



Н. С. Куркова

**АНИМАЦИОННОЕ КИНО
И ВИДЕО
АЗБУКА АНИМАЦИИ**

учебное пособие для вузов

2-е издание

**Книга доступна в электронной библиотеке biblio-online.ru,
а также в мобильном приложении «Юрайт.Библиотека»**

Москва ■ Юрайт ■ 2019

УДК 791.43/.45(075.8)
ББК 85.37я73
К93

Автор:

Куркова Наталья Сымжитовна — старший преподаватель кафедры фотовидеотворчества факультета визуальных искусств Кемеровского государственного института культуры.

Рецензенты:

Гук А. А. — доктор философских наук, профессор кафедры фотовидеотворчества Кемеровского государственного института культуры;

Хилько Н. Ф. — доктор педагогических наук, профессор кафедры кино-, фото-, видеотворчества Омского государственного университета.

Куркова, Н. С.

К93 Анимационное кино и видео: азбука анимации : учеб. пособие для вузов / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — М. : Издательство Юрайт ; Кемерово : Изд-во КемГИК, 2019. — 234 с. — (Серия : Университеты России).

ISBN 978-5-534-11227-6 (Издательство Юрайт)

ISBN 978-5-8154-0356-7 (Изд-во КемГИК)

Серия «Университеты России» позволит высшим учебным заведениям нашей страны использовать в образовательном процессе издания (в том числе учебники и учебные пособия) по различным дисциплинам, подготовленные преподавателями лучших вузов России и впервые опубликованные в издательствах вузов. Все представленные в этой серии работы прошли экспертную оценку учебно-методического отдела издательства и публикуются в оригинальной редакции.

В учебном пособии рассматриваются основные аспекты работы над анимационным фильмом и краткая история анимационного кино в творческих портретах известных аниматоров. Особое внимание уделяется авторской анимации.

Данное пособие адресовано студентам, обучающимся по направлению «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества», а также студентам профильных кафедр вузов культуры и искусств, руководителям анимационных студий, кружков; тем, кто самостоятельно снимает анимационные фильмы, и тем, кто интересуется анимационным кино.

УДК 791.43/.45(075.8)

ББК 85.37я73



Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав. Правовую поддержку издательства обеспечивает юридическая компания «Дельфи».

ISBN 978-5-534-11227-6
(Издательство Юрайт)
ISBN 978-5-8154-0356-7
(Изд-во КемГИК)

© Куркова Н. С., 2016
© Кемеровский государственный институт культуры, 2016
© ООО «Издательство Юрайт», 2019

ВВЕДЕНИЕ

Еще совсем недавно снять анимационный фильм считалось делом избранных, но за последние десятилетия все изменилось: новые компьютерные технологии позволили заниматься анимационным творчеством всем, кто проявляет интерес к этому виду деятельности, и сегодня анимация необычайно востребована.

Но зачастую можно освоить ремесло, хорошо знать технику, перепробовать все технологии, снять много «мультиков», но так и не создать хорошего фильма, который вызовет отклик в сердцах зрителей. Что же отличает «мульттик» от настоящего анимационного фильма? Как создать эту новую «реальность», свой собственный волшебный мир? Сделать это так, чтобы ваш будущий фильм был интересен не только вам самим, но и другим зрителям? Попробуем разобраться в этом. Наше пособие призвано помочь авторам будущих анимационных фильмов.

В данном пособии речь будет идти об анимации как синтетическом виде искусства, использующем технологию покадровой съемки как основной элемент творчества. Это такой вид искусства, в котором автор придумывает и создает никогда до этого не существовавших героев, движение, время и пространство в рассказанных аниматором историях, и они становятся реальностью в момент просмотра фильма. Анимация – это самый короткий путь к душе и сердцу человека.

В пособии систематизирован опыт работы известных зарубежных и российских режиссеров анимационного кино. Его появление вызвано потребностью в специальной литературе для студентов вузов культуры и искусств, призванной помочь в создании анимационных фильмов в условиях работы творческих коллективов небольших студий и в домашних условиях.

Цель учебного пособия – формирование знаний в области анимационного искусства; развитие творческой личности через овладение выразительными средствами и методами создания анимационного фильма.

Учебное пособие разработано в соответствии с рабочей учебной программой дисциплины «Анимационное кино и видео». Курс является базовой дисциплиной вариативной части учебного плана, определяющей профессиональную подготовку выпускника по направлению 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества».

Задачи пособия:

- описание и анализ способов и приемов создания анимационных фильмов через раскрытие их специфики;

- формирование у обучающихся знаний и умений в области творческо-технологического процесса создания анимационного фильма.

Содержание учебного пособия направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

- способность к самостоятельному поиску, обработке, анализу и оценке профессиональной информации, приобретению новых знаний, использованию современных образовательных и информационных технологий (ОПК-2);

- способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества и национально-культурных отношений на материале и средствами народной художественной культуры (в том числе средствами любительского кино-, фото- и видеотворчества) (ПК-4);

- способность руководить художественно-творческой деятельностью коллектива народного художественного творчества с учетом особенностей его состава, локальных этнокультурных традиций и социокультурной среды (ПК-8);

- способность содействовать активному распространению в обществе информации о народной художественной культуре для повышения культурного уровня различных групп населения, формирования у них духовно-нравственных ценностей и идеалов, повышения культуры межнационального общения, сохранения этнокультурной идентичности разных народов (ПК-15).

В результате изучения материала пособия обучающийся должен продемонстрировать следующие результаты обучения:

знать:

- последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма через подчинение всех компонентов его содержательной формы;

- способы создания анимационного образа, фиксируемого в окончательной композиции произведения, как итога аудиовизуального творчества;

- синтетическую природу и специфику анимационного кино;

- выразительные средства и изобразительные возможности анимационного искусства;

- виды и жанры анимационного кино;

- историю развития технологий анимационного кино;

уметь:

- творчески работать над художественным произведением;
- формировать художественный образ;
- собирать, обобщать и анализировать эмпирическую информацию об истории, современных явлениях и тенденциях развития анимационного кино и видео;

владеть: основными навыками создания анимационных фильмов с участниками творческих коллективов.

Учебное пособие состоит из трех глав, раскрывающих основные аспекты работы над анимационным фильмом и краткую историю анимационного кино в творческих портретах известных аниматоров.

В главе 1 раскрывается специфика анимационного искусства, дается характеристика анимационного образа; средств, видов и жанров анимационного кино.

В главе 2 представлен творческо-технологический процесс создания анимационного фильма.

Глава 3 рассказывает об истории развития технологий анимационного кино через творческие портреты ярких представителей авторской анимации, как российских, так и зарубежных: Эмиля Коля, Нормана Мак-Ларена, Лотты Райнигер, Владислава Старевича, Иржи Трнки, Йона Попеску-Гопо, Юрия Норштейна, Кэролайн Лиф, Андрея Хржановского, Эдуарда Назарова, Ивана Максимова, Леонида Носырева, Александра Петрова, Роберта Саакянца, Александра Татарского, Михаэля Дюдок де Вита, Михаила Алдашина, Константина Бронзита, Гарри Бардина и других.

В качестве примеров в приложениях приведены несколько сценариев анимационных фильмов (Приложение 1) и раскадровок (Приложение 2), выполненных студентами КемГИК, обучающимися по направлению 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества».

Для организации самостоятельной работы студентов по каждому разделу даны контрольные вопросы и задания; Глава 2 содержит Творческий практикум (Практические задания по дисциплине «Анимационное кино и видео»); В Приложении 3 приведен список анимационных фильмов для обязательного просмотра; в Приложении 4 – Именной указатель режиссеров-аниматоров.



Глава 1. АНИМАЦИЯ КАК ВИД ИСКУССТВА

*Мультипликация – искусство,
границы которого совпадают
с границами фантазии.*

Душан Вукотич

1.1. Специфика анимационного искусства

В России до 1980-х годов анимационное искусство обозначалось терминами «мультипликация», «мультипликационное кино», «мультфильм». Слово **«мультипликация»** произошло от лат. multiplicatio, что означает – умножение, увеличение, возрастание, размножение.

Сейчас мы говорим «анимационное кино» и пользуемся определением «анимация», которое пришло к нам с Запада. Слово **«анимация»** произошло от фр. animation – оживление, одушевление; от лат. «anima» – душа, одушевление, оживление, «делать живым, наполнять дыханием» (необходимо не путать с термином «анимация», который в данное время широко применяется и в социокультурной деятельности).

Анимация определяется как *создание иллюзии движения путем последовательной съемки изображений – кадр за кадром – с использованием любых материалов и технических средств* [35].

В уставе Международной ассоциации анимационного кино (АСИФА) дается следующее определение анимации: *«В современном смысле слова мультипликация представляет собой всевозможные типы съемки мгновенного, остановленного движения (покадровой съемки) – эффекты, образы, персонажи, созданные электронным способом с помощью компьютера, видеокамер и модулей, голографии и лазеров. Анимацию можно создать, используя все разнообразие технических способов, применяя любые возможные средства и материалы, благодаря которым можно создать “одушевленный”, “мультипликационный кадр”»* (цит. по [5, с. 25]).

Но даже эта официальная формулировка не отражает всей сути рассматриваемого феномена, в связи с чем до настоящего времени продолжают дискуссии, касающиеся уточнения термина «анимация».

Анимация основана на явлении персистенции – способности человеческого глаза кратковременно сохранять на сетчатке изображение после его исчезновения. В результате при просмотре неподвижных изображений с последовательными фазами движения создается иллюзия такого движения.

Анимацию принято считать видом киноискусства, но все же этот вид искусства гораздо ближе к графике, живописи, скульптуре, декоративно-прикладному искусству, к поэзии, музыке. Точнее, анимация – это искусство, родившееся на стыке других видов искусства и впитавшее в себя их черты, их выразительные средства. Анимация вбирает в себя выразительные возможности кино, литературы, изобразительного искусства, декоративно-прикладного искусства, театра, музыки, фотографии, пантомимы и других искусств, интегрируя в себе практически все виды художественной деятельности. Но анимация – это не только синтез различных видов искусства, она является результатом синтеза искусства и технологического прогресса. Непосредственное влияние на ее становление и развитие оказали открытия в целом ряде наук, таких, как оптика, химия, физика, электротехника; все они привнесли в анимацию свои характерные особенности, которые повлияли на формирование ее как самостоятельного вида искусства.

Классики анимации считают, что возможности мультипликации как искусства еще не раскрыты полностью, и по мере дальнейшего ее развития



и совершенствования она будет играть все большую роль в культурной жизни общества, а обращение к неисчерпаемым истокам народных традиций, к богатейшей сокровищнице изобразительного, музыкального и литературного творчества дает анимационному творчеству новые жанровые и стилистические возможности, делает анимацию искусством, способным на образные обобщения большой философской глубины и масштаба.

Специфика технологии анимационного кино и видео сводится к тому, что последовательный ряд неподвижных изображений методом покадровой съемки фиксируется на пленке, и проекция этих изображений на экран со скоростью 24 кадра в секунду создает иллюзию движения (в видеотехнологии – 25 кадров в секунду). Покадровая съемка, в сущности, представляет собой вид монтажа кадров – объемных или плоскостных изображений, изготовляемых художником и рассчитанных на то, что при воспроизведении они создают на экране иллюзию движения, «одушевления» персонажей. Эта черта стала основополагающей для определения анимации, так как берет в качестве исходного момента характеристики технический принцип, используемый при производстве подавляющего большинства мультфильмов.

Однако покадровая съемка не единственный способ создания мультфильма. Разложение движения на составные элементы может быть достигнуто и другими способами.

Традиционно анимационные фильмы создаются методом покадровой съемки на мультипликационном станке отдельных последовательных фаз движения – рисованных (графических), перекладки. Современные же способы анимации связаны с техническими приемами получения движущихся изображений, иллюзии движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью множества неподвижных изображений и сцен на компьютере.

Анимационные произведения как неразрывная совокупность кадров, созданных средствами анимации и связанных единой идеей, разнообразны по своим видам и формам: это художественный анимационный фильм, анимационная телевизионная заставка, анимационный рекламный ролик, анимационный музыкальный клип, анимация в научно-популярном и учебном фильме и т.д.

Но вследствие утилитарного, вспомогательного характера далеко не все аудиовизуальные объекты, использующие анимацию в качестве одного

из создающих компонентов, можно отнести к произведениям искусства. Например, компьютерные игры, которые выделяют в особую область художественного творчества, использующую анимацию и ее принципы для создания структурно-сюжетной основы и эмоционального вовлечения зрителя в игровой процесс, имеют специфические признаки: дискретность развития событий, редуцированность анимации (сознательное упрощение процесса создания анимационного движения), рассредоточенность процесса просмотра во времени, преобладание развлекательной задачи над художественной, индивидуальный характер взаимодействия [50]. И только анимационный фильм, созданный по законам киноискусства, в который вложена душа, чувства и мысли автора, может стать подлинным произведением искусства.

Анимация, как никакой другой вид искусства, – искусство авторское. Здесь автор может быть и сценаристом, и режиссером, и художником, и аниматором. Авторскую анимацию еще называют независимой (*indie animation*).

На данном этапе развития анимации существует множество ее **классификаций**. Приведем некоторые из них.

Классификация анимации **по технике ее создания**: рисованная, выполненная в технике перекладки; объемная (пластилиновая, предметная), выполненная в технике игольчатого экрана, фотоколлаж, видеоколлаж, светотеневая, компьютерная двухмерная, трехмерная и выполненная с использованием совмещения техник и др.

Классификация анимационных произведений, **основанная на использовании компьютерных программ**: flash-анимация, перекладка в программе композитинга, 3D-анимация и др. В данной классификации 3D-анимация имеет внутреннее деление по принципу способов создания анимации, которые непосредственно зависят от возможностей используемой компьютерной программы. В таком случае 3D-анимация может делиться на следующие способы: по ключевым кадрам (*keyframes*); с использованием технологий захвата: захвата движения (*motion capture*), исполнения, мимики, игры (*performance capture, emotion capture*) и движений виртуальной камеры; с помощью процедурной анимации, рассчитываемой компьютером.

Классификация **по разновидностям**: традиционный (комедия, сказка, притча и т. п.) и экспериментальный (артхаус) типы, а также мейнстрим



(mainstream), то есть произведения, рассчитанные на массовую аудиторию, и авангард – произведения с неожиданными, радикально новыми идеями и художественными решениями.

Классификация *по типу воспроизводящей среды, носителя*: кино, видео, Интернет, мобильные устройства и т. п.

Сравнительно часто встречается классификация *по назначению*: развлекательная и образовательная анимации.

Анимационные произведения могут подразделяться согласно целевой аудитории: для взрослых, для детей, для подростков, семейные. В Японии выделяют отдельно анимацию по гендерному принципу: для юношей, для девушек, для мальчиков и девочек [50].

Доктор искусствоведения, исследователь анимации Н. Г. Кривуля отмечает проблему выбора среди множества способов классификации и отсутствие единства среди них, предлагая собственный способ, основанный на понятии *«художественная модель»*, характеризующий отдельно взятое произведение по ряду неизменных составляющих и группирующий эти составляющие согласно определенным устоявшимся принципам. Н. Г. Кривуля предложила термин «аниматограф» вместо «анимация», называя аниматограф самостоятельным явлением в культурном пространстве и отведя ему особое место в системе аудиовизуальных искусств. Она считает, что появление новых видов и форм анимации не было связано только с развитием новых технологий. Потенциал к их появлению был заложен, по ее мнению, в самом развитии анимации [35].

Отмечая большое разнообразие классификаций анимации, остановимся на классификации по технике ее создания, подразделяя на рисованную, перекладку, объемную (кукольную, пластилиновую, предметную), компьютерную (двухмерную, трехмерную), выполненную с использованием совмещения техник (комбинированную) и др.

Таким образом, *«анимацию»* можно определить как *вид художественного творчества, относящийся к категории аудиовизуальных искусств, отличительной особенностью которого становится «оживление», наделение «душой» образа, созданного искусственно, посредством разнообразных техник и средств выразительности.*

При определении специфики анимации не следует абсолютизировать ни само движение, ни изображение, в котором заложена его возможность.

«Мир анимации – это мир нашего воображения, мир, в котором солнце, луна, звезды и все живые вещи подчиняются нашим приказам. Мы создаем персонаж в нашем воображении, и, если он выходит из повиновения, мы его уничтожаем с помощью резинки. Ни у одного диктатора нет такой полноты власти», – говорил Уолт Дисней (цит. по [42, с.83]).

В анимации преобладает выразительное начало (как в лирике и музыке). Тодор Динов, известный аниматор, говорил, что *главное, к чему он стремится в своем творчестве, – это создать «портрет» человеческой мысли* (цит. по [5, с. 21]). При решении такой задачи пространственно-временные соотношения фильма основаны не на обычной, замкнутой структуре фильма, а, в сущности, возникает категория «мыслимого» времени, свойственная мультипликации как одной из форм визуальной поэзии, способной выразить сам процесс мышления человека. Это можно увидеть в «лучшем фильме всех времен и народов», по результатам международного опроса, проведенного Академией киноискусства совместно с Международной ассоциацией анимационного кино (Лос-Анджелес, США, 1984), – «Сказке сказок» Ю. Б. Норштейна. *В «Сказке сказок» время подчинено внутреннему взгляду художника и то сжимается в один неповторимый момент детства, то почти с календарной точностью включает в себя историческое время – начало Великой Отечественной войны, то вновь устремляется в мир вымысла, снов, в безграничные просторы фантазии. Время, причудливо отраженное в человеческом сознании, и реально, и нереально. Именно это свободное переключение из одного плана в другой и составляет одну из особенностей анимации, отличающую ее от других форм художественного выражения [5, с. 21]*

Таким образом, анимация – это особая, специфическая форма художественного мышления. Это возможность одушевления придуманного мира, возможность рассказать свою историю с экрана, материализовав свои мечты. Искусство в анимации не цель, а средство освоения мира.

И самое главное: чтобы создавать фильмы, которые будут интересны зрителям, нужно приобрести личностный опыт, который сформирует видение мира, мировоззрение и мироощущение творческого человека. Это, в свою очередь, залог дальнейшего развития внутреннего мира автора, приобретения способности сопереживания и родственного отношения к окружающей действительности.





1.2. Художественный образ в анимационном фильме

*Мультипликация начинается там,
где кончаются возможности других искусств.*

Тодор Динов

Особый вид освоения и выражения действительности – художественный образ, который является результатом конкретной художественно-творческой деятельности. **Художественный образ** – это форма мышления в искусстве. Он реализует себя как творческое отношение к этой действительности, как способ домыслить, дополнить саму логику реальной жизни. Художественный образ – это конкретно-чувственное и, в то же время, обобщенное воссоздание жизни, пронизанное эмоционально-эстетической оценкой автора.

Природа анимации заключена в синтезе изобразительных, литературных и звуковых средств, в ее основе лежит изобразительность, имеющая новые измерения – временную и пространственную протяженность, воплощенную в разных формах движения, создающих реальность, преобразованную автором в волшебный мир анимационного фильма. Универсальность языка анимации и ее большая воспитательная сила открывают огромные возможности в самовыражении и отражении действительности.

В каждом виде искусства художественный образ имеет особую структуру, обусловленную, с одной стороны, особенностями выражаемого в нем внутреннего мира, духовного содержания, а с другой – характеристикой материала, в котором содержание это воплощается. Истоки анимации – в изобразительном искусстве (в графике, живописи, скульптуре, декоративно-прикладном искусстве); книжной иллюстрации; в театре (кукольном, драматическом, музыкальном); цирке; пантомиме; в литературе; драматургии; в музыке. Художественный образ, к какому бы виду искусства мы ни обратились, – это всегда живой и многогранный процесс отражения реальной действительности и обобщения увиденного, услышанного, пережитого; формирования идеи в сознании автора и ее конкретного воплощения в фильме, книге, музыке, так как искусство – это не только отражение, но и преображение, творение, художественный труд.

Творчество – всегда поиск, художественный образ – всегда творческое открытие. Сложен, противоречив, индивидуально многообразен путь художественной мысли к объективному бытию художественного образа. Мысль автора фильма, его «внутреннее» видение, убежденность, открытия, огорчения и радости должны стать в законченном произведении видением и мыслью, убежденностью и переживаниями зрителя.

Основой творчества во всяком искусстве является способность к художественному воображению. **Воображение** – это способность творить образы, мыслить образами, способность переводить в художественный образ свое внутреннее видение, свои мысли, мечты, представления, впечатления от окружающей действительности, реальных жизненных событий. Для аниматора эта способность является важнейшей, если не определяющей.

Способность автора переводить мысль в образ должна развиваться, стать органичной чертой характера. Развивать в себе способность к воображению – значит уметь мыслить образами, преодолевать сопротивление материала и, наконец, уметь создавать художественный образ в материале – в изображении, словах, звуках, так как анимационное кино – это знание, согретое человеческим чувством, сочувствием, сопереживанием, это осознание жизни не столько разумом, сколько сердцем.

Таким образом, **анимационный образ** – это художественный образ, который рождается в воображении автора, воплощается в созданном им мультипликационном фильме и воссоздается в воображении воспринимающего фильм зрителя.



Способом восприятия художественного образа является созерцание (смотрение) и переживание. Именно переживание свидетельствует о том, что воспринимаемое зрителем произведение имеет отношение к искусству, является художественным произведением.

Так как анимация – синтетический вид искусства, то ее образ сочетает в себе целую систему условностей: драматургическую – сюжет, драматический конфликт, условность анимационных персонажей, определяемую видом анимации, условность звуковую (музыка, шумы, речь); условность изобразительно-композиционную; использование в фильме законов ритма, темпа, полифонии, контрапункта. При создании образа в мультфильме действуют и общие законы кино – ритм, монтаж, соединение различных планов, ракурсов, панорам.

Каков же процесс создания образа в анимационном кино? В анимационном образе по-особому оживают люди, предметы, сама действительность и мысли автора о жизни. Сначала происходит создание словесного образа, то есть написание сценария будущего фильма. А уже затем – воплощение словесного образа в образ звукозрительный. При этом важнейшая составляющая успешной деятельности аниматора – умение творить художественный мир на экране – зримый и живой, опираясь на воображаемый, вербальный образ.

Художественный образ анимации многозначен и сложен. Он, прежде всего, создается путем обобщения, использования условности материала: рисунка, куклы. Лаконичность художественного образа диктует особую выразительность, яркие, точные детали. Чтобы создать анимационный образ, нужно уметь созерцать, наблюдать, вглядываться в жизнь, прислушиваться к интуиции, фантазировать, уметь открывать новое, вырабатывать искусство придумывания, искусство перевоплощения.

Специфика анимационного образа – в утрировании, гиперболизации, смещении реальных пропорций. «Оживляя» рисунок или неодушевленный предмет, аниматор может воплотить на экране любой замысел, доступный человеческой фантазии. Фантазия, по мнению К. Станиславского, – это умение представить то, чего нет.

Фантазия аниматора, опираясь на существующие в действительности формы и процессы, бесконечно их варьируя и видоизменяя в пределах фантастически-вероятного, сказочно-правдоподобного, должна иметь какие-то точки соприкосновения с реальным. Фантазия аниматора транс-

формирует привычные формы бытия предметов, придавая им нередко характер нематериальных явлений, переключая из области объективного, как бы противостоящего человеку существования в сферу субъективного, в план подсознания. Происходит своеобразная «дематериализация» вещественного мира, придающая образам анимационных фильмов особое обаяние и парадоксальность.

Анимация – это искусство малых форм, искусство концентрированной мысли. В мультфильме можно показать большое в малом, обобщенное и значительное – в обычном и повседневном. Даже известный, не раз воплощенный сказочный сюжет может в анимации наполниться новым, неожиданным содержанием, если он по-своему осмыслен художником.

Очень важно найти нечто неожиданное в привычном, увидеть в нем ранее не подмеченные черты и особенности, в старом и знакомом увидеть и открыть для себя нечто новое. В связи с этим можно привести высказывание режиссера анимационного кино В. В. Курчевского: *«Нужно показать старое новым, чтобы ты удивился, удивляясь, запомнил и еще – со-переживал!»* (цит. по [59, с. 56]).

Анимационное кино – это восприятие мира в символах, в образах. Когда мы смотрим мультфильм, то выходим за пределы логического мышления – к чувственному. И потому автор закладывает смысл в переживание, создает чувственно-наглядный образ.

Открытие мира – одна из главных задач автора. А познание как открытие – это живое познание. Подлинное искусство помогает нам замечать в окружающей действительности то, что без искусства могло остаться незамеченным. Это знание жизни через искусство должно быть наполнено эмоциями, чувствами. Образ должен быть правдивым, но не в бытовом, а в художественном смысле. А быть правдивым в художественном смысле – это значит через конкретный образ сделать обобщение, показать в нем характерные черты действительности, типичные для того или иного времени, среды, общественного строя.

Но автор отражает не только объективную реальность, но и свой субъективный мир. Анимационный образ отражает внешнюю и внутреннюю действительность – тот внутренний мир автора, который тоже является реальностью.

А. П. Довженко принадлежит афоризм, смысл которого заключается в том, что когда двое смотрят вниз, то один видит лужу, другой – звезды, отраженные в ней. Почему один видит то, чего другой не замечает вовсе, и



наоборот? А ведь еще есть и третий, который видит и то, и другое. Причина кроется в особенностях видения мира человеком, именно оно играет решающую роль в определении жизненного пути, который пройдет человек (творческого пути, который проходит художник).

Умение наблюдать жизнь во всем разнообразии ее проявлений, «острый глаз», богатое воображение, фантазия, метафорическое видение мира, умение придумывать истории, а также знание психологии и мимических особенностей человека и животных, умение уловить характерные особенности любого движения и особенности поведения животных и людей; способность к аналитике, умение мысленно разложить движение на составные части, чтобы потом восстановить его с помощью анимационного персонажа на экране; актерское мастерство, чувство времени, умение видеть внутренним взором будущий фильм во всех деталях, «монтажно» мыслить; изобретательность, упорство, трудолюбие, целеустремленность – вот составляющие успеха в таком удивительном и прекрасном виде творческой деятельности, как анимация.

У человека, который хочет стать аниматором, должно быть свое мировоззрение и свое мироощущение. **Мировоззрение** – понятие более широкое, это, прежде всего, честное отношение ко всему окружающему. Творческая деятельность всякого художника испытывает зависимость от его мировоззрения, то есть концептуально оформленного его отношения к различным явлениям действительности. А **мироощущение** – это умение пропускать через себя, через свое Я весь мир, принять какой-то факт из жизни общества как личное событие, прожить его, пережить его, и – получается фильм. Мироощущение играет особую роль в творческой работе, так как лишь в нем, с его помощью автор реализует свое мировоззрение, проецируя его на художественно-образный материал своих произведений.

Любой творчески одаренный человек, художник – в какой бы области искусства он ни работал, главным для себя считает и КАК, и ЧТО написать, поставить, снять.

Собственный опыт является отправной точкой для творческого поиска и претворения при самостоятельном выборе, нахождении и обдумывании темы будущего фильма. Нужен личный, собственный опыт творчества, а вовсе не заимствованные знания.

Впечатления – единственный импульс, который побуждает к творчеству. «Пережить, осознать, воплотить» – так сформулировал знаменитый швейцарский художник и педагог Иоганнес Иттен три этапа творческого

процесса. Действительно, непережитое, непрочувствованное эмоционально не может быть осознано; неосознанное не может быть воплощено.

Аниматор должен обладать специфическим сюжетным мышлением, богатым воображением и творческой фантазией, особым мультипликационным видением, быть развитым чувственно-эмоционально. Задумывая свой фильм, аниматор создает мир, населенный героями, придуманными им самим, то есть создает совершенно новую реальность. Его герои имеют свой характер, внешность, они совершают поступки, радуются, огорчаются, действуют, как самые настоящие люди. Сделать их узнаваемыми, похожими на прототипов можно только тогда, когда аниматор умеет сыграть все это сам, как актер.

Некоторые впечатления, подействовав в особо чувствительный период, оказываются очень стойкими, подсознательно действующими в последующей жизни. Событие, предопределяющее будущую жизнь, называют **импринтингом** (от слова print – «отпечаток»). Воплотив такое событие в своем фильме, можно вызвать ответный отклик в сердцах зрителей.

Анимация обладает своим, неповторимо своеобразным подходом к отражению действительности, в ней вступают в синтез художественные формы, существенно отличающиеся от тех, которые становятся основой для произведений других видов кино. Это новый художественный синтез качественно преобразованных элементов кино и изобразительного искусства с использованием возможностей техники, что дает безграничные возможности для воображения и творчества.

В изобразительном решении образа ведущая роль принадлежит художнику, который стремится запечатлеть движение в последовательности, развитии. Художник сам изобретает не только свой персонаж, но и его движение в кадре. И потому персонаж анимационного фильма может делать все, что захочет художник, – летать, исчезать и вновь появляться на наших глазах, в один миг перенестись с одного конца света в другой, – все то, что в реальности невозможно.

«Анимационность» заложена в лаконичности образной характеристики персонажей, раскрывающейся во внешнем действии, в наглядности этого действия; в найденной ситуации, в которой можно показать героев в действии, движении; использовании выразительных и изобразительных средств, присущих именно анимационному кино. Анимационное движение и, в особенности, рисующее движение, является наиболее важным образ-



ным средством для создания всех элементов анимационного произведения, определяющим степень художественного воздействия.

Аниматору должно быть свойственно *метафорическое и метонимическое мышление* как важный способ создания образа, способ не прямого, а иносказательного выражения мысли, косвенного изображения предмета, явления.

Метонимия (*переименование, замещение, ассоциации*) – выразительное средство, при помощи которого происходит установление связи между явлениями по смежности; перенесение свойств предмета на сам предмет, при помощи которого эти свойства обнаруживаются, иносказательно обозначает предмет речи.

Буквальное значение образа в *метафоре* есть лишь указание на его истинное, переносное значение. При этом между буквальным и переносным значением всегда существует частичное сходство или возможность аналогии. Персонаж мультфильма – своеобразная ожившая метафора.

Аристотель употреблял понятие «метафора» в широком смысле, включая в него то, что мы теперь называем метонимией, гиперболой. Потенциально всякая метафора содержит в себе «бездну пространства».

Мы понимаем метафору, видим в ней образ тогда, когда, следуя за автором, замечаем сходство в явлениях. Это особый путь мысли, особый способ мышления. Юрий Олеша отмечал: *«Сегодня сокращенно, в художественных образах, я видел во сне всю свою жизнь»* [48]. Мыслить образами в анимации – это значит мыслить сжато и объемно.

Поэтичность, поэтика, мысль, метафора, гипербола обязательно должны присутствовать в анимационном фильме. Важно создать изобразительную среду, свою эстетику. У каждого фильма они должны быть свои.

Известный аниматор В. М. Угаров считал, что *«...именно в этих материальных зрительных метаморфозах, видимо, и заключается какая-то непонятная поэзия мультипликации»* (цит. по [59, с. 56]).

Знаменитый режиссер анимационного кино Ф. С. Хитрук сказал: *«... в мультипликации важно не то, что нарисовано в кадре, а то, что между кадрами. То есть отношение одного кадра к другому, что и рождает движение. Вот, что важно!»* (цит. по [59, с. 58]).

Немецкий ученый и писатель XVIII века Георг Кристоф Лихтенберг писал, что *«когда прибегают к старому слову, то оно часто устремляет»*

ся по каналу рассудка, вырытому букварем, метафора же прорывает себе новый канал, а порой пробивается напролом» [37].

Фильм может быть построен целиком на одной метафоре, например, в фильме-шутке «Загвоздка», снятом новосибирскими кинолюбителями в 80-е годы прошлого века. Персонажи фильма «Загвоздка» изображены схематично, это подвижные, пластичные, человекоподобные существа, копирующие походку и жесты деловых горожан. «Загвоздка», понимаемая буквально, это торчащий из стены острый гвоздь. Вдоль стены, уткнувшись в газеты и ничего не видя перед собой, движутся навстречу друг другу смешные человечки. Чтобы не наткнуться всякий раз на торчащий гвоздь, прорывающий очередную газету, они машинально ударяют по нему и загоняют его в стену. Но стена тонка для такого большого гвоздя, и он вылезает с противоположной стороны. Таким образом, зачитавшиеся человечки машинально «гоняют» гвоздь «туда-сюда» вместо того, чтобы его выдернуть. Наконец, кому-то приходит в голову мысль извлечь гвоздь из стены. И что же? «Горожане» даже не заметили его исчезновения. Вид сверху: по обе стороны стены движутся по-прежнему два потока прохожих, каждый из которых, поравнявшись с местом, где прежде торчал гвоздь, деловито ударяет по ровной стене. Так авторы фильма показали равнодушие, пассивность, инертность мышления, свойственную толпе и каждому из прохожих в отдельности. Эффект комического возникает здесь благодаря удачно найденному символу.

Еще один из способов создания анимационного образа – аллегория. **Аллегория** – иносказание, перенос значений одного круга явлений на другой, перенос по сходству от буквального значения к небуквальному значению суждения, мысли или целой системы суждений.

Следующее выразительное средство – **гипербола**. Она предполагает предельное увеличение действия, свойств, размеров предмета в художественно-выразительных целях. Иногда гипербола предстает в сочетании с метафорой («Этот кот – тигр»).

Таким образом, в пластике анимационного образа соединяются художественные начала изобразительного образа и выразительность движения, слова, музыки. Ни один из этих элементов синтеза не должен абсолютизироваться, считаться определяющим или, наоборот, восприниматься как второстепенный. Только синтез изобразительного, динамически выразительного, звукового и словесного компонентов дает полное представление о современном искусстве анимации.





1.3. Язык анимации

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. Все это, входя в анимационный образ, создает неповторимый язык анимации, который представляет собой связующее звено между духовным содержанием и материальной, внешней аудиовизуальной формой анимационного искусства как необходимое условие превращения одного в другое.

Язык анимации складывается, прежде всего, из **движения, времени и пространства**, – до этого никогда и нигде не существовавшие, они заново рождаются в каждом новом фильме. Время и движение анимационного фильма – рукотворное создание авторов. Пространство и время в анимации выражаются через движение. А в динамике развития анимационного образа именно движение формирует характеристики времени и пространства.

Объектом съемки является двухмерный неподвижный рисунок или трехмерная неподвижная композиция, не имеющая никакой временной протяженности. А на экране мы видим движение времени. Художественное время анимационного фильма рождается в момент просмотра и не имеет предшествующего ему, снятого в реальном времени объекта съемки. Время и движение фильма рождаются и существуют только в воображении автора.

Поэтому время и пространство в анимации зависят от фантазии и мастерства автора, от материала, сюжета, жанра и других компонентов

фильма. Рисованные герои живут в рисованном времени и пространстве, созданными движением и сменой графических образов. Для зрителей же создается иллюзия непрерывного движения времени.

Анимационный рисунок – уникальный художественный образ, он содержит множество разных рисунков, которые в совокупности рожают смысл. В движении одна фаза обуславливает существование другой. Существование каждой фазы осмысливается стремлением построить движение, и поэтому у нее есть определенная форма, задача, место в структуре целого. Таким образом, фазы синтезируют на экране уникальный образ – оживший рисунок [42, с. 77].

Движение моделируется в зависимости от идейно-художественных задач, а построение анимационного образа обуславливается сценарием, в котором заданы особенности образа. «Актер» в анимационном фильме выражает человека, и потому в его «актерской» игре – особая пластика и выразительность поведения. Преимущества анимационного «актера» – в возможностях экранного рисунка, в неограниченных возможностях художественно подчеркивать, сгущать, предельно обобщать черты образа, воссоздавать и видоизменять действительность, формы и образы.

В рисованном мире живет и действует рисунок, и от того, какой у него характер, зависит поведение персонажей. Внешний облик персонажа определяется внутренним содержанием характера, его биографией, возрастом, физическими параметрами – всем, что делает его индивидуальным, а также идеей и средствами создания рисунка, материалом.

Таким образом, специфика анимационного искусства проявляется и в характере анимационного движения, и в особенностях художественного времени и пространства. Временной образ кино обладает своим темпоритмом, определяющимся и актерским поведением, и монтажом, раскрывающим эмоциональное содержание эпизода.

Как можно организовать художественное время анимационного фильма? **Художественное время** анимационного фильма всегда должно быть целостным, органичным. Движение времени в фильме может быть замедленным и ускоренным, растянутым и сжатым, психологической «остановкой», и все это – средства для выражения субъективного восприятия времени, его человеческого освоения и «присвоения».

От умения оперировать временем зависит возможность строить фильм динамичнее, компактнее. Авторское время (время автора, время



рассказчика), время героев и время зрителя накладываются друг на друга и являются выражением авторской идеи.

Средства организации времени в фильме:

1. Надписи или дикторский текст, оповещающие читателя о времени действия или протекшем (прошедшем) времени («1999 год», «прошел год», «спустя месяц», «на другой день»).

2. «Затемнение» – когда одно звено действия отделяется от другого известным временем. «Затемнение» позволяет автору пропустить подробности, не работающие на идею, дает временной перерыв, скачок.

3. «Наплыв» – съемка последующего кадра на той же пленке, на которую снят предыдущий, благодаря этому на экране постепенно исчезает один кадр и возникает другой. Это дает ощущение меняющегося времени, протекающего процесса.

4. Параллельное действие – требует единства времени. Никакого временного разрыва:

- первый вариант: в одно и то же время происходят два события. Классик американской литературы Брет Гарт так применил этот прием: герой приговорен к смертной казни и ждет развязки. Надпись – «А в это время...». Мчится всадник с извещением о помиловании. Осужденному набрасывают петлю на шею. Мчится всадник. Эшафот. Мчится всадник. Напряжение! Это параллельное действие, данное во временном единстве.

- второй вариант: параллельное действие, данное только в логическом единстве.

- третий вариант: параллельное действие, служащее для передачи мысли. Например, в фильме Чарли Чаплина «Новые времена» есть эпизод: рабочие у ворот завода. Следующий кадр – стадо овец. Рождается мысль, что рабочие ведут себя как овцы.

5. Прием инверсии – фильм начинается с рассказа героя, идет действие, затем снова возвращение к началу.

6. Условное время, или «сослагательное наклонение» – идет действие, затем выясняется, что все это могло бы быть, но в действительности не произошло. Изображенное на экране – образное выражение грамматической формы «если бы...».

7. Художественный образ возвращенного прошедшего времени, данный через восприятие кого-либо из героев.

8. «Форсирование» времени диалогом. Вместо того, чтобы показывать, как проходит время в действии, его ход показывается через разговор

героев, например, это можно передать в реплике героя «с тех пор много воды утекло...».

9. Остановка во времени – стоп-кадр. Придает особую значительность изображению. Время как бы останавливается, авторы заставляют пристальнее взглянуться в изображение.

Ю. Б. Норштейн так говорит о решении проблемы времени в мультипликации на примере фильма «Сказка сказок»: *«Там есть довольно длинный эпизод – для мультипликации он очень длинный, около трех минут. Светлый эпизод, в котором ничего не происходит. Ну, что значит “ничего не происходит”? Холм, берег моря, стоит человек, наклоняется, поднимает камень, бросает в воду, перекидывает куртку через плечо и идет дальше... Раскадровать этот эпизод, в принципе, дело не сложное. Иногда это делается буквально в три минуты. Но как отдельный эпизод согласовать с целым? Есть ведь целый фильм, у которого свой ритм... Сложность раскадровки эпизода состоит не в том, чтобы один план присоединить к другому – этому ремеслу любой профессиональный режиссер – монтажер может научить за две недели. Научить, как монтировать – по пластическим ходам, по ритму, по сложению движений и т. д. и т. п. Гораздо сложнее научиться сославить все эти уровни фильма. Если посмотреть фильм в разрезе, по горизонтали, то можно увидеть эти слои: изображение, которое, в свою очередь, состоит из динамики, тональности, цвета, контраста, т. е. уже само имеет много горизонталей; плюс к этому горизонтали звуковые, которые тоже расслаиваются на различные уровни, плюс к этому музыка... Все эти сочетания, которым нет конца... И когда я говорю о “тайне”, то именно это и имею в виду: эти таинственные соединения, абсолютно безотчетные для самого автора» [46, с. 106–107].*

Анимационное время соответствует показателям «психологического» времени, которое аналогично восприятию и «проживанию» данного времени отдельным человеком.

Анимационное время обладает характерными параметрами: *разнонаправленностью*, которая заключается в свободной смене вектора направления течения времени, и *концентрацией*, которая, в свою очередь, определяет степень сжатия или растяжения экранного времени, вплоть до его полной остановки. Существуют и новые отношения с художественным временем – такие как манипуляции с темпом, ритмом, движением, кото-

