Э. Разлогов, Ю.М. Лотман, Л.С. Выготский, С.М. Эйзенштейн, М.С. Каган, Б.М. Галеев и др. Эмпирическую материалом послужили анимационные фильмы Александра Свирского.

Автором обозначены основные характеристики творчества А. Свирского. Так, в статье автором отмечен авангардный радикализм, концептуализм, следование принципам синестезии в создании звукоцветовой синхронизации, синергетический принцип развития и восприятия художественной формы фильма.

Раскрывая процесс реализации режиссером принципа синергетики, автор констатирует, что в работах Свирского в результате синергетического эффекта создается самоорганизующийся анимационный образ: элементы формируют «квазихаос», что позволяет создавать уникальные визуальные и звуковые структуры, и это приводит к новым формам восприятия и интерпретации содержания анимационного произведения. Каждый элемент в фильмах режиссера влияет на другие, создавая эффект эмерджентности. Зритель воспринимает не просто отдельные кадры, а целостное художественное пространство, где каждое действие и звук имеют значение.

Комплексное действие данных теоретических принципов автор иллюстрирует анимационными фильмами А. Свирского «Мирс Пирс», «Чепурнас», «Муравьиные песни», «9 способов нарисовать человека», «Мой галактический двойник Галактион», «Вадим на прогулке».

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье.

Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение особенностей формирования уникального художественного стиля и многогранности представителей творческой профессии представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует и адекватный выбор методологической базы. Библиографический список исследования состоит из 22 источников, в том числе и иностранных, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса.

Автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал, показал глубокое знание изучаемой проблематики. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании.