

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/diplomnaya-rabota/90966>

Тип работы: Дипломная работа

Предмет: Кино и телевидение

ВВЕДЕНИЕ 3

Глава 1. Современное игровое кино с элементами анимации 7

1.1. История использования спецэффектов и элементов анимации в игровых фильмах 7

1.2. Применение компьютерной анимации и компьютерной графики 23

1.3. Анализ игровых фильмов с элементами анимации 30

Глава 2. Использование анимационных технологий в современном кинематографе 42

2.1. Проблемы использования технологий в современном кинематографе 42

2.2. Возможности использования элементов анимации в кинематографе 51

2.3. Перспективы развития анимационных технологий 52

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 60

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 62

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования обусловлена тем, что в современном мире анимация применяется в огромном количестве областей: в науке, промышленности, медицине, архитектуре, средствах массовой информации, образовании. Однако наибольшее распространение анимация получила, конечно же, в индустрии развлечений: в создании компьютерных игр, анимационных фильмов, визуальных эффектов в кинематографии и рекламе.

Фактически, само явление медиаискусства зарождалось и развивалось во многом благодаря появлению технологий компьютерной графики, в настоящее же время без компьютерной анимации медиа сферу сложно представить.

Применение анимации позволяет во много раз сократить временные и материальные затраты. В частности, использование компьютерных технологий в кинематографе позволило отказаться, например, от создания реальных декораций и моделей объектов, освещения, съемки, обработки материала и т.д. Вместо этого появилась возможность получить любые спецэффекты, используя лишь компьютер. Фантазия создателей теперь не ограничена ничем. Благодаря компьютерным технологиям киноиндустрия далеко шагнула вперед в техническом плане, и впереди открываются еще более впечатляющие перспективы. Уже сейчас разрабатываются грандиозные проекты виртуальной реальности, а степень фотореалистичности созданных только при помощи компьютера изображений в последние годы достигла небывалых высот.

Слово «анимировать» происходит от латинского *animare* («вдыхать», «оживлять», «одушевлять»), и буквально означает «делать живым, заставлять двигаться то, что не может двигаться самостоятельно». Анимация добавляет к графическому, статичному изображению изменение во времени. Для того чтобы «оживить» что-то, аниматор должен иметь четкое представление о том, как этот объект должен двигаться во времени и пространстве.

Одна из основных проблем аниматора заключается в выборе подходящего «инструмента» анимации, который, с одной стороны, обладал бы достаточным арсеналом средств выразительности, чтобы аниматор мог показать все, что планировал и реализовать свои идеи, с другой стороны - не был бы слишком сложным в работе и ресурсоемким. Очевидно, что нет ни одного инструмента, который подходил бы для каждого аниматора, для любой анимации или даже для любой сцены в одной анимации. Целесообразность того или иного инструмента анимации зависит от желаемого эффекта. Художественная часть анимации, вероятно, потребует различных инструментов, оптимально предназначенных для имитации реальности в анимации. Степень разработанности темы исследования. Исследование основывается на теоретических источниках, соотнесенных с актуальной мировой кинематографической практикой. В первую группу составили материалы, посвященные изучению феномена анимации в современном игровом кино, а также современному определению виртуалистики. Важную роль в исследовании сыграли труды Н.А. Носова, В.С. Бабенко, П.Е. Солопова, Б. Ребера и Ф. Роша, М. Хейма, В.Л. Силаевой, М. Раша, К. Пола, Н.П. Петровой, Е.А. Шаповалова, В.В. Афанасьевой, Д.В. Иванова, С.И. Орехова, М. Хейма и др.

Во вторую группу вошли работы, логически связывающие феномен виртуальности со сферой искусства, в частности, исследования в области эстетики, семиологии и теории кино. Язык и онтологию художественного творчества изучали Ю.М. Лотман, С.М. Эйзенштейн, В.И. Пудовкин, М.М. Бахтин, С. Зонтаг, А. Базен, З. Кракауэр, В. Беньямин, Ж. Бодрийяр, Б. Балаш, В. Ждан, Р. Арнхейм, О. Аронсон, Р. Барт, М. Мюнстерберг, Т. Рибо, М. Ямпольский, У. Эко и др. Важнейшую роль в исследовании сыграла работа К. Метца «Воображаемое означающее. Психоанализ и кино». Для осмысления социально-психологических и философских проблем, стоящих перед современным человеком, а также косвенно влияющих на предпочтение им тех или иных художественных конструктов, к третьей группе были причислены труды А.Н. Леонтьева, Л.С. Выготского, Э. Берна, Й. Хейзинги, М. Кастельса, Г. Лебона, Э. Тоффлера, Ф. Перлза, Э. Фромма, З. Фрейда, А.Ф. Лосева, М. Хайдеггера, М. Маклюэна, К.Г. Юнга, Ф. Уэбстера, Э. Гуссерля, Н. Нанси, М. Фуко, Р. Кайуа, К. Бюлера, и др.

Зачастую современные кинематограф и анимация так тесно переплетены между собой в конкретном произведении, что не всегда можно определить, к какому виду искусства оно относится. Отметим, что анимацией называются и различного рода спецэффекты, усиливающие выразительность зрительного ряда: внезапное исчезновение или появление объектов, быстрое перемещение их в пространстве; взрывы; необычная интенсивность природных явлений и т. д.

Проблемы, связанные с проникновением новых технологий в искусство экрана, их воздействие на тематику фильмов, киноязык, восприятие и психологическое состояние зрителя, стилистику изображения, повествование представляют высокую научную ценность.

Объект: Современное игровое кино.

Предмет: Возможности анимации, направленные на применение анимационных технологий в современном мировом кинематографе, а также междисциплинарный подход, в котором ведущую роль играет искусствоведческий анализ фильмов.

Цель работы заключается в определении возможностей анимации в современном игровом кино.

Для реализации данной цели были поставлены следующие задачи:

1. Рассмотреть историю использования спецэффектов и элементов анимации в игровых фильмах.
2. Изучить применение компьютерной анимации и компьютерной графики.
3. Провести анализ игровых фильмов с элементами анимации.
4. Выделить проблемы использования технологий в современном кинематографе.
5. Рассмотреть потенциал использования элементов анимации в кинематографе.
6. Проанализировать перспективы развития анимационных технологий.

Теоретико-методологические обоснования исследования. В качестве основного методологического принципа изучения возможности анимации в современном игровом кино было применено сочетание теоретических и эмпирических методов исследования, а также междисциплинарный подход. При комплексном рассмотрении проблемы использовались как общенаучные, так и специальные методы: теоретико-информационный, проблемно-логический, искусствоведческий, абстрагирование, индукция и дедукция.

Теоретическая и практическая значимость. Результаты исследования могут быть использованы при подготовке учебных пособий, курсов лекций по цифровым технологиям в качестве справочного материала, применяться в процессе преподавания специальных и общих курсов по истории и теории искусства в вузах и на факультетах соответствующего профиля.

Глава 1. Современное игровое кино с элементами анимации

1.1. История использования спецэффектов и элементов анимации в игровых фильмах

Термин «анимация» возник задолго до появления первой компьютерной техники. Впервые он появился в начале XX века во Франции и означал деятельность, которая усиливала интерес к культуре. Однако во второй половине XX века термин стал многозначным, в том числе он рассматривался как мультипликация. Сейчас анимация рассматривается намного шире как, например, направление в сфере культурного досуга, а также как технология для производства мультфильмов. Исходя из вышесказанного, становится очевидно, что один и тот же термин может употребляться в разных значениях. Тем не менее, исходя из темы исследования внимание будет сосредоточено на анимации как отдельном виде искусства.

Изучение первых дней традиционной анимации интересно тем, что позволяет получить представление о технологических достижениях, которые сделали возможным зарождение анимации и ее дальнейший прогресс.

Первые попытки использования камеры для создания анимации появились в начале XX века. Эмиль Коль,

французский художник- мультипликатор, вошёл в историю мультипликации и кинематографа как создатель графической анимации. В 1908 году, снимая рисунки методом покадровой съёмки, он впервые в мире создает графический мультфильм. Коль является автором двух очень важных открытий - отдельный рисунок для каждой фазы движения и съёмки камерой, укрепленной вертикально. Эти методы и сегодня используются как основные принципы в графической мультипликации [2].

Чтобы рассмотреть анимацию как часть современной визуальной культуры, раскроем основные пути ее развития. Сложно определить момент, от которого стоит зафиксировать рождение анимации, поскольку некоторые историки анимации задают эту отправную точку чуть ли не несколько тысяч лет до нашей эры. С помощью наскальных рисунков древние люди пытались зафиксировать события, движение, путем изображения объекта в последовательных позах; также вазы Древней Греции отражают стремление людей изобразить движение [1].

Но это только одна из ветвей, породившая искусство анимации. Другая ветвь идет от изобразительного искусства, она складывалась в течение многих веков, и наглядно отразилась в иконописи. Люди изображали житие святых, различные притчи и легенды. Так легенда о блудном сыне изображена в нескольких последовательностях: его похождения и возвращение домой. Распятие Христа изображено в середине композиции, а по краям события от его рождения до становления как Бога, казнь и воскресение. Все изображалось в серии рисунков, что в будущем привело к созданию комиксов и карикатур. В газетах карикатуры обозначались как «Cartoon» и после появления анимации, это обозначение перешло на анимационные фильмы. Первыми людьми, которые занимались осуществлением феномена анимированного изображения стали художники-карикатуристы Джеймс Стюарт Блэтон и Уинзор Мак-Кей. Познакомившись с всевозможными оптическими игрушками, например, такими, как таумантроп, они впервые задумались создать анимированное изображение с помощью своих карикатур и технологий, заложенных в идее создания оптических игрушек. Так появился фенакистископ Таумантроп - игрушка, основанная на оптической иллюзии: при быстром вращении кружка с двумя рисунками, нанесенными с разных сторон, они воспринимаются как один.

Фенакистископ - (греч. — «обманывающий зрение») представлял собой вращающийся диск с нарисованными по краю объектом в разных фазах движения; фигуры наблюдались через щель и производили впечатление осуществляемого движения [35].

Вместе с тем, возникновение анимационного кино связано с именем Эмиля Рейно. Он первый создал настоящий кинофильм. Слово «фильм» в его исходном понятии означает «пленка». И также изобразил различные фазы движения на ленте, которая состояла из пластинок для фотографии. Его оптический театр «Вокруг кабинки» и «Бедный Пьеро». За десять лет до появления настоящего пленочного кинофильма, Эмиль Рейно озаменовал появление анимационного кино.

С развитием технологий появились и новые техники создания анимации. Так, Жорж Мельес в большом кино известен как мастер спецэффектов. Одним из его выдающихся шедевров можно считать «Путешествие на луну» [5].

Также можно выделить Сегундо Де Шомона «Электрическая гостиница». Первым рисованным фильмом можно считать «Фантазмагорию» режиссера Эмиля Коля [6]. Рисованную, то есть индустриальную, анимацию выполняли на целлулоидной бумаге. Это технологию запатентовал Джон Рендольф Брей. Позже, чтобы сократить расходы на прорисовку полного изображения, аниматоры стали подкладывать под целлулоид заранее сделанный фон. С появлением этой технологии начали создаваться первые анимационные персонажи. Одним из первых героев стал «Кот Феликс» режиссера Отто Мессмера, он фактически повлиял на всех антропоморфных персонажей того времени.

Позже появилась технология ротоскопа. Ее придумали Макс и Дейв Фейшер. Сначала на пленку фиксировались движения живого человека, а затем эту запись проецировали на кальку, и тем самым мультипликатор создавал движения персонажа на основе движений реального человека [8].

Также они придумали человеческих персонажей клоуна Коко и Бетти Буп. Эти мультипликационные персонажи были ориентированы на взрослую аудиторию [9].

Уолт Дисней первый кто начал экспериментировать со звуком и цветом в анимации. Первый цветной фильм возник в 1932 году «Цветы и деревья» режиссера Берта Джиллетта. После этого Уолт Дисней выпустил свой первый полнометражный звуковой мультфильм «Белоснежка и семь гномов». Ближе к 50-м годам студия Диснея полностью отошла от создания короткометражных фильмов [40].

В 40-е годы группа аниматоров покинула студию Дисней и организовала собственную компанию UPA, с которой связана модернистская традиция анимации. Это было совершенно другая эстетика, в которой происходит отказ от реалистичной традиции подачи изображаемого, возникла технология коллажа [11].

Свобода творчества стала основополагающей для мировой авторской анимации. В СССР и восточной Европе традиция 11 модернизма успешно существовала и развивалась с помощью студии «ZAGREB film». В отличие от США, которая стала создавать телевизионные сериалы, ZAGREB film создавала короткометражные фильмы. Рассвет киностудии ассоциируется с двумя режиссерами: Душан Вукотич и Ватрослав Мимица. «Сурогат» Душана Вукотича повлиял на большую часть аниматоров в мире, потому что он отошел от классической анимации к иной эстетике, абстрактным формам [2].

В национальном совете Канады стоит выделить Кэролайн Лиф, которая экспериментировала в технологии живописи по стеклу, например, ее фильм «Улица» [13].

Вместе с тем, она создала мультфильм по мотивам легенды исчезающего эскимосского племени «Филин, который женился на гусыне» [1].

Анимация в России имеет очень богатую историю. В 1912 году Владислав Старевич, оператор на кинофабрике Ханжонкова, стал экспериментировать с кукольным кино: так в его фильме «Прекрасная Люканида» он использовал настоящих жуков, прикреплял к ним тончайшую проволоку с помощью воска, и покadroво менял их позы, тем самым создавая движение [14].

До середины 1930 годов анимация в России сохраняла такие функции как раскрытие общественно-политической тематики, и только к середине 30-х годов анимация стала преобразовываться в искусство, ориентированное на детскую аудиторию [18, стр. 13].

Многие используют термин «анимация», который намного лучше описывает процесс создания движущегося образа. Об анимации писали такие известные авторы, как Ф.С. Хитрук, Ю. Б. Норштейн, С. М. Эйзенштейн и др. Для них анимация является новым видом искусства, обладающим особыми выразительными качествами. Со временем анимационная деятельность трансформируется и развивается, появляются новые технологии и новые традиции. Так до конца 90-х годов анимация создавалась преимущественно для детей, но вскоре появились телевизионные сериалы, рассчитанные на взрослую аудиторию, или, по крайней мере, затрагивающие серьезные темы. В большинстве из них были отражены общественные пороки, эстетика этих сериалов была проста, они имели в большей степени андеграундный характер, они противопоставлялись детской анимации студии Disney и Pixar. Позже анимация появилась в рекламных роликах, что помогло сделать товар более заметным и запоминающимся. Например, кролик Квики из рекламы «Nesquik». Анимация в данном случае выступала как часть маркетинга, коммерческим инструментом, а не частью искусства [16, с. 34].

Также с развитием компьютерных технологий, анимация стала использоваться и в других сферах. Например, в образовательном процессе, поскольку с ее помощью можно сделать материал интерактивным и более увлекательным. Современная молодежь обладает развитой визуальной культурой, что позволяет воспринимать информацию быстро благодаря ярким образам. В современной культуре анимационные произведения оказывают большое влияние на развитие других экранных искусств.

Анимация- это предоставляет своим создателям большие возможности в поисках новой художественной образности. Растущее число анимационных лент, выходящих в прокат и число анимационных роликов, использовавшиеся в цифровой сети и интернете, увеличивают суммы мировых сборов, что свидетельствует о популярности анимационного искусства и его важности как неотъемлемой части мультимедийного пространства.

По мере изменения общества, технологий и потребностей, анимация так же меняется и развивается, расширяет спектр своих функций и способы подхода к созданию. Она идет в ногу со временем, в угоду современным нуждам общества. Анимационная деятельность в настоящее время стала частью современной визуальной культуры. Она активно используется в рекламе, образовании, играх, на телевидении. Анимация неотъемлемая часть современной медиакультуры, внедрилась в различные сферы деятельности и завоевывала целевую аудиторию разных возрастов. «Современная анимация – это гораздо больше, чем средство удивления, развлечения, воспитания и информации. Это средство познания. Познания Вселенной и общества, природы и психологии личности.

Анимации доступна постановка актуальных, волнующих человека вопросов, отражение философско-нравственной проблематики»[25].

Анимационный кинематограф, развиваясь с конца XIX в., является частью современного экранного искусства, элементы которого применяются во многих сферах человеческой деятельности (Интернет, СМИ, телевидение, реклама). В связи с большим жанровым и технологическим анимационным разнообразием в современной науке отсутствует общепринятое определение анимации. Прежде всего, ее рассматривают как один из видов кинематографа, относящегося к пространственно-временным видам искусства, отражающего человеческие идеи и ценности. Анимация понимается и как художественное творчество,

реализуемое посредством арт-практик, например, рисование песком, графитом, светом. Существует также понимание анимации как информационной технологии, несущей прикладной характер, например, как средства визуализации научной или архитектурно-дизайнерской идеи.

За основу понимания анимационного кинематографа можно взять определение, данное Международной ассоциацией анимационного кино (Association International Du Film D'Animation - ASIFA), которая считает искусством анимации «создание движущихся изображений с помощью манипуляций всеми разнообразными техниками, за исключением методов живого воздействия» [13].

С середины XX в. сфера применения анимации стремительно расширяется - она перестает быть просто искусством для детей и становится частью визуальной культуры, органично вписываясь в телевизионную рекламу и шоу, интернет и специализированные анимационные каналы. Причиной популярности анимационного кинематографа как вида искусства можно считать его возможность создавать любой художественный образ и выражать любую художественную идею с максимальной яркостью благодаря широкому диапазону выразительных приемов и средств. Важную роль в создании анимационного образа играет цвет, являющийся средством эмоциональной и смысловой выразительности, а за счет простоты и выразительности формы анимационный образ становится понятным всем. Звук способствует более адекватной интерпретации содержания фильма, более свободному разворачиванию сюжета, выражению сложных мыслей и эмоций, значительному повышению точности их передачи.

В силу того, что человеческое воображение носит интернациональный характер и лежащие в основе анимации изображение и движение являются древнейшими формами человеческого самовыражения, анимационные произведения могут быть легко поняты людьми любой национальности и цвета кожи. Предоставление аниматором широких возможностей в экспериментах по поиску новой художественной образности, созданию новых и соединению уже известных техник, применению новейших достижений науки и новых технологий повлияло на его эволюцию и способствовало появлению новых средств выразительности, новых анимационных форм, улучшающих качественный уровень произведений и ускоряющих процесс работы над ними.

Анимация приобрела популярность также благодаря своему особому языку, который представляет собой «разветвленную знаковую систему, состоящую из специальных смыслодержущих средств, представленных в виде информации, ценностных ориентиров, образов, ментальных конструкций». Благодаря высокой степени условности анимационный язык становится привлекательным для зрителя, удовлетворяя его потребность в умственной деятельности через воображение и ассоциативное мышление. В последующие годы рисованная покадровая анимация быстро прогрессировала в своем развитии и все более популяризировалась. Свой вклад в совершенствования технологии внесли многие художники-аниматоры, такие как Джеймс Стюарт Блэктон, Уинзор Маккей, Джон Рэндолф Брэй. В работах последнего, в частности, можно проследить первые крупные технические разработки в 1910-х годах. Он первым стал использовать в своих работах полупрозрачные целлулоидные пленки для компоновки нескольких слоев рисунка в единое изображение. Так же в его работах впервые появляется шкала серого, а не черно-белые изображения, которые были до этого. В 1915 году Брэй запатентовал ротоскопирование (мультипликационный фильм создается посредством обрисовки кадров ранее отснятой кинопленки) и усовершенствовал систему точного позиционирования рисунков перед камерой при помощи крючков (шпилек).

Анимация как искусство продолжала свое бурное развитие. Неоценимый вклад в историю анимации, несомненно, внесен Уолтом Диснеем. Его компания не только является создателем важных технических новшеств в сфере анимации, но и больше, чем кто-либо другой, продвигает анимацию как форму искусства. Инновациями Диснея в технологии анимации стали, например, использование раскадровки для обзора сюжета и карандашных набросков для создания движения. Кроме того, Дисней был первым, кто использовал звук в анимации. Впервые синхронное звуковое сопровождение появилось в мультфильме «Пароходик Вилли» (1928), благодаря чему Дисней получил преимущество перед своими конкурентами. Он

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алиев Э. В. Новые «Языки» культуры: взаимовлияние интернет-технологий, телевидения и кино//Вестник Томского государственного педагогического университета. Е 2014. Е №. 2 (143).
2. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий. Кривуля Н.Г., 2012-808с.
3. Артемов, С. Бродский, Леннон и террористы: Гид по документальной анимации. – 25 апреля 2018 [Электронный ресурс] / С. Артемов . – URL: <https://www.kinopoisk.ru/article/3161195/> [Дата посещения сайта]

01.02.2020].

4. Архитектон: известия вузов № 3 (67) / Сентябрь 2019 / ISSN 1990-4126 URL: http://archvuz.ru/2019_3/17 [Дата посещения сайта 01.02.2020].
5. Березовчук, Л.Н. Анимация как метод репрезентации знания в научно-популярном кино / Л. Н. Березовчук // Пространство возможностей и диалог цивилизаций: Материалы III междунар. науч.-практ. конф. «Анимация как феномен культуры» (25–7 апреля. 2007). – М. : ВГИК, 2007. – С. 38–45.
6. Бычков В.В. Художественно-эстетическая культура XX века/С. Я. Левит; под ред. В. В. Быčkoвa, Е М. : РОССПЭН, 2003. Е 607 с.
7. Валеева, Д. 15-минутный путеводитель: документальная анимация с Диной Годер [Электронный ресурс] / Д. Валеева. – URL: <https://inDe.io/article/2438-15-minutnyy-putevoDitelDokumentalnaya-animatsiya-s-Dinoy-goDer> [Дата посещения сайта 01.02.2020].
8. Горюнова О. От теста к медиа: дискурсивные особенности Интернет. Электронная версия, режим доступа: <http://www.meDiaartlab.ru/site/russianversion/texts/fromtexttomeDia.htm>. [Дата посещения сайта 01.02.2020].
9. Громов, Е.С. Духовность экрана / Е.С. Громов. – М. : Искусство, 1976. – 255 с. 5.
10. Дмитриева, Н.С., Коновалов В.А. Взаимосвязь анимации и классического кинематографа в современных информационных технологиях / Н.С. Дмитриева, В.А. Коновалов // Анимация как феномен культуры: мат-лы II междунар. науч.-практ. конф. (26–28 апреля, 2006). – М. : ВГИК, 2006. – С. 61–65.
11. Евтеева, И.В. Анимация в киноконтексте. Механизм взаимодействия / И.В. Евтеева // Анимация как феномен культуры: Материалы I всеросс. науч.-практ. конф. (27–28 апреля, 2005). – М. : ВГИК, 2006. – С. 55–63.
12. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. СПб.: Алетейя, 2010.
13. Интернет Е сериал Е реинкарнация кинематографа, [Электронный ресурс], режим доступа - <https://tvkinoraDio.ru/article/article6697>. [Дата посещения сайта 01.02.2020].
14. Интернет и перспективы сетевого искусства [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.stuDatf.com/394-200905.html>. [Дата посещения сайта 01.02.2020]
15. Интернет-арт. Материал из Википедии[Электронный ресурс]. Режим доступа: https://wiki2.org/en/Internet_art [Дата посещения сайта 01.02.2020]
16. История проекта «Масяня» вкратце такова [Электронный ресурс] //Масяня. URL: <http://www.mult.ru/main/about/history/>. [Дата посещения сайта 01.02.2020]
17. Казючиц М.Ф. О некоторых аспектах изучения мифа в экранной культуре // Экранная культура в XXI веке. Е Москва: Академия медиаиндустрии, 2010. Е С. 40-57.
18. Киселева, Ю.И. Современное научно-популярное кино: специфика и тренды / Ю.И. Киселева // Известия Урал. фед. ун-та.– Сер 1. Проблемы образования, науки и культуры. – 2019. – Т. 25. – № 1 (183). – С. 67–77
19. Кривуля, Н.Г. Признаки глобализации в аудиовизуальном пространстве: векторы развития анимации первого десятилетия XXI века / Н.Г. Кривуля // Анимация как феномен культуры: Материалы II междунар. науч.-практ. конф. (26–28 апреля, 2006). – М. : ВГИК, 2006. – С. 8–20
20. Кукулин И., Липовецкий М., Майофис М. Веселые человечки: Культурные герои советского детства//Сб. статей / М.: Новое литературное обозрение, 2008. Е с. 507-524
21. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации., 2002, 296с.
22. Лялина О. Сети для художника/О. Лялина, А. Шульгин Газета Коммерсантъ, №162 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.kommersant.ru/Doc/240253?isSearch=True>. [Дата посещения сайта 01.02.2020]
23. Маньковская Н.Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации/Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков Москва: ВГИК, 2011.
24. Мехоношин В.Ю. Семиотический анализ и его культурологические возможности//В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сб. ст. по матер. XX междунар. науч.-практ. конф. Е Новосибирск: СибАК, 2013.
25. Моррис, Ч.У. Основания теории знаков//Семиотика. Сборник переводов. Под ред. Ю. С. Степанова. М.: Радуга, 1982.
26. НагорноваТ.С. Net-art: Искусство в окне браузера [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/18313/1/coho_2013_028.pDf[Дата посещения сайта 01.02.2020]
27. Нет-арт [Электронный ресурс]//wikipeDia: свободная энциклопедия. Режим доступа: <http://ru.wikipeDia.org/wiki/HeT-apT>. [Дата посещения сайта 01.02.2020]
28. Орлов А.М. Духи компьютерной анимации. Мир электронных образов и уровни сознания - М.: Мирт, 1993.- 150 с.

29. Российские анимационные веб-сериалы как арт-проект Интернета/ Текст научной статьи по специальности «Массовая коммуникация. Журналистика. Средства массовой информации (СМИ)»/авт. Одегова К.И./ [Электронный ресурс] <https://cyberleninka.ru/article/n/rossiyskie-animatsionnye-veb-serialy-kak-art-proekty-interneta>. [Дата посещения сайта 01.02.2020]
30. Сайт арт-группы JoDi. [Электронный ресурс] URL: <http://www.joDi.org/> [Дата посещения сайта 01.02.2020]
31. Терещенко, М. Мультфильм как документ. – 4 янв. 2011 [Электронный ресурс] / М. Терещенко. – URL: <https://os.colta.ru/cinema/projects/198/Details/19732/?print=yes>[Дата посещения сайта 01.02.2020]
32. Типа, В.В. Анимационное кино на пересечении искусств: пространство возможностей / В.В. Типа // Пространство возможностей и диалог цивилизаций: мат-лы III междунар. науч.-практ. конф.«Анимация как феномен культуры» (25-27 апреля, 2007). – М. : ВГИК, 2007. – С. 3-12.
33. Феномен Net-Art в современной культуре/Текст научной статьи по специальности «Культура. Культурология»/авт. Дрига А.А./Электронная версия, режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-net-art-v-sovremennoy-kulture>[Дата посещения сайта 01.02.2020]
34. Формально-содержательные компоненты катартической реакции в медиамультфильме (на примере проекта О. Куваева «Масяня») / Текст научной статьи по специальности «Искусство. Искусствоведение»/авт.
35. Харченко А. И. Веб-сериал как новый жанр киноиндустрии [Электронный ресурс] // Научная палитра 2014. № 1 (3). URL: <http://culture.esrae.ru/29-49>. [Дата посещения сайта 01.02.2020]
36. Шишко О. Da-Da-net [Электронный ресурс] /О. Шишко// Интернет журнал Интернет-Zhumal.Ru., 1998. №1. Режим доступа: http://www.zhumal.ni/7/Da_Da_net.html. [Дата посещения сайта 01.02.2020]
37. Шульгин А., Букчин Н. Введение в сетевое искусство 1994 1999. - Электронная версия, режим доступа: <http://www.easylife.org/netart/catalogue.html>. [Дата посещения сайта 01.02.2020]
38. Baumgärtel T. Net.art 2.0. NeueMaterialienzurNetzkunst / New Materials on art on the internet, 2001, 263 pp.
39. Berry J. The Thematics of Site-Specific Art on the Net. PhD, 2001. Электронная версия, режим доступа: [<http://www.Daisy.metamute.corrV-simon/mfiles/mcontent/josiethesis.htm>]
40. Blank J. What is netart? Электронная версия, режим доступа <http://www.irational.org/cern/netart.txt>.
41. Bosma J. NettiDes: Let's Talk Net Art, RotterDam: NAI Publishers, 2011, 272 pp.
42. Broeckmann A. Netart, machines anD parasites. Электронная версия, режим доступа: <http://amsterDam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00038.html>
43. Colman A. Net.art anD Net.peDagogy: IntroDucing Internet Art to the Digital Art Curriculum, 2015, pp. 61-73
44. Green R. Internet art / Thames&HuDson E 2004
45. Greene R. Web Work: A History of Internet Art, Artforum, May 2000, pp 162-167 & 190.
46. Mr. Freeman - он существует! История проекта [Электронный ресурс]//История мемов с Агнией Огонёк. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=f8mFwB98pnk>.
47. Ross D. Art anD the Age of the Digital. Электронная версия, режим доступа: [<http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>].
48. Smite R. Creative Networks: In the Rearview Mirror of Eastern European History, AmsterDam: Institute of Network Cultures, AmsterDam, 2012. Turkle S. Life on the screen. IDentity in the age of the Internet. - New York, LonDon, Toronto et al: Simon & Schuster, 1995. - 347 p.
49. Stallabrass J. Internet Art: The Online Clash of Culture anD Commerce/ Tate, 2003 E 168 p.
50. StallabrassJ. AestheticsofNet.Art, Oct 2003; Электронная версия, режим доступа: http://beausievers.com/bhqfu/computer_art/readings/stallabrass-aesthetics_of_net.art.pdf
51. White M. The Aesthetic Of Failure: Net Art Gone Wrong, 2010, pp.
52. Woolley B. Virtual WorlDs. A journey in hype anD hyppereality. - OxforD, CambriDge: Blackwell, 1992. -274 p.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/diplomnaya-rabota/90966>