

## **АНИМАЦИОННОТО КИНО И ФИЛМОВИТЕ ХИБРИДИ ANIMATED FILM AND FILM HYBRIDS**

### **Лектор**

проф. д-р Надежда Маринчевска  
Prof. Nadezhda Marinchevska, PhD  
Тел. 02944 24 14; 0894 716 366  
E-mail [nadiamarin@abv.bg](mailto:nadiamarin@abv.bg)

### **Хорариум:**

30 лекционни часа.

### **Начин за оценяване:**

колоквиум (текуща оценка);  
защита на реферат;  
тест и събеседване.

Крайната оценка се оформя от преподавателя въз основа на горните параметри.

### **Анотация:**

Целта на курса е докторантите да получат познания в областта на съвременния филмов език, спецификата на анимацията, както и за хибридните форми в киното. Дигиталните технологии, върху които се базира огромна част от съвременната аудиовизуална продукция, внасят съществени промени в екранния образ. В много от случаите генезисът на тези промени е именно в анимацията. Курсът има за цел да разшири методологичните подходи за анализ на екранното произведение във връзка с все по-често появяващите се хибридни форми в световната филмова практика=

### **Annotation:**

The proposed course seeks to impart knowledge in the field of contemporary film language, of animation specifics as well as of hybrid cinematic forms to PhD students. Digital technologies, underlying the best part of contemporary audiovisual production, bring about considerable changes in screen imagery. More often than not, it is the animation where the origins of such changes lie. The course aims at widening the range of methodological approaches to analysing cinematic works in view of the often occurrences of hybrid forms in world cinematic practices.

### **Учебна програма и основна литература**

#### **Учебна програма**

Увод в екранния език

Хронофотографско кино и анимация

Време и пространство в анимационното и в игралното кино

Кинетични параметри на анимационното движение, динамика и хипердинамика на персонажите

Визуални парадокси в анимацията и специалните ефекти в игралното кино Теория на Айзенщайн за плазматичността

Класически техники в анимационното кино

Артистични техники в анимацията –живопис, рисунка върху хартия, пясък, карфичен екран, рисунка върху лента и др.

Изрезка и колаж. Обемни техники

Триизмерна компютърна анимация. Компютърно генериран образ (CGI) в игралното кино. Хиперреализъм. Триизмерна компютърна анимация. Компютърно генериран образ (CGI) в игралното кино. Степен на трансформация на човешкото тяло. Създаване на имагинерни светове. Метаморфозата като специфичен анимационен елемент в игралното кино Наративни и визуални стратегии в игралното кино като заемки от анимацията

Филмовият хибрид – симбиоза и противоречия

„Документална анимация“

### **Основна литература:**

Маринчевска, Надежда. *Квадрати на въображението: естетика на анимационните техники*, С., “Титра”, 2005

Эйзенштейн, Сергей. *Дисней*. В: Проблемы синтеза в художественной культуре, Москва, Наука, 1985

Wells, Paul. *Understanding Animation*. London and New York, Routledge, 1998

Wells, Paul. *Animation: Genre and Authorship*. London, Wallflower Press, 2002

Manovich, Lev, *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001

Manovich, Lev, “Reality” effects in computer animation. In: *A Reader in Animation Studies*. John Libbey, London, 2000

Furniss, Maureen: *Animation Aesthetics*. Sidney, John Libbey & Company Ltd., 1999

Манов, Божидар. *Еволюция на екранното изображение*. София, Аскони-издат, 2004

Noake, Roger. *Animation. A Guide to Animated Film Techniques*. London, Macdonald Orbis, 1988

Laybourne, Kit. *The Animation Book. A Complete Guide to Animated Filmmaking – from Flip-books to Sound Cartoons*. New York, Crown Trade Paperbacks, 1979

Лазаров, Николай. *Изкуство и техника на визуалните ефекти*. С., Графимакс, 2000