

Геннадий Смолянов



**АНАТОМИЯ
И СОЗДАНИЕ
ОБРАЗА ПЕРСОНАЖА
В АНИМАЦИОННОМ
ФИЛЬМЕ**

Всероссийский государственный институт
кинематографии им. С.А. Герасимова

Г. Г. Смолянов

Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме

Учебное пособие по дисциплине
«Изобразительное решение анимационного фильма»
для студентов, обучающихся по специальности
«Режиссура кино и телевидения»
квалификация «Режиссер анимации и компьютерной графики»

*Рекомендовано УМО высших учебных заведений РФ
по образованию в области кинематографии и телевидения*

Москва 2005

УДК 778.5.05
ББК 85.37
С 515

Издание осуществлено при финансовой поддержке
Федерального агентства по культуре и кинематографии

Рецензенты:

И. Г. Кривола — кандидат искусствоведения,
член Союза кинематографистов России и Союза художников

Н. В. Лукмыл — преподаватель Высших курсов сценаристов
и режиссеров, член Международной Ассоциации аниматоров (АСИФА)
и Международной Федерации кинокритиков (ФИПРЕССИ)

Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа
в анимационном фильме: Учебное пособие. — М.: ВГИК,
2005. — 128 с.

Учебное пособие содержит полный анализ процесса создания
персонажа в анимационном фильме. В нем подробно представлены этапы
воплощения художественного замысла — создания объемного, рисо-
ванного персонажей и плоской перекладки. А также рассматриваются
сценарная разработка, графическая раскадровка, роль цвета и его зна-
чение в образном решении фильма. Пособие предназначено для сту-
дентов киношкол.

УДК 778.5.05
ББК 85.37

Учебное пособие

Смолянов Геннадий Георгиевич

**АНАТОМИЯ И СОЗДАНИЕ
ОБРАЗА ПЕРСОНАЖА В АНИМАЦИОННОМ ФИЛЬМЕ**

*На обложке эскиз персонажа «Нафана»
Г. Смолянова к фильму «Приключения Дюймовочки»*

Редактор *Е. А. Литвинова*
Компьютерно-графическое
исполнение *Ю. С. Кротова*

Всероссийский государственный институт
кинематографии им. С.А. Герасимова
129226, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3.

Подписано в печать 21.11.05. Формат 60×84¹/₁₆.
Объем 7,0 п.л. Бумага офсетная. Гарнитура PetersburgC.
Тираж 1000 экз. Заказ № 5581

Отпечатано в ФГУП Издательство «Известия»
Управления делами Президента РФ
127994, ГСП-4, Москва, К-6, Пушкинская пл., д. 5.

Оглавление

Предисловие	3
АНАТОМИЯ ПЕРСОНАЖА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА	7
Экспериментальная анимация	8
Анимация и книжная графика	14
Анимационные технологии	16
Анимационный персонаж	18
Персонаж рисованного фильма	22
Анатомия персонажа объемно-кукольного фильма	26
Художественное оформление объемно-кукольного фильма	49
Технологии перекладки в анимации	56
Заключение	67
Контрольные вопросы	68
ЗАМЫСЕЛ И ЭСКИЗНАЯ РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА	69
Искусство анимации и драматургия	70
О методе работы художника-постановщика	72
О гротеске в анимации	78
Поиск образа анимационного героя	79
О комическом в анимации	84
Степень условности в анимации	87
Раскадровка	89
Работа художника над персонажем анимационного фильма	97
Цветовое решение	102
Заключение	105
Контрольные вопросы	108
Библиографический список	109

Предисловие

Теоретические работы замечательного художника и педагога Геннадия Георгиевича Смолянова «Анатомия персонажа анимационного фильма» и «Замысел и эскизная разработка персонажа анимационного фильма» стали своеобразным напутствием мастера студентам, молодым художникам и режиссерам анимации.

Г.Г. Смолянов, ученик классика российской мультипликации, профессора Анатолия Пантелеймоновича Сазонова, создал в качестве художника-постановщика ряд великолепных мультипликационных фильмов («Волшебник Изумрудного города», «Филиппок», «Незнайка», «КОАП», «Аканро», «Приключения Домовенка», «Три медведя», «Иосиф» и много других), которые и сегодня популярны у детей и взрослых.

Уникальность теоретических работ Геннадия Георгиевича Смолянова состоит в глубоком профессиональном осмыслении искусства анимации и разработке художественного метода обучения студентов этому искусству.

В этих работах, во многом основанных на собственном опыте, Г.Г. Смолянов четко обозначил требования к художнику-постановщику анимационного фильма, формирование которого складывается из многих качеств. Осмысленность творческого поиска в разработке изобразительного решения фильма, проникновение в суть литературного произведения, создание гармоничного, максимально выразительного анимационного героя — главные направления в работе художника-постановщика.

Проблематика теоретических работ Геннадия Смолянова значительно шире определяемой им самой темы — эскизной разработки анимационного фильма и анимационного персонажа. В данном исследовании содержится стремление постичь закономерности анимационного искусства, его неповторимой образности, а, следовательно, и притягательности для зрителей.

Большое внимание в своем творчестве и в своем исследовании Г.Г. Смолянов уделял точному определению анимационной условности, анимационного гротеска, без которых немислимо анимационное искусство. Размышления о реальности и условности в анимации с течением времени приобретают все большую актуальность. Сегодня, когда почти каждому аниматору стали доступны компьютерные программы, позволяющие

придать любому предмету объем и бесчисленное количество бликов, а любому движению – стандартную подвижность, выводы Геннадия Смолянова о природе анимационного характера, анимационного юмора, об анимационном гротеске бесценны.

Прочувствованная на собственном творческом опыте истина – чем проще и яснее образ в анимации, тем глубже его воздействие на человеческое сознание и человеческие эмоции – подтверждается убедительными примерами из истории анимации и примерами из личного, многолетнего опыта работы Геннадия Смолянова в качестве художника-постановщика. Однако кажущаяся простота анимационного персонажа и своеобразный минимализм творческого решения требуют от художника глубоких знаний и огромных интеллектуальных усилий в работе над каждым новым анимационным проектом.

Художник анимационного фильма должен одновременно обладать, казалось бы, противоположными качествами: безграничной фантазией и строгим рационализмом при выполнении поставленной самому себе творческой задачи. Эти качества дают возможность художнику воплотить в анимации любые литературные жанры: от детской сказки до библейской притчи.

Фантазией и мастерством в совершенстве владел автор этой книги, создавший полных обаяния и гротеска анимационных героев сказок многих стран мира, а также героев современных произведений. Причем слово «создатель» здесь носит весьма конкретный характер, ведь персонаж объемно-кукольного фильма должен быть продуман и нарисован художником-постановщиком во всех мельчайших деталях.

Человек бесконечной скромности Геннадий Георгиевич Смолянов никогда не говорил о своих рисунках и живописи как о произведениях искусства, а лишь как о рабочих эскизах к фильмам. Тем не менее, многие из его эскизов, выполняя свое прикладное предназначение, являются, на мой взгляд, образцами прекрасной кинематографической графики, образной, лаконичной, полной высокого художественного вкуса и юмора. То есть рисунки Геннадия Смолянова отражают творческую личность и характер замечательного мастера и добрейшего человека. Приведенные в научной работе, наряду с рисунками художников разных творческих направлений, рисунки, эскизы и чертежи самого Г.Г. Смолянова помогают полнее понять созданную им систему работы над анимационным фильмом и метод передачи своего богатого творческого опыта студентам, которым он отдал так много своей щедрой души.

На рисунках Геннадия Смолянова к фильму «Домовенок Кузя» можно увидеть, какой гармоничный ансамбль составляют почти что несовместимые персонажи фильма: люди, животные, домовые и лешие. Здесь видно, как точно и тщательно разработаны образы каждого героя — во всех возможных ракурсах и эмоциональных состояниях. Даже в черновых рисунках прочитываются некоторые художественные принципы, присущие творчеству Геннадия Смолянова: выразительное соотношение пропорций (маленькие Домовенок Кузя и Лешик рядом с Бабой-Ягой и другой «нечистью»), контрастные силуэты (округлого Домовенка Кузи и Лешника и угловатых, колючих персонажей, их окружающих).

Каждый шарнир, каждый винтик внутри металлической конструкции персонажа должен быть выверен на чертеже каждой куклы. Точно определенное место каждой детали формируют движение, а, значит, и характер будущего героя. На приведенных в книге чертежах Домовенка Кузи и Лешника, исполненных Геннадием Георгиевичем, можно увидеть, как внимательно вычерчено каждое сочленение, каждая деталь внутри объемной конструкции.

Эскизы персонажей Гудвин («Волшебник Изумрудного города») и Торопыжка («Незнайка в Цветочном городе», «Незнайка-поэт») демонстрируют сочетание гротесковой выразительности характеров с минимализмом и точностью художественных средств, использованных при создании этих героев. С характерной для эскизов Геннадия Смолянова легкостью выражены главные, самые характерные для данных персонажей черты характера, самые выразительные для них позы или, как бы сказал аниматор, компоновки.

Сложные творческие задачи были поставлены перед Г.Г. Смоляновым — художником-постановщиком фильма «Иосиф» совместного российско-британского производства. В основе сценария фильма — библейская притча об Иосифе и его братьях. Это была не привычная для анимации сказочная история, а весьма реалистичский сюжет со многими психологическими оттенками настроений героев притчи. Однако Геннадий Смолянов нашел нужные художественные средства для решения задач высочайшей сложности. Тщательно изучив исторические материалы по Древнему Египту, Израилю и другим странам Востока, Г.Г. Смолянов создал изобразительное решение, точно соответствующее психологической атмосфере сценария с редким для анимации ароматом восточной чувственности и убедительностью деталей. Сочетание тонкой стилизации с достоверностью характера можно видеть в образах героев фильма, в том числе и

в приведенных в книге эскизах куклы, изображающей жену Потифара, которая пытается соблазнить Иосифа Прекрасного. Тщательность разработки каждой детали фильма «Иосиф» видна и на чертеже, показывающем 4 проекции повозки Иакова. Опять же, минимальным количеством линий художник дает точные пропорции кукол и реквизита.

Особое внимание в своей профессиональной и педагогической работе Г.Г. Смолянов уделял раскадровке, считая ее важнейшим этапом в поиске стилистического решения фильма в целом.

Приведенный в книге фрагмент раскадровки к фильму «Расскажите сказку, доктор» («Король Матиуш I») показывает умение Геннадия Смолянова ясно высказываться на языке анимационной графики, где непростое содержание фильма приобретает свое изобразительное воплощение, и становится понятным содержание фильма и отношение к нему авторов. В рисунках этой раскадровки есть все присущие графике Г.Г. Смолянова свойства – точность, острота композиции, пластичность, юмор.

Столь же большое значение, как и поиску выразительных персонажей, придает Г.Г. Смолянов разработке атмосферы анимационного фильма, его декорационной части. К сожалению, формат книги не позволил воспроизвести великолепные эскизы декораций к фильмам «Акаиро», «Приключения Домовенка», «Иосиф» и многих других. В них присутствует особая для каждого фильма световая и воздушная среда, неповторимый колорит каждого эпизода фильма.

Публикуя учебное пособие Г.Г. Смолянова, мы надеемся, что оно вооружит молодого кинематографиста многократно проверенным на практике методом последовательной разработки каждого этапа подготовительного и съемочного периодов в создании фильма – от сбора материала до установки мизансцены каждого кадра картины, а кроме того, познакомит с одним из замечательных мастеров и педагогов российской анимации.

Геннадий Георгиевич Смолянов своим творчеством подтвердил правильность своих размышлений и педагогических установок. Созданные им в качестве художника-постановщика фильмы продолжают жить и радовать зрителей. А ученики Геннадия Георгиевича реализуют на практике творческий метод работы над фильмами, разработанный Учителем.

Профессор С.М. Соколов

АНАТОМИЯ ПЕРСОНАЖА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА

В мультипликационном кинематографе, как и в других видах искусства, творческие и технологические проблемы неотделимы друг от друга. Определяющей основой технологии анимационного производства является покадровая съемка. Вот как определяет этот вид кинематографа английский кинорежиссер и художник, президент АСИФА (Международная ассоциация мультипликационного кино) Джон Халас: «Мультипликация в современном смысле этого слова представляет собой всевозможные типы покадровой съемки мгновенного, остановленного движения, всевозможные специализированные эффекты, образы и персонажи, созданные электронным способом с помощью компьютера, видеокамеры и модулей, голографии и лазеров. Мультипликацию можно создать, используя все разнообразие технических способов, любые возможные средства и материалы, благодаря которым удастся добиться одушевленного, мультипликационного кадра»^{*}.

В мультипликации сложилось несколько традиционных технологий: графическая (рисованные фильмы), объемная (кукольные и пластилиновые фильмы), перекладка (фильмы с плоской марионеткой и силуэтные мультфильмы).

Данная работа не является опытом специального исследования истории возникновения видов мультипликационных технологий. Все исторические факты взяты из имеющейся по этой теме литературы. Автор ставил более узкую и конкретную задачу — рассказать об основных моментах процесса разработки анимационного персонажа в названных выше традиционных технологиях. Перед тем как приступить к основной теме, автор предлагает краткую информацию о некоторых нетрадиционных видах анимационного кино. Это поможет читателю представить, насколько широк диапазон выразительных средств и возможностей в искусстве мультипликации.

^{*}Мудрость вымысла. — М.: Искусство, 1983. — С. 11.

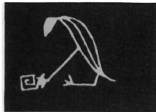
Экспериментальная анимация

Предтечей кинематографа и первым опытом бескамерной мультипликации можно считать «Оптический театр» Эмиля Рейно. Талантливый французский изобретатель, инженер-самоучка Э. Рейно в 1877 году запатентовал свое изобретение — аппарат праксиноскоп, — послуживший основой для аттракциона «Оптический театр», с которым он участвовал на Всемирной выставке в Париже в 1889 году. Праксиноскоп был высшим достижением техники получения мультипликационного изображения на большом экране, основанным на некинематографических способах проекции. «Рисованные пантомимы Рейно, длившиеся от семи до пятнадцати минут, были не только раскрашены от руки, но и имели, хотя и примитивное, приспособление для синхронизации звука и изображения»*.

Позднее *Лен Лай* (Новая Зеландия) и *Норман Мак-Ларен* (Канада) создавали мультфильмы также без помощи кинокамеры, рисуя пером или красками на смывой 35 мм киноплёнке, либо процарапывая иглой изображение на засвеченной (темной) плёнке. Большинство рисованных на плёнке фильмов сопровождалось синтетическим, также нарисованным на киноленте, звуком. Н. Мак-Ларен закрашивал чистую прозрачную плёнку цветной тушью, анилином, чернилами, используя различную технику письма (удары кистью, торцовка, мазок, свободная заливка, смазка).

Творчество Мак-Ларена буквально пронизано духом эксперимента. Каждый новый мультфильм — это открытие в области технологии, материала, фактуры. Он одушевлял вырезки и предметы, снимал покрупно живых актеров (фильмы

*Мудрость вымысла. — М.: Искусство, 1983. — С. 14.



«Чистое мерцание». Норман МакЛарен

«Соседи», «История со стулом»), соединял абстрактное изображение, цвет и музыку и т.д.

Уникальной технологией в мультипликации остается «игольчатый экран» *Александра Алексеева* (1901–1982). Художник-график, декоратор, режиссер-мультипликатор А. Алексеев родился в Казани, учился и жил во Франции. Его изобретение — игольчатый экран — состоял из 500 000, позднее из 1 000 000 сдвигающихся и выдвигающихся металлических стерженьков, с помощью которых, используя различное освещение, можно было получать изображение, напоминающее гравюру. В 1933 году А. Алексеев создал 8-минутный мультипликационный фильм «Ночь на Лысой горе» на музыку М. Мусоргского. А. Алексеев был одним из пионеров поэтической мультипликации. Художник-одиночка считал, что коллективное творчество губительно для авторской идеи.

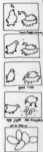
В своей книге «Кадр за кадром» кинорежиссер, основатель школы художников мультипликационного кино в нашей стране, профессор ВГИК *И.П. Иванов-Вано* (1900–1987)

подробно описал технологии, существовавшие в первые годы становления мультипликационного кинематографа. Речь идет о так называемом альбомном методе, вырезной перекладке на штифтах и о многом другом. Существовали различные технологии, которые дополняли друг друга. Для создания более выразительного и пространственного движения персонажа плоская марионетка заменялась сменными фазами. Все фазы рисованного персонажа вырезались и накладывались на строго обозначенное место на рисованном фоне. Это позволяло создавать иллюзию движения плоского персонажа в глубину кадра, добиваться его убедительного движения на зрителя, давало возможность трансформировать и деформировать типаж.

Чехословацкий режиссер *Карел Земан* сумел оживить стеклянные кукольные персонажи в своем фильме «Вдохновение». Мастера-стеклодувы изготавливали различные фазы частей туловища кукол (руки, ноги и другие детали), и персонажи двигались мягко и изящно. «Съемки фильма потребовали огромного и кропотливого труда. Фазовка осуществлялась с помощью пинцета и пламени горелки. Фигурки разогревались; когда стекло размягчалось, поза «актера» чуть-чуть изменялась. И так каждый раз»*. Фильм интересен оригинальностью и смелостью поиска выразительных средств, новых материалов, фактур. Несмотря на сложную технологию К. Земан достиг необходимой гармонии между возможностями конструкции и выразительной пластикой движения стеклянных персонажей. Сам материал и технология обусловили стиль движения и манеру «игры» кукол в этой балетной пантомиме.

Новой технологией в мультипликации стал «живописный стиль» — покадровая живопись и графика на стекле и целлулоиде. Это фильмы режиссеров *В. Герша* (Польша), *К. Лиф* (Канада), *А. Петрова* (Россия). Сложные темы в фильмах А. Петрова «Корова» (по рассказу А. Платонова) и «Сон смешного человека» (по произведению Ф. Достоевского) воплотились в чарующей форме поэтического изображения.

*Пак Л. Чехословацкий кукольный фильм. — М.: Искусство, 1967. — С. 70.



1. голубая шерсть
2. белая шерсть
3. желтая шерсть
4. черная шерсть
5. красная шерсть
6. зеленая шерсть
7. синяя шерсть
8. фиолетовая шерсть
9. розовая шерсть
10. коричневая шерсть
11. серая шерсть
12. белая шерсть
13. черная шерсть
14. желтая шерсть
15. красная шерсть
16. зеленая шерсть
17. синяя шерсть
18. фиолетовая шерсть
19. розовая шерсть
20. коричневая шерсть
21. серая шерсть
22. белая шерсть
23. черная шерсть
24. желтая шерсть
25. красная шерсть
26. зеленая шерсть
27. синяя шерсть
28. фиолетовая шерсть
29. розовая шерсть
30. коричневая шерсть
31. серая шерсть
32. белая шерсть
33. черная шерсть
34. желтая шерсть
35. красная шерсть
36. зеленая шерсть
37. синяя шерсть
38. фиолетовая шерсть
39. розовая шерсть
40. коричневая шерсть
41. серая шерсть
42. белая шерсть
43. черная шерсть
44. желтая шерсть
45. красная шерсть
46. зеленая шерсть
47. синяя шерсть
48. фиолетовая шерсть
49. розовая шерсть
50. коричневая шерсть
51. серая шерсть
52. белая шерсть
53. черная шерсть
54. желтая шерсть
55. красная шерсть
56. зеленая шерсть
57. синяя шерсть
58. фиолетовая шерсть
59. розовая шерсть
60. коричневая шерсть
61. серая шерсть
62. белая шерсть
63. черная шерсть
64. желтая шерсть
65. красная шерсть
66. зеленая шерсть
67. синяя шерсть
68. фиолетовая шерсть
69. розовая шерсть
70. коричневая шерсть
71. серая шерсть
72. белая шерсть
73. черная шерсть
74. желтая шерсть
75. красная шерсть
76. зеленая шерсть
77. синяя шерсть
78. фиолетовая шерсть
79. розовая шерсть
80. коричневая шерсть
81. серая шерсть
82. белая шерсть
83. черная шерсть
84. желтая шерсть
85. красная шерсть
86. зеленая шерсть
87. синяя шерсть
88. фиолетовая шерсть
89. розовая шерсть
90. коричневая шерсть
91. серая шерсть
92. белая шерсть
93. черная шерсть
94. желтая шерсть
95. красная шерсть
96. зеленая шерсть
97. синяя шерсть
98. фиолетовая шерсть
99. розовая шерсть
100. коричневая шерсть



«Как сова вышла замуж за гуся». Каролин Лишф

У художника-режиссера *Н. Серебрякова* в мультфильме «Клубок» все персонажи и игровое пространство, в котором они существовали, были изготовлены (связаны) из шерстяных ниток (художник-постановщик *А. Спешнева*).

Режиссер *Я. Шванкмайер* (Чехословакия) использовал технологию предметной анимации в своих фильмах «Возможности диалога», «Алиса», «Квартира», и др.

Режиссер *Г. Бардин* использует сам материал, из которого сделаны персонажи: спички (фильм «Конфликт»), пластилин (фильм «Брэк»), проволоку (фильм «Выкрутасы»), реальные предметы (фильм «Банкет») как важный элемент драматургической конструкции действия.

Большое место на телеэкране сегодня занимает так называемая лимитированная мультипликация. Фильмы, сделанные в этой технологии, рассчитаны на максимальный метраж (сериалы, полнометражные ленты) и на минимум анимационного движения, что делает подобное производство фильмов сравнительно дешевым, но весьма далеким от истинной мультипликации.



«Другая сторона любви». Ян Шванкмайер

Повсеместно набирает силу компьютерная анимация, которая вбирает все достижения и открытия современной электроники и видеотехники. Она помогает решать многие проблемы и традиционной мультипликации: исполнение трудоемких, механических, повторяющихся циклов и операций в производстве мультфильмов, фазовку несложных игровых сцен, съемку головокружительных панорам и спецэффектов, операции по совмещению живого актера и мультипликационного игрового пространства и, наоборот, введение анимационного героя в реальные кинодекорации и т.д. Все это благотворно сказывается на качестве изображения и движения анимационного героя в мультфильме, позволяет авторам уделять больше времени творческому процессу.

Основой для изобразительного решения мультфильма часто служат произведения народного творчества или творчество и изобразительная манера какого-либо известного художника.

Явлением в отечественной мультипликации считается музыкальный фильм-перекладка режиссеров *И. Иванова-Вано* и *Ю. Норштейна* «Сеча при Керженце» (художники-постанов-

щики М. Соколова и А. Тюрин). Не разрушая природу изображения икон и фресок, авторам фильма удалось то, что невозможно в театре — зрелище огромного сражения, колоссальная массовка. Музыкальный антракт оперы Н. Римского-Корсакова «Сказание о невидимом граде Китеже» в мультипликации обрел зримую высокохудожественную форму.

Итальянские режиссеры Э. Лудзатти и Д. Джаннини разработали в мультипликации стиль, напоминающий старинные витражи. Он был блестяще применен в музыкальных фильмах «Паладины Франции», «Пульчинелла», «Сорока-воровка» (фантазия на музыку увертюры к одноименной опере Д. Россини).



«Сеча при Керженце». Режиссеры И. Иванов-Вано и Ю. Норштейн, художники М. Соколова и А. Тюрин

Анимация и книжная графика

Знаменитые иллюстрации художника *Йозефа Лады* (Чехословакия) стали ключом к изобразительному решению кукольного фильма «Бравый солдат Швейк», поставленного режиссером Иржи Трнкой в 1954–55 годах. Комические вставки-анекдоты Швейка были выполнены в технике плоских бумажных марионеток, в которые были вкраплены вырезки из старых фотографий.

По рисункам французского художника-карикатуриста *Жана Эффеля* в 1958 году чешские мультипликаторы создали полнометражный рисованный фильм «Сотворение мира» (режиссер Э. Гофман).

Режиссер *Л. Атаманов* (Россия) в 1967 году по рисованным новеллам датского карикатуриста Х. Бидструпа снял мультфильм «Скамейка» (художник-постановщик Р. Зельма).

В основу своего рисованного фильма «Ад» (1983) режиссер *Р. Раамат* (Эстония) положил три известных графических листа эстонского художника первой половины нашего века Эдуарда Вийралья — гравюры «Кабаре», «Проповедник» и «Ад», признанные вершиной его творчества. В композицию фильма органично вплелась музыка композитора Л. Сумера. Конфликт двух музыкальных тем — танго и канкана — создает мощный драматургический фон гротесковому изображению.

Прототипами персонажей в фильме-перекладке «Топтыжка» режиссера *Ф. Хитрука* (художник-постановщик С. Алимов) стали пушистые мягкие зверушки в иллюстрациях детских книжек художника М. Чарушина.

Известны примеры непосредственного участия мастеров графики и карикатуры в создании анимационных фильмов. Они выступают не только в качестве художников-постанов-

щиков, но также и сценаристов, режиссеров, аниматоров. Вот несколько известных имен: Э. Коль, Р. Топор (Франция); И. Трка, А. Борн, В. Кубал (Чехословакия); Д. Донеф, Т. Динев (Болгария); И. Попеску-Гопо (Румыния); Я. Леница (Польша); П. Пярн (Эстония); А. Сазонов, Е. Мигунов, Л. Мильчин, С. Алимов, Н. Серебряков, В. Курчевский, Ф. Ярбусова, В. Караваев, Э. Назаров (Россия) и многие другие замечательные художники. Это оказывает заметное влияние на развитие изобразительной культуры анимационного кинематографа.

Анимационные технологии

Авторы будущего мультфильма — сценарист, режиссер, художник-постановщик, кинооператор — уже на этапе замысла-идеи должны тщательно продумать и решить, в какой технологии он будет исполнен. Даже рисованный фильм при всех своих достоинствах и выразительных возможностях не всегда способен раскрыть всю глубину авторского замысла. Как правило, рисованный фильм строится на трюках, эксцентрике, погоне, трансформации, на динамике монтажа коротких планов, в этом сила и привлекательность этого вида мультипликации. Но при таком темпе подачи информации зритель способен рассмотреть и запомнить лишь самую простую композицию кадра и лаконичный типаж. Более сложная изобразительная характеристика не позволит ему свободно и пластично двигаться, существовать в пространстве рисованного фильма. При всей гениальности Г. Дорэ персонажи его иллюстраций, вероятно, не смогут «жить» в условном пространстве мультфильма, они слишком сложны и многозначны в своих изобразительных характеристиках.

Решение драматических, лирических, философских, эпических и других серьезных тем, создание сложного персонажа требуют других технологий и выразительных средств. Крупный план, выразительная статика, тонкая цветовая драматургия, богатство фактур, образный язык скульптуры — все эти проблемы вполне разрешимы в технологии перекладки и объемной мультипликации.

Достоинством перекладки можно считать реальную возможность максимально приблизиться к авторскому замыслу, к изобразительной манере художника. Тщательность исполнения персонажа — плоской марионетки — дает возможность рассматривать его в статике, что не удастся в рисованном фильме, так как характер рисованного героя выявляется, глав-

ным образом, через движение. При необходимости в перекладке можно добиться иллюзии объема, глубины пространства, подчеркивать или смягчать контур, силуэт, фактуру изображения.

Таким образом, технология, в которой будет исполнен мультипликационный фильм, зависит от замысла, драматургии, жанра, технических возможностей, а не только от желания режиссера, художника или сценариста.

Анимационный персонаж

В процессе разработки анимационного персонажа существуют некоторые общие закономерности, которые одинаково важны как для рисованного героя, так и для плоской марионетки и куклы. Немного об этом. Автор в своих рассуждениях и выводах во многом опирался на работы своего учителя — известного художника-графика, иллюстратора русских сказок, рассказов К. Паустовского, профессора *А.П. Сазонова* (1920—1991), а также на свой практический опыт работы на студии «Мультелефильм» в качестве художника-постановщика.

Переход от этапа эскизной разработки персонажа к его практическому воплощению в материале происходит в подготовительном периоде производства мультфильма.

Обычно в начале работы над фильмом художник-постановщик разрабатывает типажный ансамбль, т.е. всех героев будущего мультфильма. «Типаж является внешней формой, как бы неодушевленным еще телом персонажа, в которое предстоит вдохнуть жизнь, привести в осмысленное, выразительное движение... И если портрет в живописи, графике, скульптуре сам по себе является конечной целью художника, то портрет мультипликационного героя — типаж — это лишь начало, исходный момент работы над образом. Конечная цель художника рисованного фильма — персонаж, полностью раскрывающийся в движении и слове»*.

Общим положением в мультипликации является то, что время, в течение которого идет сцена, обуславливает композиционную схему кадра, степень условности и меру обобщения персонажа и игрового пространства. Сложная изобразительная форма требует больше времени, чтобы зритель мог разобраться в том, что происходит на экране.

*Сазонов А. Персонаж рисованного фильма. — М.: ВГИК, 1959. — С. 3—4.

С точки зрения конструктивного построения, анатомия будущего персонажа решается как рациональная комбинация упрощенных геометрических форм: голова — шар, шея — цилиндр, торс — усеченный конус и т.д. Самым удобным для одушевления — приведения в движение — в анимации является шар и приближающиеся к нему округлые формы. Их легко двигать, вращать, так как они мало изменяют свой силуэт (Микки-Маус и другие персонажи фильмов У. Диснея). Это позволяет аниматору более свободно обращаться с типажам, иногда даже допускать некоторую неточность при фазовке или вождении куклы, перекладке. При острых, угловатых формах силуэта типажа погрешности мультипликата более заметны на экране. Но это не означает, что не может быть угловатого и жесткого по силуэту анимационного типажа. Все зависит опять же от драматургии, от замысла авторов. Условный, лаконичный персонаж наиболее способен к мультдвижению. Многословие и подробность в анатомии типажа ведет к скованности, вялому движению, невыразительной актерской пластике.

Главной особенностью анатомии анимационного типажа является предельная простота и четкость его силуэта, очищенность от всего случайного и второстепенного, заострение характерного в его внешнем облике.

«Чем проще линии формы, тем больше красоты и силы. Всякий раз, как вы расчленяете формы, вы их ослабляете. К этому всегда приводит дробление, в чем бы то ни было. Строя форму, не создавайте ее по частям. Согласуйте все одновременно, как правильно говорят, рисуйте ансамбль»*. Это высказывание знаменитого французского художника Ж.О. Энгра справедливо и для анимационного искусства.

По своей структуре даже рисованный персонаж схож с условной куклой, с народной игрушкой. Свойственная им упрощенность форм и конкретность конструкции делают его подвижным, легко рисуемым в самых сложных поворотах и ракурсах.

*Мастера искусства об искусстве. Т. 4. — М.: Искусство, 1967. — С. 71.

Персонаж анимационного фильма с обычными человеческими пропорциями труден для одушевления. Даже если это и удастся, то движение получается механическим и неубедительным.

При разработке анатомии анимационного типажа чрезвычайно важна определенность членения его фигуры на основные массы. Аниматору (художнику-актеру) необходимо понимать, как одна часть тела типажа соединяется, сочленяется с другой, каков рисунок его отдельных форм. Расплывчатость, аморфность анатомии будущего персонажа ведет к неопределенности его рисунка, скульптуры, вырезного силуэта, плоской марионетки и, как следствие, вялости его движения.

Обычно анатомические разработки типажа исполняются художником-постановщиком мультфильма. Анимационный герой изображается на рисунках без костюма, т.е. в обнаженном виде. Одевают типаж лишь после точного построения его фигуры. Художник фильма рисует каждый типаж в различных поворотах: фас, профиль, три четверти, вид сверху, сзади и т.п.

Чертежи типажного ансамбля для анимационного фильма исполняются на кальке (пергаменте) или миллиметровке в натуральную величину персонажа. Культура рабочего чертежа заключается в острой графической характеристике, в конкретности и ясности анатомии типажа. Чтобы лучше представить предполагаемые позы, характер движения будущего персонажа, художнику фильма желательно сделать дополнительные пояснительные рисунки наиболее выразительных поворотов, жестов героя. Эти позы можно отобрать в графической раскадровке к фильму, где обозначены все ключевые моменты его поведения. Чем больше пояснительных рисунков, тем меньше шансов, что художники-исполнители и аниматор исказят характер типажа.

Чертежи и разработки персонажа обычно исполняются карандашом на кальке или пером на бумаге, свободно, эмоционально, чтобы не потерять живое ощущение характера героя. Учитывая то, что лишь в движении проявляется его характер,

желательно избегать статических маловыразительных поз. Не следует пренебрегать точностью и чистотой исполнения рабочего чертежа и калек. Это необходимо, чтобы не оставалось место для разночтения при разработке того или иного узла в анатомии типажа, чтобы не случилось ошибки в покрое одеяния, в выражении маски-лица героя. Неточность даже в толщину линии, допущенная в чертеже, непременно скажется в дальнейшем. На экране эта малая неточность обернется явным просчетом, который не исправит даже аниматор.

Костюм анимационного героя не отделим от его конструктивной основы. Он должен быть предельно лаконичен, прост в покрое, иметь минимум деталей, складок, пуговиц, украшений. Важно просто и понятно рисовать каждую деталь костюма, прическу, обувь, атрибуты героя (ружье, трость, шпага, курительная трубка, шляпа).

Аниматору фильма задолго до съемок необходимо изучить, проверить анатомию своего будущего героя, по возможности, уточнить или упростить что-то в его конструкции. Решающее слово в этом вопросе остается за мультипликатором, т.к. ему рисовать, играть, водить персонаж и таким образом раскрывать смысл жеста, сцены, эпизода, идею всего произведения.

Все, что говорилось ранее, относится к разработке персонажа анимационной ленты в любой технологии.

Персонаж рисованного фильма

Теперь обратимся непосредственно к рисованному персонажу. Прелесть и бесспорное достоинство рисованного фильма в том, что это — оживший рисунок, движущаяся графика.

Графика — это наиболее условное искусство. В графике уже присутствует радость линии, движение контура. Чудо ожившего рисунка на экране не перестает удивлять и завораживать зрителя независимо от его возраста.

Одним из основоположников мультипликационного искусства, создателем первых рисованных художественных фильмов является французский художник-карикатурист *Эмиль Коля* (*Куртэ*). До кино он учился ремеслу ювелира, освоил профессию фотографа, занимался графикой, печатал свои рассказы в картинках без подписей в журналах. Позднее Э. Коля стал штатным сценаристом, работал кинооператором, снимал трюковые картины на киностудии. Он создал около 300 картин. Мультфильмы Э. Коля были продолжительностью 1,5—2 минуты. Основной его жанр — фильмы-фантазмагии по темам своих графических серий. Несмотря на примитивность техники и схематизм рисунка, он сумел решить важную художественную проблему — через движение, пантомиму выявить персонажи-характеры. Героев этих рисованных лент называли «фантошами». Рисунок в фильмах Коля близок линейной графике, изобразительной манере художника Каран Д'Аша (Пуаре), но как ее оживший негатив (белая линия на черном фоне).

Насколько разнообразным по изобразительной манере и характеру движения может быть рисованный персонаж, можно убедиться, посмотрев мультфильмы известных режиссеров: Атаманова Л. «Золотая антилопа», «Снежная королева»; Вукотича Д. «Суррогат», «Игра»; Даннинга Д. «Желтая подводная лодка»; Диснея У. «Бемби», «Белоснежка и семь гномов», «Фантазия»; Ивановна-Вано И. «Конек-горбунок»;



Фантомы — персонажи Эмиля Кола

Попеску-Гопо И. «Краткая история», «Семь искусств»; Ра-амат Р. «Стрелок», «Антенны во льдах», «Большой Тылл»; Сервэ Р. «Сирена», «Операция X-70», «Пегас»; Степанцева Б. «Вовка в тридевятом царстве», «Малыш и Карлсон»; Татарского А. «Обратная сторона луны»; Назарова Э. «Жил-был пес», «Путешествие муравья», «Мартышко»; Янковича М. «Витязь Янош», «Сизиф» и многие другие прекрасные рисованные ленты.

Выбор графического приема для анимационного фильма во многом зависит от идеи, жанра, художественных задач, которые ставят перед собой авторы.

Наиболее четким выражением формы обладает линейный рисунок. Он представляет наибольшую возможность многократного повторения при одушевлении типажа. Линейный рисунок позволяет передать самые тонкие изменения позы, жеста, мимики типажа, его настроение, характер.

В рисованном фильме линейный рисунок может быть различным: по характеру линии и по трактовке формы. По характеру линии он может быть четким, проволочным (рисунки И. Билибина), живописным (графика Х. Рембрандта), мягким (рисунки В. Серова), прерывистым — незамкнутым (китайская графика), шероховатым (гравюра на картоне для иллюстраций А. Сазонова), ворсистым (рисунки Л. Сойфертиса) и т.д. С точки зрения трактовки формы линейный рисунок может быть плоскостным, орнаментальным (лубок, миниатюра) и трехмерным, объемным (рисунки Т. Лотрека, А. Дюрера).

Мощным толчком в развитии технологии рисованного фильма явилось «... введение в качестве основы, на которой рисуются сменные фазы, прозрачного материала - целлулоида... оно обеспечило возможность дальнейшего разделения труда и высвобождения наиболее квалифицированных художников, изготавливающих сменные фазы персонажа, от повторения бесчисленного количества почти одинаковых рисунков. Художники персонажей разделились на аниматоров, то есть одушевителей рисованных персонажей (у нас их называют мультипликаторами) и фазовщиков»*.

Далее о самом процессе производства рисованного фильма. После того как аниматор в соответствии с заданием режиссера сыграет сцену (нарисует карандашом на кальке ее мультипликат в ключевых фазах-компоновках), а фазовщик сфазует ее (заполнит недостающими фазами движения промежутки между компоновками), кинооператор снимает эту игровую сцену на черно-белую пленку. Режиссер просматривает отснятый материал. Если его устраивает качество мультипликата и не требуется никаких дополнительных поправок, эта сцена идет в производство. Прежде всего она поступает художнику-прорисовщику, который приводит рисунок всех фаз движения персонажа к единому изобразительному стилю, графическому приему, который предложил художник-постановщик. Особенность этой профессии в том, что прорисовщик должен уметь

*Тивзбург С. Рисованный и кукольный фильм. — М.: Искусство, 1957. — С. 68—69.

почувствовать и суметь передать перенять почерк и графическую манеру исполнения художника-постановщика в каждом новом фильме.

Хороший анимационный фильм отличается высокая изобразительная культура, новизна и индивидуальная манера графического языка художника-постановщика анимационного фильма.

Прорисованные фазы движения персонажа художник-контуровщик переводит на целлулоид. Рисунок на нем выполняется специальной контуровочной краской различных цветов пером, кистью, палочкой или рапидографом. Готовые фазы сцены, нарисованные контурной линией на листах целлулоида, закрашивают (заливают) особыми мультипликационными красками (обычно с обратной стороны листа). Эту операцию производит художник-заливщик.

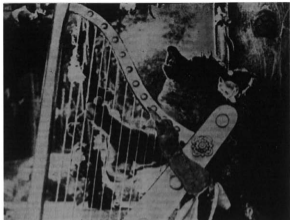
Иногда в производстве рисованного фильма даже сегодня обходятся без применения целлулоида. В этом случае готовый мультипликат игровой сцены снимают непосредственно с кальки на киноленту. Этот прием в технологии производства рисованного фильма позволяет сохранить ощущение живого карандашного рисунка. Рисованный мультипликат на кальке может быть подкрашен цветными карандашами, пастелью, восковыми мелками или иллюминирован осветительными лампами с цветными фильтрами. Таким способом режиссер Р. Зельма сняла свои рисованные ленты «Мальчик и девочка», «Филиппок», «Девочка и дельфин» и др.

Анатомия персонажа объемно-кукольного фильма

Первооткрывателем объемной мультипликации, как особого вида искусства кино, является деятель русского дореволюционного кинематографа, кинооператор, художник и режиссер *Владислав Старевич* (1882—1965). Фотограф-любитель и карикатурист В. Старевич из города Вильно попал в Москву на студию А. Ханжонкова, где с 1911 года по 1913 год снял 7 объемно-мультипликационных короткометражных картин. Среди них были «Прекрасная Люканида, или Война рогачей и усачей», «Мсть кинематографического оператора» и др. Фильмы-пародии В. Старевича высмеивали дурные сюжеты и актерские штампы, царившие в то время в литературе, театре и на экране. Триумфом мастера стал первый полнометражный кукольный фильм «Рейнеке-Лис» по В. Гете (1937).

Одним из лучших фильмов Старевича считается вольная трактовка басни И. Крылова «Стрекоза и Муравей». С 1911 года по 1918 год он поставил и снял почти 60 разнообразных по технике и жанру кинофильмов.

В наши дни в объемной мультипликации появилось много талантливых работ. Назовем несколько имен режиссеров, фильмы которых стали популярными в нашей стране: Бардин Г. («Брэк», «Серый Волк энд Красная Шапочка»); Гаранина И. («Бедная Лиза», «Журавлиные перья», «Балаган»); Зябликова А. («Акаиро», «Три медведя», «Приключения домовенка»); Качанов Р. («Варежка», «Крокодил Гена», «Чебурашка»); Курчевский В. («Мой зеленый крокодил», «Легенда о Григе», «Мастер из Кламси», «Пер-Гюнт»); Серебряков Н. («Клубок», «Ваня Датский», «Разлученные»); Соколов С. («Догата», «Рыбья упряжка», «Черно-белое кино», «Большой подземный бал»).



«Рейнеке-Лис». В. Старевич

Если в рисованном фильме главным выразительным средством является «живая» линия, то в объемной мультипликации — «движущаяся» скульптура.

Художнику-постановщику объемного мультфильма необходимо знать технологию кукольного производства и уметь ею пользоваться. Слова С.В. Образцова о том, что «режиссер театра кукол, где образ предельно материален, обязан думать в материале, в фактуре, в объеме, метре...»* как нельзя более точно определяют направление, в котором следует работать художнику анимационного фильма.

Материализация идеи художника в конкретном материале — интересный этап в работе художника-постановщика. Здесь в полной мере может проявиться его фантазия, воображение, умение мыслить пространственно и скульптурно. Важным принципом при разработке кукольного персонажа является постоянное ощущение круглой скульптурной формы.

*Образцов С. Моя профессия. — М.: Искусство, 1950. — С. 28.

Как известно, всякое живое существо имеет основу, скелет, что формирует его внешний облик и обеспечивает возможность свободного движения.

Каждое произведение искусства также строится на крепкой композиционной основе, прочном, невидимом на первый взгляд, каркасе, без которого не может существовать самая изысканная форма.

Основой персонажа объемного мультфильма является подвижная конструкция. Существуют различные виды конструкций: шарнирная (жесткая), проволочная (мягкая) и комбинированная, сочетающая достоинства первых двух. Каждый новый фильм дает возможность художнику-постановщику изобрести или усовершенствовать анатомию кукольного персонажа, разработать оригинальную конструкцию специально для этого фильма.

Наиболее прочна и удобна шарнирная конструкция. Она напоминает скелет человека или животного и позволяет кукловоду создавать выразительное движение кукольного персонажа.

Металлические шарниры позволяют сгибать «суставы» куклы почти во всех направлениях. Шарнирный сустав состоит из стального шарика на металлическом стержне, который при помощи винта зажимается двумя прижимными щечками из стальных пластинок. Такой сустав выдерживает большую нагрузку. Обычно конструкцию, весь механизм движения куклы тщательно скрывают от зрителя. Но иногда, как это было у Дровосека из фильма «Волшебник изумрудного города», кукла состояла из почти открытой шарнирной конструкции. Все сочленения и суставы этой куклы были видны, так как это было обусловлено драматургией.

Первой шарнирной конструкцией в объемной мультипликации, вероятно, была подвижная конструкция (скелет), которую изготовил В. Старевич для персонажей своего первого кукольного фильма. Киноведы писали, что он их изготовлял из гибкой гуттаперчевой массы с такой художественной точностью, что даже на близком расстоянии их трудно было отличить от настоящих насекомых. Все конечности его кукол

были на шарнирах, и это давало возможность придавать им любые жесты и позы. Главным действующим лицам он делал, кроме того, еще и мягкие подвижные мордочки, которые передавали мимику персонажей.

Другим распространенным типом кукольной конструкции в объемной мультипликации является проволочная конструкция. Ее применяют в случаях, когда требуются стройные, гибкие персонажи. В руках опытного аниматора кукла с проволочной конструкцией превращается в тонкий инструмент, при помощи которого можно выразить грацию движения и изящество героев.

К недостаткам проволочной конструкции относится быстрая амортизация сочленений, «отдача» при изменении фазы движения кукольного героя, неточность места сгиба в руках и ногах персонажа. Все это усложняет работу кукловода.

Проволочная конструкция, ввиду более простой технологии, обычно применяется для изготовления второстепенных, мало действующих персонажей, а также для массовки. Иногда миниатюрные модели кукол для съемок общих планов также имеют в своей основе проволочный каркас, который позволяет производить минимальное движение.

Третий тип кукольной конструкции, как уже говорилось, это комбинированная конструкция. Она сочетает в себе достоинства шарнирной и проволочной, а именно: прочность и удобство в работе шарнирной конструкции наряду с пластичностью и небольшим весом проволочной.

Выбор конструкции для кукольного персонажа зависит от драматургии произведения, от его жанра. Существуют куклы для активного действия, динамичного сюжета, к их конструкции предъявляются одни требования. Другие типы больше тяготеют к фильмам философско-лирического плана, соответственно, и конструкция таких кукол будет другой.

Возможности и достоинства этих типов конструкций в кукольной мультипликации можно проследить на фильмах В. Старевича, А. Птушко, И. Трики и, разумеется, на добротных современных кукольных фильмах.

Беря за основу возможность всех основных видов конструкции, художник кукольного кино может дать множество новых вариантов решения проблемы анатомии кукольного персонажа.

Конструкция объемного персонажа неразрывно связана с характером изобразительной пластики, и, следовательно, каждый раз приступая к созданию нового фильма, приходится думать об оригинальной технологической разработке конструкции для типажного ансамбля.

В ряде случаев сам материал, из которого изготавливают кукол, оказывается почти готовой конструкцией или ее составной частью. Основой такой конструкции может быть дерево, пенопласт, стекло, металл, пластмасса, поролон, солома, картон, бумага, пластилин, каучук и другие самые неожиданные материалы.

Интересно были решены конструкции кукол в объемном анимационном фильме «Догада» режиссера и художника-постановщика С. Соколова.

Жесткие части скульптуры кукол (туловище, руки, ноги) из пенопласта и дерева соединялись системой шарниров. Это помогло создать гротесковое движение персонажей, передать своеобразную пластику народной деревянной скульптуры.

Оригинальной формой решения кукольной конструкции отличаются герои пластилиновых фильмов художников США и Канады, а также венгерских и английских мультипликаторов.

Пластилин — необыкновенно податливый и фиксируемый материал. Это его свойство позволяет достигать убедительности в движении пластилиновых персонажей. Они органично вписываются в игровое пространство, где все декорации и реквизит сделаны из пластилина.

Анатомия пластилинового персонажа также определяется металлическим подвижным каркасом — конструкцией, которая находится внутри него. Пластилин служит одновременно обволакивающей скульптурной формой и частью конструкции куклы. Персонажи фильмов из пластилина обладают большой достоверностью, подвижны и способны к деформации, что по-

ка является привилегией рисованного типажа. Пластелиновой кукле под силу артикуляция и даже мимика.

В сборнике «Мультипликационный фильм», изданном еще в 1936 году, А. Птушко описывал так называемый жесткий метод, которым изготовляли деревянные объемные фигурки без скелета — несущей конструкции. Чашечные суставы такой куклы соединялись друг с другом при помощи тугих резинок. Таким способом и сегодня крепят головы персонажей-толстяков, у которых нет шеи (персонаж Страшила из кукольного телесериала «Волшебник изумрудного города», кукольный персонаж Пончик из фильмов о Незнайке).

Много открытий в анатомии куклы сделал мастер кукольного кино Иржи Трика. О героях его полнометражного мультфильма «Сон в летнюю ночь» (оригинальной версии знаменитой пьесы В. Шекспира) писали, что кукол, выступающих в фильме почти без одежды, приходилось лепить из особой гуттаперчевой массы, которой обволакивался суставчатый скелет. Для изготовления головы кукол применялась новая пластмасса, из которой можно было лепить, как из воска; в горячей воде она затвердевала, и тогда ее можно было резать, по мере надобности шлифовать, скреплять, склеивать и окрашивать.

Нередко в одном фильме существуют разные по степени реальности существа. Несмотря на различную анатомию, механику, фактуру и масштаб кукол художник-постановщик должен найти единое стилевое решение всего ансамбля своих «актеров». Это требует поиска общей гармонии между самими, на первый взгляд несовместимыми, персонажами.

В кукольном телефильме «Акаиро» действовали куклы трех степеней реальности. Это, с одной стороны, люди (мальчик, старик, отец, слуга и служанка), с другой стороны — духи (потусторонние существа); и, наконец, щенок (ожившая бумажная игрушка). Общим в анатомии всех кукол была металлическая конструкция. Для людей и духов — шарнирная конструкция, для бумажного щенка — комбинированная (проволочная с шарниром в шее куклы).

Конструкция «духов» была задумана по принципу свободно свисающей материи на вешалке-плечиках. Шарнирную

конструкцию драпировали складками балахона из легкой белой туали. Снимали этих кукол «на отражение» — через полупрозрачное зеркало, что делало их призрачными рядом с реальными четкими фигурами «людей». Головы «духов» были изготовлены из латуни и напоминали воинственные маски. Рты этих кукол распахивались, как забрало у рыцарей. Волосы и бороды были сделаны из мягкой медной проволоки, что позволяло кукловоду шевелить, развеивать их в полете. Контраст фактур в облике куклы помогал создавать образ агрессивного существа, возникающего в сознании больного ребенка. По размеру куклы-«духи» были довольно высокие (28—30 см). У них были длинные руки и маленькие головы с прорезями вместо глаз. Вся эта громоздкая конструкция крепилась на тяжелой подставке-подошве, которая скрывалась под складками балахона. При движении куклы подставка передвигалась, а шаг-полет имитировался движением складок, образующихся при работе невидимых ног.

Конструкция всех кукол-людей в этом фильме была шарнирная, особенно тщательная у мальчика, несмотря на небольшой размер куклы.

Таким образом, конструкция персонажей в одном фильме может быть различной, так как это зависит от характера персонажа, его движения, актерской игры. Задачей художника-постановщика является поиск единства изобразительного решения всего типажного ансамбля при общей гармонии конструкции и пластической формы в каждом отдельном персонаже.

Возвращаясь к разговору о типах конструкции кукольного персонажа, следует обратить внимание еще на один аспект этой проблемы.

Чтобы добиться единства формы и конструкции в кукольном персонаже, как говорилось выше, художнику-постановщику необходимо знать и учитывать технические особенности и возможности данной конструкции. К примеру, зная величину шарнира, художник-постановщик не может сделать руку или ногу куклы тоньше, чем это позволяет размер шарика вместе с

закрывающими его пластинами. Но это не ограничивает творческие возможности художника. В каждом отдельном случае можно найти разумный компромисс или достойную замену одного решения другим. Так, в случае несоответствия толщины рук куклы размерам имеющихся в мастерской шарниров, если по эскизу важна именно такая толщина, возможна замена шарнирного сочленения в руке куклы на проволочное. Или наоборот — художник-постановщик властен изменить масштаб всего типажного ансамбля или пропорции отдельной куклы так, чтобы подогнать их под размеры имеющихся шарниров. Наконец, мастер-конструктор может сточить щечки-пластины, зажимающие стальной шарик, чтобы приблизиться к необходимым пропорциям. Важно соблюдать при этом элементарные технические требования, предъявляемые к конструкции куклы.

Каковы же эти требования? Прежде всего, конструкция должна свободно держать вес куклы с необходимыми атрибутами на одной ноге. Это нужно при съемке ходьбы, бега, прыжков и других движений куклы. Из этого следует, что величина куклы зависит также от возможностей конструкции, а не только от желания художника-постановщика. Существуют определенные границы размеров и веса кукольного персонажа. Это можно сказать как о больших куклах, так и о самых маленьких. Чем кукла выше, тем туже и прочнее должны быть шарниры, тем шире, по возможности, ее ступни, чтобы придать устойчивость всей конструкции. Ступни куклы для прочности обычно изготавливаются из металла, в носке и пятке непременно делаются отверстия для крепежных гвоздей.

Если смотреть на конструкцию куклы снизу вверх, то чем выше сочленение в «скелете» куклы, тем свободнее должны быть его шарниры, мягче место сгиба в проволочной конструкции.

Шарниры в ступнях ног куклы делаются туже по сравнению с шарнирами кистей рук, шея должна поворачиваться намного легче, чем туловище. Движение глаз, артикуляция, мимика не должны нарушать положение куклы в самой неустойчивой позе при съемке какого-либо движения. То же самое

можно сказать и о конечностях куклы. Во время изменения положения пальцев сама рука куклы должна оставаться неподвижной, не говоря уже обо всей кукле.

Важным требованием, предъявляемым к конструкции куклы, является также возможность максимально разнообразного движения наряду с абсолютной способностью фиксации каждой ее части в отдельности. И все это при достаточной простоте механики куклы, прочности, рациональности, удобстве конструкции в работе, как для художника-конструктора, так и для аниматора.

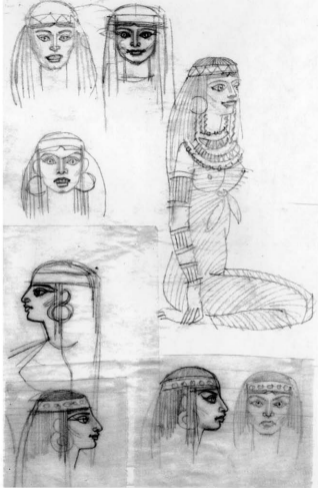
Непременным условием разработки рациональной и прочной конструкции куклы является участие ведущего аниматора в этом процессе. Зная сценарий, актерскую задачу этого персонажа, аниматор может доказать мастеру необходимость установки дополнительного шарнира в туловище куклы или предложить более широкие ступни.

Очень важно своевременно обговорить с мастером-конструктором все детали и особенности будущего персонажа. Когда конструкция «обрастет» формой, станет готовой куклой, уточнение и переделка отдельных узлов каркаса будет почти невозможна.

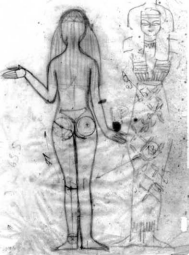
Предварительное знакомство аниматора с анатомией всего типажного ансамбля кукол позволит ему во время съемки сцены самостоятельно подтянуть или ослабить шарнир в суставе или туловище персонажа, заменить предусмотренные конструкцией части фигуры и т.д. Без такой подготовки аниматор может просто сломать или вывернуть шарнир, сорвать резьбу затягивающего шарик винта и т.п.

После изготовления конструкции кукольного персонажа художник-постановщик, режиссер и аниматор внимательно проверяют ее, вносят свои замечания и пожелания. Такое уточнение — закономерный этап творческого процесса.

Немного об анатомии кукол-животных. Общая схема их конструкции в основе своей остается такой же, как и у кукол-людей. Однако в каждом отдельном случае появляются самые разнообразные технические дополнения, разрабатывается



*Разработка персонажа фильма «Иосиф», жена Потифара
Режиссер А. Зибликова, художник-постановщик Г. Смолянов*



*Разработка персонажа фильма «Иосиф»,
жена Потифара
Режиссер А. Зябликова,
художник-постановщик Г. Смоилов*



индивидуальная механика отдельных узлов, необходимых для передачи именно такого, а не иного характера куклы. Так, в туловище Трусливого Льва из фильма «Волшебник изумрудного города» было вмонтировано несколько добавочных шарниров, которые позволяли делать тело животного более гибким и пластичным. Грива льва состояла из фетровых полосок, внутри которых была пропущена мягкая проволока. Благодаря такой армированной гриве Лев мог «ощетиниваться» или превращаться в потного загнанного зверя, у которого грива свисала мокрыми, слипшимися прядями. Чтобы показать, как меняется выражение физиономии Льва от страха до ярости, на его морду были сделаны накладные фазы верхней челюсти с оскаленными клыками.

Несколько иначе подобная задача решалась для Волка из кукольного фильма «Королевство Бастинды». Чтобы создать у этого персонажа сердитое выражение, взгляд исподлобья, а затем показать полную растерянность, испуг, было придумано несложное устройство, позволяющее сдвигать лобночерепную часть головы Волка вместе с панамой, подобно шлему, вперед на глаза (в этом случае получался суровый взгляд) или назад к затылку (тогда полностью открывались испуганные круглые глаза, что придавало Волку трусливое выражение).

Многое из того, что хотелось бы осуществить в механике конструкции куклы, отпадает ввиду сложности изготовления или же заменяется более простым приспособлением. Из самой трудной и запутанной ситуации всегда существует свой, может быть, единственный, выход. К поиску этого варианта решения следует относиться как к нормальному творческому процессу. Так, после нескольких неудачных попыток сделать веерообразные перепончатые крылья у Летучих Обезьян из того же фильма, был найден не менее эффективный, но довольно простой выход. Крылья убрали вообще и заменили их грохотом и следом от реактивных двигателей в небе. Это дало современную трактовку «летучести» сказочных обезьян. Снимался этот полет на мультстанке как перекладка. Наряду с разработкой конструкции куклы художнику-постановщику необходимо заранее продумать, подобрать материал, из кото-

рого будет сделана кукла, а также фактуру для создания «кожного покрова» персонажа. Знание особенностей и свойств, имеющихся в кукольном производстве фактур и материалов, а также поиск новых, помогает художнику-постановщику добиваться интересных результатов.

Разумеется, эксперименты с новыми материалами всегда несут в себе элемент риска, но лишь этот путь позволяет найти убедительное и оригинальное изобразительное решение типажа. И подчас такой поиск оказывается намного экономичнее и даже быстрее в производстве, чем проверенные традиционные методы работы.

Наиважнейший этап в разработке конструкции куклы — решение скульптурной маски типажа, которая во многом определяет его образную характеристику.

Ввиду того, что съемочная камера видит любой предмет намного лучше, чем глаз человека, голова и лицо куклы требуют более тщательной моделировки формы и чистоты исполнения, чем это принято в кукольном театре или на эстраде.

Головы кукол в зависимости от драматургических задач жанра, изобразительного стиля фильма различаются по материалу и способу его обработки. Материалом для них может служить дерево, пластмасса, пенопласт, пластилин, жель, фольга, каучук, герметик — все то, что хорошо поддается обработке, росписи, имеет небольшой вес и отвечает замыслу и художественному приему, который выбрал художник.

Самым подходящим материалом является дерево. Его шелковистая поверхность создает ощущение человеческой кожи. Особенно хороши такие вязкие виды древесины, как липа, береза, груша. Достоинством дерева можно считать его прочность, плотность, стабильность формы. К поверхности деревянной головы куклы легко крепятся необходимые детали (брови, парик, борода, головной убор, очки и т.п.). Неудобством этого материала является его довольно большой вес, так как возникает проблема создания более мощной конструкции, специальных шарниров и т.п.

Резьба по дереву требует большой точности и мастерства опытного скульптора. Рассчитывать на таких мастеров, осо-

бенно на молодых студиях, трудно. Поэтому в кукольном производстве обычно применяют другие способы изготовления масок-голов персонажей. Для многосерийных телевизионных кукольных фильмов, где требовалось большое количество дублей кукол, было выгодно отливать головы из «стадонта» — вид пластмассы, применяемой в зубопротезном деле. Прежде всего лепился объемный портрет персонажа из скульптурного пластилина. Затем со слепка снимали гипсовую форму и в ней отливали тонкие пустотелые маски кукольных головок из «стадонта» в необходимом количестве. Внутри монтировали шарниры шеи, механику глаз, рта, ушей. Этот способ изготовления кукольных головок сокращает время производства большого числа дублей кукол, но при этом теряется прелесть ручной работы и иногда ощущается механический прием штамповки. При сравнительной легкости изготовления, «стадонтовые» маски довольно капризны: они плохо поддаются росписи, очень хрупки, к ним трудно крепить детали и, самое главное, в портрете такого персонажа просматривается некоторая окаменелость формы. Но у каждого материала — свои свойства и особенности, которые при желании могут стать достоинствами.

Нечто подобное случилось и со «стадонтом». После долгих поисков материала для персонажей кукольного фильма «Акаиро» авторам стало ясно, что лучшего материала, чем «стадонт» для этого фильма не существует. Чистая, негрунтованная поверхность масок кукольных персонажей из этого материала напоминала японские наэцке или скульптуру из кости. Благодаря некоторой прозрачности и внутреннему свечению материала лица кукол казались живыми. Кроме этого, сочетание «стадонта» с другими фактурами помогло художнику не только найти изобразительный стиль для всего типажного ансамбля, но и создать особую атмосферу фильма.

Добавляя в состав «стадонта» соответствующий краситель, можно получать необходимый цвет и тон, ощущение живой поверхности маски-лица куклы. Грим, макияж маски-лица кукольного персонажа обычно для прочности и устойчивости цвета исполняют масляными красками. Это также позволяет

чистить бензином физиономию куклы перед съемкой игровой сцены. Чтобы краска не блестела, в нее добавляют пудру или крахмал.

Одним из главных элементов портрета анимационного персонажа являются его глаза.

В кукольном производстве глаза (металлические шарики) обычно монтируют внутри полой маски-головы объемного персонажа. Зрачки и веки рисуют на шариках, которые чуть выступают из прорезей глазниц. Для того чтобы кукла могла посмотреть в сторону или закрыть глаза, внутри зрачка на шариках-глазах делают отверстия. При помощи булавки кукловод имеет возможность повернуть глаз куклы в любую сторону.

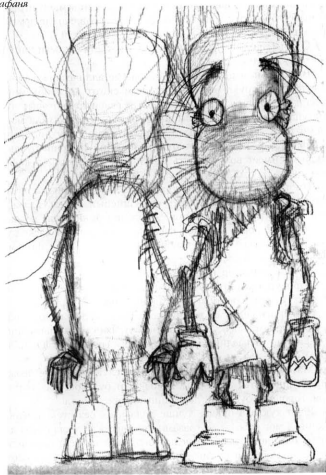
Иногда для того чтобы придать взгляду персонажа романтическую окраску, применяют живописный прием. Глаза на лице куклы рисуют красками. Движение таких глаз осуществляют покадровой съемкой фаз, нарисованных на маске куклы. Такие глаза у многих персонажей кукольных фильмов И. Трики.

Другой характер взгляда у объемного персонажа получается при упрощенной росписи глаз, как на лице тряпичных детских кукол. Наивный взгляд неподвижных распахнутых глаз с нарисованными ресничками был найден художником В. Дмитриюком для кукол в полнометражном анимационном телефильме «Праздник непослушания» (режиссер Ю. Калишер).

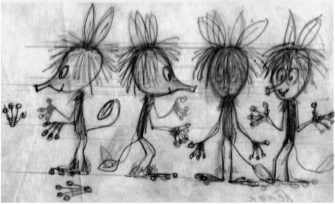
Материалом для глаз кукол могут служить самые неожиданные предметы: пуговицы, головки от булавок, кусочки янтаря, горошин, бусинки, деревянные шарики и т.п.

Если кукла в очках, лучше делать их без стекол, чтобы кукловод мог работать с глазами персонажа. Стекла очков для куклы обычно делают из целлулоида или плексигласа, выточив их под объемные линзочки. Свет, попадая на такие «стекла», будет преломляться и давать живые блики на лице куклы и увеличивать ее глаза, если это необходимо.

Решение проблемы артикуляции в кукольном кинематографе имеет различные варианты. Рот куклы может быть



*Разработка персонажей фильма «Приключения Домовенка»
Режиссер А. Зибликова, художник Г. Смелянов*





*Разработка персонажей фильма «Приключения Домовенка»
Режиссер А. Зибликова, художник Г. Смолянов*





*Разработка персонажей фильма «Приключения Дамовенка»
Режиссер А. Зябликов, художник Г. Смаляков*

Диадок



накладным. Для этого изготавливают фазы рта для самых активных букв-звуков. Эти фазы крепят на физиономию персонажа при помощи клея или штырька на каждой фазе, который вставляется в специальное отверстие на месте рта. Фазы артикулирующего рта могут быть нарисованы поочередно на лице куклы, как глаза у персонажей в фильмах И. Тринки. Кроме того, у бородатых, морщинистых и усатых типажей нижняя челюсть делается выдвигающейся или открывающейся вниз, как крышка у почтового ящика. Щели, образующиеся по границе челюсти, маскируют под морщины или растительность на лице куклы.

По завершении работ над скульптурным портретом типажа и механикой его головы кукла поступает к художникам-оформителям. Они наполняют тело куклы до необходимого объема, силуэта, соответствующего изображению будущего персонажа на эскизе. Затем объемную форму куклы обтягивают, обшивают, одевают и расписывают, доводя до окончательного, игрового вида.

Наполнителем, образующим объем куклы, может быть пенопласт, поролон, дерево, губка и другие самые разнообразные материалы.

Художник-оформитель, строго следуя чертежу и цветовому эскизу, создает объемную форму, как бы круглую скульптуру кукольного персонажа.

Художественное оформление объемно-кукольного фильма

Костюм кукольного героя является частью движущейся скульптуры. Он должен быть выразителен не только в статике, но и в движении. А ведь платье для куклы не всегда шьется, оно и клеится, и вяжется, одним словом — конструируется. Одежда для кукольного персонажа шьется не менее ответственно, чем для человека. Чтобы скроить и сшить подобный микрокостюм и, самое главное, одеть в него куклу, мастеру, наряду с талантом портного, требуется навык и художественное чутье скульптора. Платье не должно сковывать, мешать движению персонажа. Обязательным требованием, предъявляемым к костюму куклы, наряду с выразительностью силуэта, является его прочность, удобство в работе, возможность фиксации складок, бантов бахромы и т.д. Это означает жесткость, стабильность самых «воздушных» жабо и юбок, но и мягкость, податливость «железных» на вид доспехов у рыцаря. Все это необходимо для того, чтобы избежать случайного изменения формы в костюме куклы на экране.

Ткани, материал, фактура для облачения кукол должны нести в себе качества и свойства, необходимые для создания образа. Они могут быть самыми неожиданными и необычными, но не натуралистическими. Необходимо искать образ, а не документальную правду жизни.

Следуя эскизу художника-постановщика, художник-оформитель подбирает фактуры, соответствующие изобразительной характеристике будущего персонажа. В этом поиске важно сохранить образное ощущение материала, написанного на эскизе, найти ему достойный эквивалент в конкретной фактуре. Порой слишком активная фактура мешает персонажу, особенно на крупных планах. Если художник фильма мыслил типаж, его облачение в определенных, известных ему фактурах,

шел от особенностей материала, то он может рассчитывать на успех.

Необходимым свойством ткани, применяемой в кукольном производстве, можно считать ее эластичность, мягкость, возможность получать красивые складки при движении, повороте куклы. Часто подходящая по внешнему виду ткань не обладает перечисленными выше качествами, она не тянется, не держит форму, рассыпается при раскрое. В этом случае берется испытанная ранее, белая ткань (трикотаж, хеланка) и окрашивается в нужный цвет.

Материю для облачения куклы вначале подгоняют по цвету и тону, максимально приблизив ее колер к цвету на эскизе. Затем из нее шьют, клеят — конструируют костюм. Для большей достоверности его расписывают красками, иногда создают искусственную светотень цветом, добиваются некоторой поношенности, если это необходимо. Правда, после нескольких дней съемок персонаж сам «входит» в образ, сживается с костюмом. Одевание затирается, начинает лосниться в некоторых местах, становится достоверным и «живым». Но это не означает, что чем грязнее кукла, тем лучше. Игровую куклу необходимо чистить и реставрировать перед каждой съемкой.

Основного внимания требует парик, прическа кукольного персонажа. Особым принципом и здесь остается скульптурность формы, заданной в эскизе. Волосы куклы могут быть мягкими, пушистыми, жесткими, они могут быть вылеплены, вырезаны из того же материала, что и голова. Обычно парик для куклы конструируют из различных фактур: фетра, кожи, ниток, проволоки, соломы, губки и других материалов.

Конечности (руки, ноги) кукольного персонажа являются составной частью его конструкции и также могут иметь в своей основе шарнирную, проволочную или комбинированную систему сочленений.

Пальцы и ладони формируют из пучка мягкой проволоки, которым заканчивается рука куклы. При помощи ниток

и клея мастер делает пальцы на руке куклы. Иногда для большей достоверности кисти рук куклы вырезают из дерева или отливают из пластмассы. Существует практика изготовления набора сменных фаз кистей рук, которые кукловод может заменять самостоятельно во время съемки. Правда, это довольно сложный и дорогостоящий способ в кукольном производстве. Кисти рук также могут быть вырезаны из свинцовых пластинок, если это не противоречит анатомии кукольного героя. К примеру, Железный Дровосек из мультфильма «Волшебник изумрудного города» имел такие кисти рук.

В других случаях проволочные пальцы обтягивают трикотажем. Чтобы скрыть механику кистей рук, на них часто надевают перчатки из кожи, замши, трикотажа.

Более универсальным является способ отливки кистей рук из герметика — резиновой массы, которой покрывается проволочный каркас. Такая технология позволяет кукловоду легко менять и фиксировать самые сложные положения пальцев у куклы. И. Трика в своих фильмах пользовался таким методом для отливки целых фигурок кукол. Это позволило ему добиться мягкости и обтекаемости форм, особенно в женских персонажах. Дело в том, что проблема красивых, изящных рук и ног в кукольном кино остается острой и по сей день.

Стопы ног куклы отливают или вырезают вместе с обувью и монтируют на металлические подошвы. Поверхность их расписывают или оклеивают соответствующей фактурой. Если обувь кукольного героя на эскизе художника изображена стоптанной и деформированной, мастер-оформитель не просто шьет и клеит башмак, подобно сапожнику, он, как скульптор, создает образ этого башмака, старается через эту деталь выразить характер персонажа. Это достигается творческим отношением к форме, силуэту, с обязательным учетом возможности максимальной подвижности куклы.

Чтобы кукла могла свободно ходить и бегать, носки ступней ее ног стачивают или загибают.

В отдельных случаях, чтобы иметь возможность кукловоду работать с персонажем, у которого короткие ноги, в механике куклы делают специальное устройство. Оно позволяет заменять на время съемок короткие ножки на длинные прямо на игровой площадке.

Иногда ноги куклы подменяют подставками, штырями, которые скрыты под длинными одеждами (пышные юбки, плащи, мантии). Такие куклы скользят по поверхности или перекальваются на булавках с места на место по мере их передвижения.

При конструировании куклы необходимо учитывать возможность крепления атрибутов персонажа. Головные уборы должны крепиться легко, но прочно, при этом не терять свою форму и положение. Для того чтобы корона или шляпа держались на голове куклы, в них монтируют незаметные штырьки или шпильки, которые могут втыкаться в пробку из дерева или пенопласта на темени головы куклы.

Алебарды, мечи, ружья, трости, шпаги и другие атрибуты обычно изготавливаются из дерева или пенопласта и крепятся к руке куклы специальным крючком, булавкой, петлей или просто приклеиваются к ее ладони. Атрибуты не должны быть тяжелыми, даже если они обозначают металлические предметы. В каждом отдельном случае изобретают специальный способ крепления атрибута к кукле.

Как бы ни был мал предмет реквизита, он требует такого же внимания и творческого отношения к нему художника фильма, как и игровой типаж.

Достоверность и материальность такого предмета достигается не только точностью исполнения, но, главное — возможностью аниматору работать с ним покадрово.

Игровой реквизит в анимационном фильме — это не муляж, не музейный экспонат или миниатюрная модель реального предмета, а действующий элемент игровой сцены. В каждом конкретном случае изобретается оригинальная механика, при помощи которой действует, «играет» этот предмет. Ружье в кукольном фильме, как ему и положено, стреляет, зонт

раскрывается, всякий замок отпирается, автомашина едет, ее колеса крутятся, дверцы открываются, фары зажигаются и т.д. Даже кукольная стеариновая свеча может «гореть». Иногда в кукольном фильме можно видеть, как настоящая свеча, лихорадочно дергаясь, то уменьшается, то вырастает вновь на глазах у изумленного зрителя. Чтобы избежать этого, изготавливают фазы горящего пламени из тонкой фольги, которые кукловод поочередно вставляет в кукольную свечу и, направляя на нее узкий луч осветительного прибора, ловит сверкающий блик на фольге.

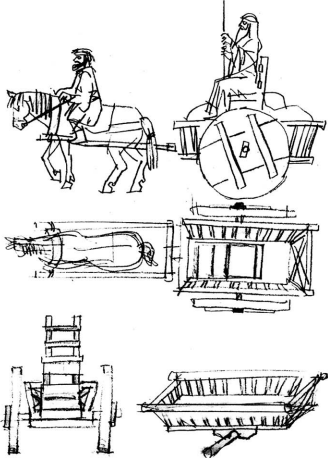
Часто предметы реквизита в мультипликации становятся персонажами и начинают действовать в фильме, как живые существа. Например, кукольный рояль в гневе может хлопнуть крышкой, бить ножкой, стучать клавишами, как зубами.

Если бы режиссер кукольного фильма взялся экранизировать сказку К.И. Чуковского «Мойдодыр», то предметы в сцене, где «одеяло убежало, улетела простыня, и подушка, как лягушка, ускакала от меня», стали бы активно действующими персонажами. Зритель бы увидел и живое одеяло, и легкую, как бабочка, простыню, и толстую подушку со своим характером и повадками. В этом случае проблема технологической разработки каждого предмета-персонажа для художника-постановщика остается такой же острой, как и при работе с героями-людьми и животными.

В соответствии с внешней характеристикой, с особенностью движения каждого предмета разрабатывается его индивидуальная подвижная конструкция.

Для того чтобы одеяло ожило, «побежало», его следует армировать, т.е. пропустить внутри по периметру и по диагонали мягкую медную проволоку. Такая арматура должна быть тщательно замаскирована, приклеена или пришита к основе. Это позволяет кукловоду придавать одеялу любую позу, поворот, «жест», в результате чего оно становится живым существом.

Что касается простыни, улетевшей подобно птице, ее можно сделать из тонкой фольги, зафактуривав под ткань (окрасив белилами) или оклеив белой материей.



*Рабочий чертеж реквизита из фильма «Носиф»
 Повозка Накова в 4-х проекциях
 Режиссер А. Зибликова, художник-постановщик Г. Смолянов*

Подушка, по-видимому, должна сохранять вид туго набитого, но мягко прыгающего существа. Механика этого игрового предмета-персонажа может быть самой различной. Каркас, находящийся внутри подушки, может состоять из системы шарниров, позволяющих имитировать прыжок, бег, походку — все, что может делать четвероногое или двуногое животное. Если сделать каркас проволочным, то движения подушки будут более пластичны. Наполнителем, образующим объемную форму подушки, может быть песок, соль, пластилин, поролон, герметик или другие материалы, способные легко менять свою форму и сохранять ее в течение необходимого времени.

На этом небольшом примере можно представить, как решаются маленькие, но важные для фильма технологические проблемы.

Технология перекладки в анимации

Наиболее доступной технологией в производстве анимационных фильмов является перекладка или фильм с плоской марионеткой.

После первых рисованных картин Эмиля Коля европейские мультипликаторы стали искать иную технологию создания мультфильмов, менее трудоемкую, чем та, которой пользовался Коля в своих рисованных фантазмагориях. Они разработали технику так называемой плоской марионетки. Толчком к появлению этой технологии послужила необходимость отделить персонаж от фона.

Если раньше в рисованной мультипликации изготовлялось бесчисленное количество рисунков-заготовок, где персонаж рисовался вместе с фоном для каждой фазы движения на листах бумаги (целлулоид в мультипликации еще не применялся), в новой технологии бумажный персонаж-марионетка со скрытыми шарнирными соединениями изготовлялся отдельно. Марионетка накладывалась на нарисованный фон, и ее снимали покадрово на мультстанке. Эта технология освобождала художников от изготовления массы рисунков-заготовок и позволяла сосредоточить внимание мультипликатора на самом процессе «одушевления».

«Мы не знаем сейчас, кто первый предложил эту технологию; однако она, по-видимому, была уже использована в ранних силуэтных фильмах английского мультипликатора Армстронга, вышедших на экран в те же годы, что и первые объемно-мультипликационные фильмы Старевича. В последствии, в 20-е годы, эта технология была доведена до высокой степени совершенства в Германии Лоттой Рейнингер, а у нас — В. Левандовским. Технология плоской марионетки до сих пор широко распространена в странах Западной Европы,

где производством мультипликации заняты небольшие «лективные»*, — писал историк анимационного кино С. Гинзбург.

Несмотря на кажущуюся ограниченность выразительных средств, условность и жесткость движения плоских персонажей и другие «недостатки», перекладка сумела вобрать достоинства рисованной и объемной мультипликации.

Лучшие фильмы отечественной мультипликации были выполнены в этой технологии. Среди них работы режиссеров И.П. Иванова-Вано «Левша», «Сеча при Керженце»; Ф.С. Хитрука «История одного преступления», «Человек в рамке»; Ю.Б. Норштейна «Лиса и заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»; Н.Н. Серебрякова «Я жду птенца», «Золоченые лбы»; А.Ю. Хржановского «Жил-был Козявин», «Стеклянная гармоника»; А.М. Татарского «Пластелиновая ворона», «Падал прошлогодний снег» и еще множество интересных работ других режиссеров.

Этот вид мультипликации не требует больших производственных мощностей, системы цехов и мастерских, которые существуют на профессиональных киностудиях. Содружество энтузиастов, талантливых художников-единомышленников позволяет создавать самобытные оригинальные фильмы. Между создателями фильма и экраном нет толпы исполнителей и различных производственных служб, что позволяет наиболее точно выразить идею кинокартины и выдержать ее изобразительный стиль. Но не всякий мультфильм может быть выполнен в технологии перекладки. В выборе технологии необходимо учитывать возможности используемого материала. Часто погоня за имитацией документального или рисованного движения ведет авторов фильма к суррогату, уродует изобразительный язык фильма. В перекладке желательно меньше пользоваться фазованным движением. Определенным достоинством перекладки является возможность более условного движения, отказ от артикуляции. Эта технология позволяла применять в рисованном фильме выразительные приемы

*Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм. — М.: Искусство, 1957. — С. 68.

объемной мультипликацией (более высокая степень законченности и детализации, тщательность росписи персонажа и игрового пространства). В такой технологии был создан в 1929 году режиссером и художником *М. Цехановским* один из лучших мультфильмов «Почта» по стихотворению *С. Маршака*.

Сочетание различных технических приемов также позволяет обогатить изобразительную пластику и открывает новые выразительные возможности в фильме-перекладке. Так, в фильме «История одного преступления» (художник-постановщик *С. Алимов*) наряду с плоскими марионетками были использованы рисованные сцены, фотографии, коллаж, полиэкран.

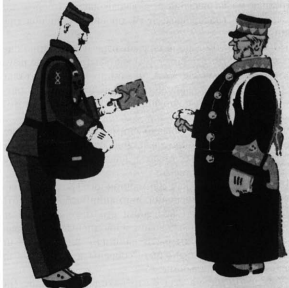
Плоская шарнирная марионетка, вероятно, берет свое начало от театра марионеток и от теневого театра.

Персонаж фильма-перекладки представляет собой сборную комбинацию из отдельных частей и деталей фигуры (туловище, голова, руки, ноги, атрибуты), вырезанных из бумаги или других материалов и соединенных замаскированными шарнирами из тонкой медной проволоки.

Число частей в фигуре персонажа зависит от его роли, от характера, от манеры ходить, бегать. Чем сложнее движение персонажа, тем подробнее и сложнее его конструкция, тем больше сочленений в его анатомии. Для каждой части марионетки могут быть изготовлены дополнительные фазы для поворотов и ракурсов при ее движении.

Помимо шарнирных марионеток современные аниматоры пользуются иной конструкцией, динамичной в своей основе, — так называемой рассыпной марионеткой. В этом случае части фигуры плоской куклы не скрепляются шарнирами, а свободно накладываются друг на друга, что позволяет создавать оригинальный пластический язык, своеобразное движение, отличное от других видов анимации. Такой прием сборки из отдельных деталей помогает художнику-аниматору найти правильный силуэт плоского персонажа, выразительную позу, острый жест, его условное движение.

В 1964 году режиссер *И. Иванов-Вано* с художниками: *М. Соколовой*, *А. Тюриным* и *А. Курицыным*, используя тра-



«Почта». М.Цехановский

диции русского народного лубка, орнамента и гравюры прошлого века, создали полнометражный мультипликационный фильм-перекладку «Левша» по одноименному произведению Н. Лескова.

Этот новаторский фильм был снят в технологии рассыпной перекладки. Авторы возродили и усовершенствовали перекладку.

В перекладке в большинстве случаев портретную маску типажа составляют из отдельных накладных элементов (глаза, нос, рот, уши). Это позволяет аниматору создавать мимические выражения на лице героя, играть сложные психологические сцены. В фильме «Шинель» по повести Н. Гоголя (режиссер Ю. Норштейн, художник-постановщик Ф. Ярбусова)

портретная маска персонажа складывалась из более подробных элементов (надбровные дуги, брови, мешки под глазами, морщины).

Но даже трудные по актерской игре и движению сцены в перекладке опытный аниматор может сыграть, используя минимум фазованных деталей. Излишняя документальность в движении плоской марионетки, приближение ее к рисованному персонажу могут нарушить условный язык этого вида анимации.

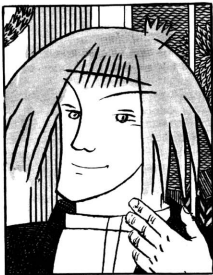
Фильм-перекладку обычно снимают на мультстанке или специальном сооружении, представляющем систему прозрачных ярусов (подвижных стекол), над которыми устанавливается подвижная кинокамера.

Подготовка к съемкам анимационного фильма с плоской марионеткой требует терпения, внимания, особой чистоты исполнения, четкой систематизации его материальной части. Персонажи, декорации, реквизит, живописные или графические фоны, заглавные титры и надписи, рисованные циклы дождя, снега, огня должны быть собраны в отдельные папки, конверты, коробки, альбомы.

Обратную сторона всего, что находится в кадре (персонаж, декорация), обязательно закрашивают черным цветом или обклеивают черной бумагой. Боковые толщинки и торцы всех элементов перекладки также закрашиваются цветом. Это делается для того, чтобы избежать бликов и отражения в стеклах ярусов станка, на котором снимается мультфильм.

При съемке плоской марионетки элементы ее фигуры крепят к фону или ярусу из стекла при помощи липкой ленты, двустороннего скотча, резинового клея, пластилина.

Персонажи и декорации для перекладки могут быть изготовлены из самых различных материалов: тонкого картона, чертежной бумаги, фольги, целлулоида, ткани, кожи, текстуры. Так, для фильма «Лиса и заяц» (режиссер Ю. Норштейн, художник Ф. Ярбусова) персонажи были изготовлены из тонкой фольги, что давало возможность плотного прилегания к стеклу яруса.



*«Левша». Режиссер И. Иванов-Вано,
художник-постановщик А. Тюрин*

Персонажи другого анимационного фильма тех же авторов «Ежик в тумане» состояли из двух слоев целлулоида. На одном слое художник создавал рельеф из поливинилацетатных белил, который затем расписывался методом лессировки акварелью, гуашью, темперой. На другом слое, который был больше по размеру, создавался живописный контур, пушистый ворс, торчащие иголки, перья.

При заданной условности иногда части туловища персонажа могут не соприкасаться друг с другом. Но этот прием должен быть оправдан художественным решением и замыслом автора. Иначе такая «условность» будет неубедительна для зрительского восприятия и неудобна для работы мультипликатора.

Существовали и другие виды технологий в фильмах с плоской марионеткой. Это, прежде всего, силуэтная мультипликация — разновидность вырезной перекладки.

Истоки искусства силуэта уходят в глубокую древность. Началом ему, возможно, послужили движущиеся тени от костра на стенах пещеры первобытного человека. В Древней Греции еще в VI веке до н.э. в вазовой росписи использовались профильные силуэты фигур: черные на красном фоне и красные на черном. В Древнем Китае возникли знаменитые китайские силуэты.

Свое подлинное рождение искусство силуэта получило во Франции в XVIII веке и утвердилось под названием «силуэт» по имени королевского контролера над финансами Этьена Силуэта, увлекавшегося вырезанием маленьких фигурок из черной бумаги.

В России XVIII века также был распространен жанр силуэтных портретов, которыми украшались стены гостиных и страницы семейных альбомов. Силуэты вырезались из черной или белой бумаги и вклеивались в орнаментные рамки; их также рисовали тушью, гравировали на дереве, а с XX века — и на линолеуме. Силуэты вырезали маленькими острыми ножницами или ножом и наклеивали на доску, стекло или цветную бумагу. Иногда силуэт сочетали с перовым контуром. Мастерами силуэта в России были известные скульпторы и художники: Ф.И. Шубин, граф Ф.П. Толстой, Ф. Сидо и Ф. Антинг.

Возрождение силуэтного искусства относится к концу XIX — началу XX века. Художники «мира искусства» возвели книжную графику на новую ступень искусства иллюстрации и оформления книги. Среди мастеров этого жанра были художники: М.В. Добужинский, К.А. Сомов, А.Н. Бенуа, Г.И. Нарбут, Д.И. Митрохин. В этой технике исполнялись иллюстрации к произведениям русских и иностранных классиков, заставки, виньетки к журналам и книгам.

В самостоятельный жанр искусства превратила технику силуэтной вырезки русская художница, талантливый график, мастер офорта Е.С. Кругликова. Она обогатила изобразитель-



*«Лиса и заяц». Режиссер Ю. Норштейн,
художник Ф. Ярбусова*

ный язык силуэта, применила прием вырезания «планов», добиваясь более сложного графического решения композиции в своих работах. В 1921 году Е.С. Кругликова создает альбом силуэтов «Поэты», в который вошли портреты А. Ахматовой, А. Белого, А. Блока, В. Брюсова, Н. Гумилева, В. Маяковского, М. Цветаевой, И. Эренбурга, Б. Пастернака и многих других. Силуэтная графика Е. Кругликовой близка к искусству вырезной перекладки в мультипликационном кино. Ее живые и выразительные композиции, портреты, пейзажи и интерьеры полны улыбки, иронии, острой характеристики.

Много интересного и поучительного об искусстве силуэта может узнать художник анимационного кино, прочитав книгу энтузиаста «кукольного дела» в нашей стране художницы Н.Я. Симонович-Ефимовой «Записки петрушечника».

Близко искусству мультипликации творчество замечательного художника-графика В.В. Лебедева. Его иллюстрации к классическим произведениям Н.В. Гоголя «Нос» и «Коляска», к детским стихам С.Я. Маршака «Багаж», «Цирк», «Вот такой рассеянный», к сказке Р. Киплинга «Слоненок» могут многое открыть и подсказать художнику-постановщику мультфильма. В. Лебедев в своих работах использовал игру цветных силуэтов, коллажи, придумывал истории в картинках, построенные на веселом ритме предметов, на аттракционе динамичного изображения, по которым С. Маршак сочинял стихи. Персонажи художника — почти готовые марионетки, а окружающие их предметы — декорация в условном пространстве страницы книги.

Скульптор-анималист, живописец и рисовальщик, иллюстратор и оформитель книг, основатель кукольного теневого театра И.С. Ефимов также использовал искусство силуэта в своем творчестве. В деревянной народной резьбе, в глиняной игрушке, в расписных тканях находил он декоративность, лаконизм, условность.

Одним из первых, кто перенес принципы теневого театра в кино, используя технику силуэтной перекладки, была немецкая художница и режиссер *Лотта Рейнигер* (1899—1982). В 1923—26 годах она совместно с художником *Б. Бартошем* создала полнометражный силуэтный фильм «Приключения принца Ахмеда».

Оригинальным по форме и содержанию был снятый в 1932 году во Франции режиссером Б. Бартошем в технике вырезных перекладок мультипликационный фильм «Идея» по графическому циклу бельгийского художника Ф. Мазерееля.

Творчество великого французского художника А. Матисса также может быть источником вдохновения для художника анимационного фильма. Смелая серия рисунков А. Матисса содержит внутреннюю энергию, обладает пластикой свободного движения, выявляет красоту графического языка художника. Его рисунки принадлежат к лучшим образцам графики XX века. А. Матисс возглавлял группу художников «фовистов», сторонников стихийного (дикого) цвета, среди которых

были Владимир Дерен, Марке, Дюфи, Ван-Донген. Они проповедовали эмоциональность интенсивного цвета, непривычные сочетания красок, отказ от темного колорита, от объема и освещения, что создавало новое пространство в живописи. Все это близко мультипликации. Особой разновидностью графики, близкой аппликации, занимался Матисс в последние годы жизни. Он пользовался техникой вырезных силуэтных композиций из цветной бумаги для создания циклов «Джаз», «Цирк» и др.

Силуэтная графика может быть смешной и подвижной. Достаточно посмотреть на работы самобытного художника детской книги Л. А. Юдина, которые напоминают яркую мозаику или аппликацию (обложка и иллюстрации к книге С. Маршака «Загадки»).

Приемы народного лубка в сочетании с графикой конструктивных утопий 20-х годов и с живописью М. Шагала послужили основой для изобразительного решения фильма-перекладки «Сапожник и русалка» по произведениям А. Толстого. Этот мультфильм был снят в 1992 году режиссером В. Угаровым на киностудии «Союзмультфильм».

Заканчивая разговор о персонаже в фильме-перекладке, автор предлагает вспомнить несколько анимационных телефильмов, снятых в этой технологии на студии «Мульттелефильм».

Примером необычной технологии в перекладке может служить мультипликационный фильм режиссера *М. Новогрудской* «Лямзи Тыри Бонди — злой волшебник», снятый в 1985 году по сценарию Л. Петрушевской (художник-постановщик Г. Беда, кинооператор Э. Гаман). На фоне современного города, где все игровое пространство (улицы, дома, дворы и интерьеры), а также весь реквизит и фоны были склеены из белой чертежной бумаги, двигались цветные плоские марионетки — герои сказки. Условное полуобъемное бумажное пространство строилось на нескольких ярусах с расчетом съемки на мультстанке. Мама мальчика — героя сказки — была снята способом фотоперекладки. Для этого пригласили молодую актрису, которую засняли в основных ключевых позах

движения для игровой сцены. Затем из фотографий, отпечатанных с киноплёнки, были вырезаны и отобраны силуэты актрисы. Далее способом переплыва из одной позы в другую были сняты на мультстанке все сцены с мамой.

В технике рельефной перекладки на той же студии режиссером *А. Татарским* были созданы известные мультипликационные ленты: «Пластилиновая ворона» (сценарий Э. Успенского, художник-постановщик И. Ковалев), «Падал прошлогодний снег» (художник-постановщик Л. Танасенко) и популярная заставка к телевизионной детской передаче «Спокойной ночи, малыши!» (художник-постановщик Е. Косарева). Персонажей этих фильмов изготавливали не только из пластилина, но и из самоотверждающей массы. Все составные части типажного ансамбля и детали декораций художники сначала лепили из этого материала, а затем варили их в кипящей воде до твердого состояния. После охлаждения, готовые детали расписывали красками и собирали из них рельефные типажи и декорации.

Интересный опыт свето-теневой бумажной перекладки был осуществлен в 1992 году режиссером *Д. Наумовым* в анимационном фильме «Визитер» (сценарий В. Курчевского, художник-постановщик В. Телегин).

Технология перекладки широко применяется на молодых киностудиях, в любительских коллективах и кинокружках. С производства фильмов с плоской марионеткой начиналась и студия «Мультелефильм» на Центральном телевидении. Несколько позже была организована кукольная мастерская и освоена объемная мультипликация, и только после этого было налажено производство рисованных телефильмов.

Заключение

Подытоживая все сказанное выше, автор утверждает, что в современной анимации возможно почти все, что касается изобразительного решения фильма, технологии производства и анатомии мультипликационного персонажа.

В своей основе каждый персонаж мультфильма имеет или подразумевает подвижную конструкцию, на которой строится внешняя пластическая форма, которая определяет его изобразительную характеристику и предусматривает максимально выразительное движение.

Герой анимационного фильма может быть нарисован карандашом, стеклографом, пером, тушью, пастелью, рапидографом, фломастером на бумаге, кальке, целлулоиде, стекле; нарисован акварельными, гуашевыми, масляными красками; вырезан из ватмана, черной бумаги, картона, фольги, пенопласта, дерева, губки; вылеплен из глины, пластилина, папье-маше; отлит из воска, гипса, стекла, герметика, пластмассы; сплетен из проволоки, соломы, бересты; сшит из ткани, меха, кожи; связан из шерстяных или капроновых ниток, шпагата, шнура; вышит на полотне; выпечен из муки; сварен из самоотвердевающей массы; смонтирован из гвоздей, пуговиц, деталей часового механизма; выложен из опилок, кофейной гущи, соли, зерен, камешков, тонкой цепочки; составлен из спичек, кружев, фрагментов фотографий или репродукций...

При всем многообразии технических средств и возможностей следует помнить, что процесс разработки анимационного персонажа увенчается успехом в том случае, если художник-постановщик в своих поисках будет опираться на яркий характер, предопределенный добротным сценарием. Рациональная и остроумная анатомия-конструкция типажа позволит художнику фильма получить выразительную внешность, четкий силуэт и удобный в движении персонаж. Только через

движение анимационного персонажа авторы имеют возможность донести до зрителя свой замысел-идею фильма.

В мультипликации, как и вообще в искусстве, чрезвычайно опасна категоричность в оценке направлений и стилей, поспешность и жажда революционного низвержения авторитетов и учителей, пренебрежение к своей истории, традициям, школе. Лишь терпимость, уважение к культуре каждого народа, к его корням, честное и бескорыстное служение искусству, неравнодушное отношение к человеку, природе, преданность своей профессии помогут поднять культуру современного анимационного кинематографа до уровня высокого искусства.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ:

- 1. Какие классические технологии в анимационном кино вы знаете?*
- 2. Приведите примеры экспериментальных технологий в анимации.*
- 3. Назовите несколько фильмов И.П.Иванова-Вано.*
- 4. Расскажите об Александре Алексее и его игальчатом экране.*
- 5. Что вы знаете о Нормане Мак-Ларене?*
- 6. Каковы главные требования к анимационному персонажу?*
- 7. Назовите основные этапы создания анимационного фильма.*
- 8. На чем строится выразительность персонажа анимационного фильма?*

ЗАМЫСЛ И ЭСКИЗНАЯ РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА

Как известно, кино — искусство коллективное. Кинофильм — это результат общих усилий съемочной группы: сценариста, кинорежиссера, художника-постановщика, кинооператора, актера, композитора и других кинематографистов. Лишь содружество, взаимопонимание, взаимовлияние этих профессий дает возможность создать настоящее кинопроизведение.

Изобразительное решение мультфильма — также результат коллективного творчества съемочной группы. Разумеется, это ни в коей мере не умаляет роль художника-постановщика, его авторского начала.

Истинного художника отличает особое отношение к миру, яркая индивидуальность, гражданская позиция, самобытность. Свой придуманный мир мастер населяет персонажами, изобретает пространство и законы, по которым они существуют.

Изобразительная культура мультипликационного кинематографа возникла не на пустом месте. На ее формирование оказали влияние такие виды и жанры изобразительного искусства как скульптура, живопись, графика, архитектура, а также карикатура, книжная иллюстрация, комикс, плакат, реклама.

Источником творческой фантазии и вдохновения для художника кино всегда служило народное творчество: иконопись, лубок, орнамент, национальный костюм, народная игрушка, резьба и роспись по дереву и другие виды народного ремесла и прикладного искусства.

В настоящей работе речь пойдет о важном этапе в производстве мультипликационного фильма — процессе создания анимационного персонажа.

Искусство анимации и драматургия

В основе полноценного мультипликационного фильма всегда лежит крепкая драматургия. Недооценка ее роли в структуре кинокартины ведет авторов, как правило, к холодному ремесленничеству и формализму. «Сегодня многие режиссеры склонны заботиться только о чисто формальном решении»*, — с тревогой говорил об этом явлении И. Тринка. Анимационное кино не может быть лишь областью эксперимента вне драматургической основы. К.С. Станиславский говорил: «Наше коллективное творчество начинается с драматурга, без него артистам и режиссеру делать нечего»**.

Когда студию «Мульттелефильм» посетил американский продюсер и киновед Ч. Саму, он встречался с коллективом. После просмотра большой программы отечественных и американских мультфильмов состоялась краткая пресс-конференция. На вопрос, почему в американской программе нет фильмов для детей, Ч. Саму ответил, что, к сожалению, после У. Диснея в американской мультипликации почти исчезла специальная драматургия для детского кинематографа и то, что демонстрируется на экранах для юного зрителя, говорит не в пользу кинематографистов Америки. Далее он заметил, что дети нашей страны в более выгодном положении, так как для них пишут самые известные писатели и поэты. Ответ зарубежного гостя подтверждает необходимость специальной драматургии для анимационного кинематографа.

На развитие отечественной мультипликации повлияла детская литература, успехи которой были связаны с творчест-

*Асенин С. Иржи Тринка — тайна кинокуклы. — М.: СК СССР, Всес. бюро проп. кино-иск., 1982. — С. 72.

**Станиславский К. Моя жизнь в искусстве. — М.: Искусство, 1972. — С. 439.

вом талантливых поэтов и писателей: К. Чуковского, А. Толстого, С. Маршака, М. Зощенко, Д. Хармса, Б. Житкова, А. Гайдара, А. Барто, С. Михалкова и замечательных художников книги: В. Лебедева, Ю. Васнецова, К. Кузнецова, В. Конашевича, В. Чарушина, А. Пахомова, В. Сутеева, А. Сазонова, Е. Мигунова, Г. Калиновского, С. Алимова и др.

Изобразительное решение персонажа в анимационном фильме является пластическим выражением литературного образа и режиссерского замысла. Основой для работы художника-постановщика служит характеристика героя, данная сценаристом. Чтобы точно раскрыть и передать замысел драматурга, художнику необходимо уметь анализировать литературный сценарий, понимать его драматургическую структуру и характеры действующих лиц.

О методе работы художника-постановщика

Работа художника-постановщика над типажом начинается задолго до его воплощения в материале. В спорах и дискуссиях со сценаристом и режиссером рождается, ломается и снова выстраивается умозрительная модель будущего фильма. Вырабатывается тот единственный изобразительный стиль, художественный прием, при помощи которого может правильно прозвучать основная мысль-идея произведения. «У режиссера должно быть ясное и точно выраженное понимание идейной концепции данного произведения, кинематографических действий, в которых выражена эта идейная концепция, деталей, поддерживающих и освещающих эти действия. Прежде всего нужно поэтому отдать себе отчет в том, что и во имя чего я делаю, и отсюда — каким способом я это буду делать, ибо способ зависит от цели»*, — писал М.И. Ромм.

Художник пытается представить себе образ всего фильма и каждый персонаж в отдельности. Этот поиск обычно ведется в черновых набросках, условных графических записях-рисунках, понятных порой лишь автору. Уже на этом этапе начинает появляться некое подобие будущего персонажа. Очень важно в это время не связывать себя мыслью, что герой будущего фильма — рисунок или кукла и что его возможности в чем-то ограничены по сравнению с живым актером. Главное — это придумать убедительный мир игры, где будет удобно «жить», существовать придуманному герою.

Едва ли не самое главное в профессии художника-постановщика мультфильма — воображение и фантазия. Вот как определял К.С. Станиславский эти понятия: «Воображение создаст то, что бывает, что мы знаем, а фантазия — то, чего нет,

*Ромм М. Избранные произведения в 3-х т. Т. 3. — М.: Искусство, 1982. — С. 57.

чего в действительности мы не знаем, чего никогда не было и не будет. А может, и будет!.. Фантазия все знает и все может»*.

Воображение позволяет художнику развивать и расширять то, что предложил драматург, что задумал режиссер. На основе прежних впечатлений и эмоциональной памяти художник сочиняет в своем воображении модель будущего героя, привыкает и общается с ним как с вполне реальным существом. Воображение ведет художника. «Для меня воображение — синоним способности к открытиям. Воображать — открывать, вносить частицу собственного света в живую тьму, где обитают разнообразные возможности, формы и величины»**, — писал Гарсия Лорка.

Важно научиться развивать, будоражить свое внутреннее видение, так как без этого трудно придумать интересный типаж, уйти от схематизма при определении внешней характеристики персонажа.

Для того чтобы придумать царство «нечистой силы» или «цветочный город», в котором живут Незнайка и его друзья-коротышки, одного воображения недостаточно. Чтобы справиться с этой задачей, художнику необходима богатая, безудержная фантазия, но в рамках достоверности.

«Когда ты задумаешь писать что-нибудь фантастическое — картину или портрет, — писал М.А. Врубель, — ведь портрет тоже можно писать не в реальном, а в фантастическом плане, всегда начинай с какого-нибудь куска, который напишешь вполне реально. В портрете это может быть перстень на пальце, окурок, пуговица, какая-нибудь мало заметная деталь, но она должна быть сделана во всех мелочах, строго с натуры. Это как камертон для хорошего пения — без такого куска вся твоя фантазия будет пресная, и задуманная вещь — совсем не фантастическая»***. В кукольном фильме роль такого камертона может играть фактура, материал, которые

*Станиславский К. Работа актера над собой. — М.: Искусство, 1961. — С. 75.

**Гарсия Лорка Ф. Самая печальная радость. — М.: Прогресс, 1987. — С. 115.

***Врубель М. Переписка, воспоминания о художнике. — Л.; М.: Искусство, 1963. — С. 333–334.

позволяют создавать на экране достоверность самых невероятных существ. Так, фантастические персонажи *С. Соколова* в фильме «Догада» убедительны за счет гармонии условной формы и достоверной фактуры (холст, дерево, солома). С другой стороны, материальность фактуры подчеркивает сказочность существ, выдуманного мира игры.

Особую роль в создании персонажа играет интуиция. «Интуицию я представляю себе как способность по отдельной части, по подробности, по одному какому-либо свойству восстановить картину целого. Интуиция помогает авторам исторических произведений воссоздавать не только подлинную картину жизни прошедших эпох, но самый их неповторимый колорит, чувствования людей, их психику»*, — писал К.Г. Паустовский.

Обычно первое представление о типаже напоминает впечатление о человеке, которого вам представили впервые. Вы знаете его лишь с внешней стороны и, сравнивая с другими известными вам типами, строите свою модель характера.

«В поисках прототипов художник должен обладать даром физиогномиста, чтобы уметь находить физические приметы человека, отвечающие заданному характеру... Метод физиогномических наблюдений, тренируя постоянное внимание к внешности и жестам людей и, обратившись с течением времени в привычку наблюдать и сопоставлять взаимосвязь строения тела и характера, развивал психологическую зоркость и умение видеть «типическое» в людях»**, — писал Н.В. Кузьмин в своих размышлениях о работе художника-иллюстратора над персонажем.

Если человеческий персонаж в литературе, изобразительном искусстве и в игровом кинематографе — это сложный комплекс внутренних и внешних привычек, убеждений, индивидуальной психологии и развивающегося в действии характера, то анимационный персонаж, как правило, выражает более общую идею, выявляет основную черту характера героя. В большинстве случаев внешняя изобразительная характеристика анимационного

*Паустовский К. Избранные произведения. Т. 2. — М.: Художественная литература, 1977. — С. 101.

**Кузьмин Н.В. Штрих и слово. — Л.: Худ. РСФСР, 1967. — С. 26—27.

персонажа соответствует главной линии поведения героя. В этой однозначности, заданности характера — традиция театральной куклы. Тем и замечательна кукла, что если персонаж выражает идею зла, то и кукла — злая, если он — воплощение добра, то и кукла — добрая. При этом кажущемся ограничении кукла способна передавать обобщенность сказочных, былинных характеров, воплощать образы-метафоры, символику, ирреальность, фантастику, выражать глубокие философские идеи. Разумеется, в данном случае речь не идет о безусловной закономерности. При определенных драматургических задачах типаж может строиться на остром противопоставлении внутренних и внешних данных. Так, «чудище безобразное» в русской сказке С.А. Аксакова «Аленький цветочек» обладает доброй душой и любит «красную девицу». Под страшным обликом скрывается заколдованный красавец «принц-королевич».

В мультипликации сложный характер не всегда воспринимается зрителем в своей многозначности из-за того, что время, в течение которого персонаж находится на экране, очень ограничено. К тому же ручное производство, скрупулезное построение каждого момента действия, покадровая съемка затрудняют создание сложного характера.

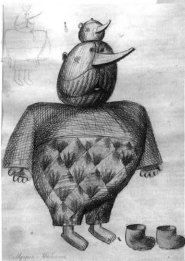
Одна из особенностей анимационного искусства — предельная концентрация мысли, действия и времени.

Порой созерцательность авторов, любование красивыми фактурами, живописными фонами уводит их от смысла даже в фильмах актерских. Драматургия в этом случае подменяется намеком на сюжет, монтаж — склейкой красивых слайдов, пространство превращается в станковое полотно, движение остается на уровне простого физического действия.

Одним из главных предметов искусства во все времена был и остается человек, его разум, его деятельность, его характер. В структуре кинопроизведения персонаж, как правило, является композиционно-смысловым центром, а подчас и рупором идей автора.

Основой типажа в мультфильме, как и в игровом кино, является характер, заданный сценаристом. Характер определяет и обуславливает поведение и внешность героя.

Мужик-чайник



«Догада», С. Соколов



Мужик-котик

Отец Догады



Догадка

О гротеске в анимации

Рисуя начальные, черновые эскизы типажа, художник-постановщик помнит, что впоследствии это будет рисованный персонаж, плоская марионетка или объемная кукла, характер которых раскроется в движении. Добиваясь острой образности в решении внешности героя, художник даже в беглом наброске стремится выявить основную черту характера героя, гиперболизируя, преувеличивая ее.

«В искусстве прекрасно только характерное, — говорил О. Роден. — В искусстве безобразно только безразличное, оно лишено внутренней и внешней правды»*. Гиперболизация образа не должна быть самоцелью, любое преувеличение призвано как можно ярче, выпуклее раскрыть суть характера анимационного персонажа.

Деформация, искажение сразу всех частей портрета, деталей маски лица, элементов фигуры типажа приведут лишь к бессмысленному окарικатуриванию внешности. «Сказочные персонажи, как я их вижу, должны обладать почти человеческим характером. И это «почти» очень важно. Используя гротеск, стилизуя, гиперболизируя, не надо впадать в крайности деформации, а это сегодня у мультипликаторов нередко бывает. Избежать в равной мере и натуралистически дотошного человекоподобия и человекоподобия — таков, мне кажется, секрет сказки, где все, по самой ее сути, пронизано одушевляющим природу человеческим началом»**, — говорил чешский кинорежиссер Карел Земан.

*Мастера искусства об искусстве. — М.: Искусство, 1969. — С. 332.

**Цит. по книге: Асенин С. Фантастический киномир Карела Земана. — М.: Искусство, 1979. — С. 112.

Поиск образа анимационного героя

Поиск типического и индивидуального во внешности типажа художник и режиссер могут вести, придумывая варианты ситуаций и обстоятельств, позволяющих ярко проявиться характеру персонажа. Чем больше будет препятствий на его пути, тем большее разнообразие поступков можно придумать, тем выразительнее и рельефнее проявится натура анимационного героя. Поисковый этап предварительных разработок и словесных дискуссий необходим в работе художника-постановщика. Он помогает найти оправдание самым невероятным поступкам, выбрать манеру поведения, походку, жесты, анатомию для будущего героя.

Для каждого персонажа желательно разработать биографию, индивидуальную легенду, богатую фактами. Подобные биографические данные могут пригодиться и в съемочном периоде. Придуманная биография, где есть прошлое и настоящее, позволяет художнику, а впоследствии актеру-аниматору правильно строить поведение героя в любой игровой сцене. К примеру, для Бастинды — «злой волшебницы Востока», как ее назвал А. Волков в первом издании своей книги «Волшебник Изумрудного города», режиссером и художником была придумана легенда, которая помогла объяснить поступки и характер этого персонажа. Самое главное в Бастинде — стремление уничтожить все растущее и цветущее, засыпать песком зеленые растения, испепелять все живое, подобно смерчу в пустыне. Волшебница панически боится воды — с водой в пустыню пришла бы жизнь. В распоряжении Бастинды — золотая шапка, при помощи которой можно вызвать страшных летучих обезьян. Кроме того, ее охраняет Волк, вооруженный до зубов. Перед нами воинственная и жестокая правительница фиолетовой страны, где живут трудолюбивые мастера — фиолетовые человечки. Бастинда больше похожа на сильного

и ловкого мужчину, чем на волшебницу: она метко бросает лассо; поднимает, как штангу, тяжелую чугунную решетку ворот; ловко фехтует зонтом и т.п. При всем аскетизме она любит побренчать на гитаре, попеть, посмеяться. Боясь, что кто-нибудь узнает о ее тайне — о том, что она боится воды — Бастинда превратила свой замок в бункер с толстыми стальными стенами, бойницами, люками, ловушками, подземными ходами. Все фонтаны и краны в замке крепко завязаны в узлы, чтобы ни одна капля воды не просочилась в королевство. В кабинете Бастинды главное место занимает камин, в котором постоянно горит огонь. Волшебница любит играть с огнем, ворошить угли кочергой. Ее стихия — огонь, дым, смерч.

Всего этого не было в книге, но подобная доработка была обоснована характером, данным в литературном оригинале. На экране типаж обрел жизненную достоверность.

Художник-постановщик анимационного фильма обладает неограниченной возможностью придумывать и осуществлять в материале все, что находится и действует в кадре, начиная с персонажа и кончая мельчайшими предметами реквизита.

Превратить живого актера в игровом фильме в необычный персонаж — животное, привидение или «чудище» — бывает сложно даже опытным художникам.

Художник-постановщик мультфильма может создать любой персонаж, который воплотит самые невероятные замыслы. Разумеется, это не означает, что поиск типажа в мультипликации не требует никаких усилий.

Самым сложным для художника мультфильма, как и для сценариста, режиссера, актера является работа над образом положительного героя. Такой персонаж, как правило, лишен индивидуальных черт характера, обладает благородной внешностью и гармоничными пропорциями. Но, несмотря на то, что образ положительного героя предполагает некоторую идеализацию, его внешняя изобразительная характеристика может строиться с учетом конкретного характера, обобщение не должно приводить к нивелировке индивидуальных черт, свойственных только этому персонажу. Если художник в поисках

образа-характера всем известным положительным сказочным персонажам найдет оригинальную, неожиданную трактовку образа, новый пластический ход, это позволит успешно решить проблему внешней характеристики типажа и избежать формального приема.

Разработка отрицательных героев может вестись художником по традиционной схеме (злодеи, ведьмы, кошачьи), а затем постепенно наполняться индивидуальными чертами характера, которые проявились в заданных обстоятельствах.

Вновь обратимся к образу волшебницы Бастинды — типично отрицательному персонажу. Злая сгорбленная ведьма в процессе поиска индивидуальных черт приобрела характерную статью и хищный профиль птицы-грифа. Фигура старухи выпрямилась, у нее появился гордый надменный силуэт диктатора. Зонт, кроме своего прямого назначения, стал выполнять роль шпаги. Блестящие калоши и драные вечерние перчатки придали Бастинде некоторую элегантность светской дамы. Затянутая в черное клеенчатое платье, сверкающая оправой золотых очков, в глубине которых светились неподвижные шары-глаза, — такая волшебница могла реально угрожать Великому Гудвину и держать в страхе целый народ Фиолетовой страны.

Здесь уместно сказать и о мере страшного в анимационном фильме. Боязнь напугать зрителя-ребенка иногда приводит к потере остроты характера героя, к сглаживанию контраста между добром и злом, к среднему благополучному изобразительному решению, которое пройдет незамеченным или, хуже того, принесет вред отсутствием позиции авторов по отношению к персонажу. Это непременно скажется на восприятии зрителем такого персонажа.

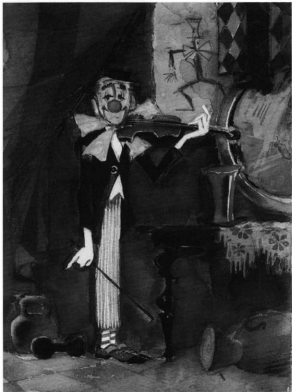
Дети любят «побояться чего-нибудь». В любой сказке можно найти все: от злых и добрых магов и фей до леденящих кровь событий и приключений. Разумеется, не следует в фильме делать упор на страшном; во всем необходима мера, не следует переступать грань, за которой уже нет искусства. Кинокартина для детей ни в коей мере не должна прев-

ращаться в фильм ужасов. Отрицательный персонаж обязан сохранять некоторое обаяние независимо от его характера и роли.

Художнику сплошь и рядом приходится настаивать на «страшном» решении типажа, которое соответствовало бы замыслу сценариста. Но прежде чем анимационный персонаж дойдет до экрана, его постараются в процессе производства исправить, пригладить, облагородить, разумеется, из самых добрых побуждений. Это недоверие к замыслу художника становится порой для него настоящим испытанием. На съемках кукольного фильма «Акаири» кукловоду показалось, что сцена, где больной мальчик в бреду синхронно повторяет движения — танец злого духа, витающего над ним, — недопустима в фильме для детей. Но режиссер, взяв всю ответственность за результат, настоял на своем решении сцены. Она напоминала игру актеров японского театра «Кабуки» и стала одной из самых драматичных и красивых сцен в фильме.

Возможно, если бы нечто подобное было сыграно живыми актерами, это было бы действительно жутко, но в объемной мультипликации существует некая условность, которая не позволяет доводить характеры и ситуации до натурализма.

Нивелировка характеров, сглаживание контрастов во внешности героев противопоставлены искусству анимационного кинематографа, как, впрочем, и любому искусству.



*Эскиз персонажа Гудвина
к кукольному фильму «Волшебник Изумрудного города»*

О комическом в анимации

Продолжая разговор о персонаже анимационного фильма, нельзя обойти проблему смешного, комического в изобразительном решении типажа. К комическому в искусстве анимации следует относиться также серьезно и ответственно, как и к общему построению фильма.

Часто то, что смешно в литературном сценарии, или устном пересказе, не получается в изображении и не вызывает адекватной реакции зрителей. Чтобы выяснить, соответствует ли словесная форма изобразительному решению, художник фильма должен уметь скупыми выразительными средствами передавать смысл комического в рисунке. Это касается не только внешности персонажа, но также передачи комизма ситуации, эксцентрики трюка в графическом изображении. Желательно, чтобы художник-постановщик умел конструировать, организовывать смешное, разбираться в логике парадоксального, развивал в себе чувство юмора.

Как правило, комическое в мультипликации строится на парадоксе, на необычном разрешении четко построенного трюка, сцены. Чем понятнее для зрителя логика события, предшествующего развязке, тем сильнее действует неожиданный финал. Поэтому особое внимание следует обращать на подготовку, последовательное развертывание трюка, чтобы зритель был уверен и ждал одного результата, а на экране происходило нечто противоположное. При этом важно соблюсти должное соотношение экранного времени, затраченного на подготовку и развязку. Слишком долгий показ результата ослабляет комизм ситуации, так же как краткость подготовки трюка не позволяет зрителю уловить парадоксальность развязки. И по сей день остается непревзойденным талант У. Диснея в удивительном умении построить трюк, увидеть смешное в обычном, все точно рассчитать и добиться досто-

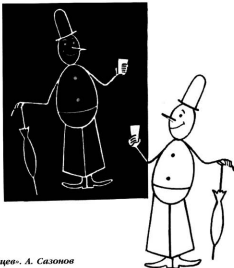
верности в самом невероятном. Но не только в этом покоряющая сила творчества великого мастера. Прежде всего, она — в глубокой человечности его фильмов, персонажи которых всегда выражали суть человеческих характеров, в любви к ребенку, слабому животному.

Часто открытия в искусстве гипнотически действуют на современников. Полчища имитаторов, подражателей, эпигонов «наивно» присваивают, тиражируют, нещадно эксплуатируют находки, приемы, образы. До наших дней не могут избавиться от влияния изобразительной стилистики фильмов Диснея подражатели во всем мире. Наша мультипликация также испытала на себе силу влияния не только производственной системы диснеевского феномена, но и его манеры, вкуса.

Нечто подобное произошло и с изобразительной манерой немецкого художника *Х. Эдельмана* в полнометражном музыкальном рисованном фильме американского режиссера *Д. Даннинга* «Желтая подводная лодка». Фильм воспевал, мир, любовь, искусство, веселые приключения «Битлз» — знаменитой четверки из Ливерпуля. Оригинальный изобразительный стиль этого фильма имел заметное влияние на европейскую мультипликацию.

Каждый художник имеет свой индивидуальный метод работы над изобразительным решением фильма и, в частности, анимационного персонажа. Было бы неверным давать рецепты или правила построения внешней образной характеристики персонажа, хотя бы и проверенные на личном опыте автором этих строк. Но ясно, что одной из главных задач художника-постановщика в творческом процессе производства фильма остается создание эскизов, зримо воплощающих образы сценария. Только имея перед собой готовый эскиз персонажа, аниматор сможет работать над игровой сценой, а мастера — изготовить куклу в материале. Типаж, нарисованный художником, является отправной точкой для создания экранного образа.

Уже на первом этапе работы над анимационным персонажем художник-постановщик в черновых набросках пытается найти характерные черты будущего героя. Это еще приближи-



«Федя Зайцев». А. Сазонов

тельные рисунки, скорее обозначение персонажей, чем типажи, которые могут быть использованы для работы. «Наилучшую возможность для поиска персонажа представляет сам сценарий. Беря из него ту или иную сцену и разыгрывая ее в рисунках, художник может почувствовать персонаж гораздо полнее, чем рисуя его абстрактно, вне конкретной обстановки или ситуации»*, — писал А.П. Сазонов о поиске персонажа в рисованном фильме.

Этот метод пригоден в перекладке и в кукольной анимации. Для этой цели — поиска типажа — может быть использована графическая раскадровка, которую рисует художник-постановщик, иллюстрируя режиссерский сценарий. В ней, пользуясь предварительными рисунками типажа, художник старается визуально раскрыть смысл сценария.

*Сазонов А. Персонаж рисованного фильма. — М.: ВГИК, 1959. — С. 20.

Степень условности в анимации

Режиссерская раскадровка — это макет, монтажная схема будущего фильма. В процессе работы над раскадровкой художник фильма сочиняет, конструирует, обобщает, уточняет типаж, а также игровое пространство, в котором он существует. На этом этапе художник-постановщик ищет и пропорции типажа. Речь идет о соотношении величины головы персонажа и размера его фигуры в целом. В этом вопросе также не может быть жестких канонов. Все зависит от драматургии, жанра, стиля, а также от творческих задач, которые ставят авторы фильма.

К примеру, куклы в серии фильмов о Незнайке имели головы, составляющие почти половину размера всей фигуры. Такие «головастики» производили впечатление необычных маленьких человечков — коротышек и напоминали в то же время детишек, играющих во взрослых.

В фильме «Акаиро» куклы, изображавшие духов, напротив, имели сравнительно маленькие головы, размер которых составлял десятую часть всей фигуры. Это создавало определенный контраст с другими персонажами. В кукольном театре или на эстраде такое соотношение размера головы типажа и его роста часто невозможно, зритель просто не увидит лица куклы, а в кинофильме это осуществимо. Крупный план — одно из главных выразительных средств кино — позволяет художнику использовать любые пропорции, руководствуясь только художественными задачами, не думая о технических ограничениях.

Но в погоне за остротой, неожиданностью пропорций типажа не следует забывать о том, что кроме гротесковой внешности персонаж анимационного фильма должен иметь возможность свободно двигаться, действовать, играть.

Как известно, рисованный персонаж многое теряет в движении, если его пропорции приближаются к реальным. То же

самое можно наблюдать и у кукольных персонажей. Чем ближе кукла к человеческим анатомическим канонам, тем сложнее работать с ней кукловоду, так как человеческие пропорции типажа требуют такого же достоверного, натуралистического движения, — это приводит к копированию физического действия, а не к созданию его образа. Движение, игра таких персонажей в сочетании с натуралистической внешностью при самом добросовестном отношении кукловода к своей задаче будет напоминать манипуляции ожившего манекена.

В каждом конкретном случае необходима своя мера условности, которая позволит раскрыть характер героя и не будет противоречить замыслу автора. Насыщенные трюками комические сюжеты требуют соответствующих типажей, специально решенных для определенной манеры игры, движения. Правда, на средних и крупных планах, в статике такой типаж будет выглядеть несколько схематично. Персонажи драматических, эпических, лирических, философских лент обычно решаются в ином изобразительном ключе, с использованием более сложных изобразительных приемов, рассчитанных на минимум движения, на длительную статику, на крупные планы героя и в меньшей степени — на бег, ходьбу, эксцентрику.

При разработке анимационного типажа художник может вылепить для себя его модель из пластилина, вырезать ее из дерева или пенопласта. Это позволит увидеть типаж целиком, охватить разом всю объемную форму и найти необходимую меру обобщения во внешности героя. Подобным методом в своей работе пользовались многие известные мастера искусства.

Из воспоминаний современников известно, что О. Домье — выдающийся мастер сатирического искусства 30-х годов XIX века — использовал свой талант скульптора для создания литографий и политических карикатур. Обладая феноменальной памятью, О. Домье создал целую галерею скульптурных шаржей на своих политических противников. Итогом работы над сатирическими портретами явилась знаменитая литография «Законодательное чрево».

Раскадровка

В раскадровке происходит апробация будущего персонажа. «притирка» его к другим героям. Взаимодействие, взаимовлияние персонажей дает новый взгляд на внешность героя, на степень обобщения его портрета, костюма, силуэта, что помогает найти изобразительный ход для выявления характера героя. «Не зря классики живописи так любили делать двойные портреты (жены и мужа, отца и сына), тройные и семейные портреты — эмоциональная связь между ними легче приподнимала занавес над сложной тайной человеческого характера»*, — писала М. Шагинян.

Здесь необходимо сказать о сравнительной таблице типажного ансамбля, то есть о графическом изображении всех действующих лиц в едином масштабе на одном листе. Это поможет художнику фильма избежать вялости и приблизительности в работе над типажом. Позже сравнительная таблица будет необходима художникам-аниматорам, прорисовщикам, мастерам — исполнителям кукол.

Желательно, чтобы типаж был контрастен по высоте, силуэту, массе. Как известно, вне контраста, вне конфликта не существует искусства.

Работа над поиском типаж в графической раскадровке может идти параллельно с подбором иконографического материала, необходимого для создания игрового пространства, окружения, атмосферы, в которых будет жить и действовать персонаж. Это — посещение выставок, работа в библиотеках, архивах, фондах, консультации, общение с очевидцами и иное освоение материала. Причем, не следует поддаваться соблазну охватить все, что понравилось, использовать все, что увидел, нашел. Вспомогательный материал на этом этапе работы

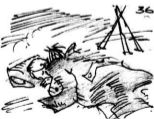
*Шагинян М. Зарубежные письма. — М.: Советский писатель, 1977. — С. 117







Фрагменты раскадровки к кукольному телефильму
«Расскажите сказку, доктор» (Король Матиуш I)



может подавить фантазию и воображение художника; захлестнуть, погасить ту живую искру своего видения, которая является самым ценным. Важно уметь сохранить первое ощущение образа фильма до конца работы над ним. Понимать суть характера персонажа художник-постановщик обязан ничуть не меньше, чем художник-аниматор. Он также должен уметь чувствовать необходимость того или иного жеста, движения. Через физическое ощущение позы художник начинает «видеть» и сам типаж. В этом ему помогает зрительная память и наблюдательность.

В мультфильме каждый рисунок кадра раскадровки служит композиционной основой будущего пространственного или плоскостного объекта, где будут играть типажы. От художника кукольного фильма также требуется четкая, конкретная разработка композиции кадра и местоположение типажа в каждом рисунке графической раскадровки.

Смысл и настроение каждого кадра должны прочитываться с первого взгляда, без пояснений. Иногда, чтобы определить свое отношение к событию и к персонажу, художник дает условное название кадру (для себя), которое выражает настроение, суть происходящего в сцене.

Рисуя типаж в движении или в статике, художник старается избежать шаблонного, «дежурного» выражения чувств. Чем естественнее и выразительнее художник нарисует жест персонажа, тем меньше шансов для зрителя увидеть на экране посредственную сцену. Только прочувствовав жест, его необходимость, художник может изобразить в раскадровке, а значит, и запрограммировать его в будущей «игре» героя. Это не означает, что жест, придуманный художником, будет повторен аниматором в сцене, но общая идея всей пантомимы может быть выражена в одном рисунке, что поможет одушевителю найти необходимый настрой для актерской работы с персонажем.

О том, как могут «говорить» нарисованные художником руки, интересно писал А. Румнев в своей книге о пантомиме: «Сравнивая выражения рук у Леонардо и Сурикова, мы заме-

чаем большую разницу в том, каким образом оба художника придают рукам красноречивую осмысленность. У Леонардо жесты рук в большинстве своем выражают эмоциональную реакцию, но не действие. У Сурикова иначе. У него руки почти всегда чем-то заняты, они действуют, они либо касаются кого-то, либо закрывают лицо. Их смысл, их выражение угадывается в значительной мере лишь в сочетании с выражением лица, с позой и т.д. Сравнивая руки на двух столь разных и по теме и по выразительным приемам картинах как «Тайная вечеря» и «Утро стрелецкой казни», можно наглядно убедиться, насколько разнообразны выразительные функции рук и сколь различными способами — и посредством жестов, и посредством действий — они способны говорить»*.

Великий Роден до старости своей ваял руки, пальцы. Через жест скульптор умел выразить любовь и доброту, зло и гордость — все грани человеческих чувств.

Но не только руки, а и лицо, туловище, ноги имеют свои выразительные положения. Так, если всмотреться в движения Ч. Чаплина, можно увидеть, что они всегда лаконичны и понятны. «Они легко прочитываются с экрана. При этом всегда поражает, что он «все может». Один из критиков, хорошо его знающий, шутливо писал, что Чаплин может сыграть в равной степени удачно и «похоже» рыбака, рыбу, удочку и даже рыболовный крючок. Ограниченность времени, которым располагает исполнитель отдельного номера эстрадной программы, научила юного Чарли выразительному лаконизму, драгоценному искусству драматургически организовывать комическое антре, правильно расставлять в нем знаки препинания (паузы), подчеркивать основное, убирать второстепенное»**.

Своеобразный вывод сделал румынский режиссер анимационного кино *Ион Попеску-Гопо* из своих наблюдений за поведением человека на различных стадиях эмоционального напряжения. Анализируя позу зрителя, он считал, что у

*Румнев А. О пантомиме. — М.: Искусство, 1954. — С. 227.

**Авенариус Г. Чарльз Спенсер Чаплин. — М.: Изд. Акад. наук СССР, 1960. — С. 34–35.



*Человечек
Иона Попеску-Гопо*

спокойного наблюдателя линия тела состоит из тупых углов. Интерес к происходящему преобразует тупые углы в прямые. Концентрация внимания, сильное волнение характеризуются острыми углами. Предел волнения, апофеоз чувств заставляют зрителя вскакивать с места, и его тело образует прямую вертикаль. «Можно наблюдать, — писал И. Попеску-Гопо, — что тупой угол выражает спокойствие, прямой — внимание, острый — концентрацию, а прямая линия — это уже настоящий взрыв...» И далее: «Прекрасным примером использования при изображении острых углов является «Мыслитель» Родена, в этой скульптуре острые углы призваны выразить концентрированность мысли»*. Эти наблюдения могут быть полезны художнику-постановщику мультфильма в работе над графическим воплощением эмоционального состояния героя в раскадровке.

Еще Леонардо да Винчи в своем трактате о живописи писал, что существует столько же движений, сколько эмоций.

Развивая в себе чувство жеста, ощущение позы, статики, движения, художнику необходимо уметь просто и понятно рисовать типаж в любом повороте, ракурсе. Выразительный энергичный рисунок раскадровки подтолкнет фантазию и воображение художника-аниматора, не позволит играть сцену формально, даст ему ключ к раскрытию сути сцены, к пониманию смысла всего эпизода.

*Интерпрессграфик. Венгрия. Будапешт, 1979/1. — С. 4.

Работа художника над персонажем анимационного фильма

«Окончательная отработка персонажа и полное освоение его художником-постановщиком возможна лишь после того, как он проведет героя через десятки самых различных ситуаций и действий, составляющих фильм... персонаж, будучи нарисованным в десятках, а иногда и сотнях различных положений и ракурсов, постепенно «шлифуется», становится все более выразительным в движении и мимике, совершенствуется по своим пропорциям и костюму»*, — писал А.П. Сазонов.

После исполнения окончательного варианта раскадровки художнику и режиссеру становится почти ясной внешность персонажа, его пропорции, силуэт, костюм, необходимые атрибуты и даже портретная характеристика.

Графическая раскадровка служит наглядной программой действий для всего съемочного коллектива.

Следующим шагом в работе художника-постановщика над персонажем анимационного фильма является воплощение замысла в цветовых эскизах, графическом изображении героя.

Имея перед собой готовую раскадровку, художник-постановщик может выбрать из нее наиболее выразительные и богатые по силуэту и анатомии рисунки типажа. На их основе, используя вспомогательный иконографический материал, пользуясь скульптурной моделью персонажа, художник конструирует будущего анимационного героя. Переходя к разработке эскиза персонажа, художник мыслит формами и объемами, как скульптор. По словам Э. Бурделя, «скульптура заключает в себе все остальные искусства. Скульптор должен быть архитектором, чтобы построить свое произведение,

*Сазонов А. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. — М: ВГИК, 1960. — С. 18.

живописцем, чтобы скомбинировать свет, тени, и он должен быть ювелиром, чтобы отчеканить детали»^{*}.

О художнике-постановщике анимационного фильма также можно сказать, что он и скульптор, и зодчий, и дизайнер, и живописец, и конструктор, и портной, и актер, и даже столяр. Одним словом — универсал.

Уже в предварительных набросках типажа художник старается выразить эпоху, биографию, профессию, индивидуальные особенности героя. Кроме того, зная, что рисованному или кукольному герою предстоит двигаться, что его характер раскрывается в движении, художник фильма старается предусмотреть возможность максимального и разнообразного движения персонажа. Поэтому на эскизе выгодно нарисовать его в характерной позе или движении.

Существенным моментом в изобразительном решении анимационного персонажа является его портретная характеристика. Поиск целесообразно начинать с силуэта, с фигуры героя в целом. Это не позволит художнику забыть о пропорциях, о мере обобщения, о степени детализации маски-лица персонажа.

Как часто выразительный типаж, убедительный на крупном плане, внезапно становится примитивным и беспомощным на общем плане, где видна его фигура целиком. Причина — непродуманная анатомия героя: пропорции, которые не позволяют ему свободно двигаться, ходить, бегать. В этом случае образ, который начал складываться у зрителя вначале, разваливается, подобно скульптуре без крепкого каркаса, потому что художник в своей работе шел не от силуэта фигуры в целом, а от частности, от физиономии, эффектной детали.

Из графической раскадровки художник отбирает основное выражение лица персонажа, его характерную мимическую маску. Это может быть одно постоянное выражение или же несколько выражений различных эмоций (печаль, радость, удивление), которые понадобятся герою в процессе актерской игры.

В кукольном фильме для персонажа иногда изготавливают сменные головы — дополнительные фазы мимического выра-

^{*}Мастера искусства об искусстве. Т. 1. — М.: Искусство, 1969. — С. 354—355.

жения эмоций. Более органично для кукол нейтральное выражение маски-лица.

«Куклы должны обладать типичностью греческой маски, которая воплощала комедию, сатиру, драму, передавала внешние черты образа»*, — говорил Иржи Трнка.

Особенностью мультипликации являются ее исключительные возможности в показе животных — то, что недоступно театру живых актеров и даже игровому кино. Разумеется, характер подобного персонажа — зверя, птицы или насекомого — также строится на актерской игре, раскрывающей человеческий характер, а не зоологические особенности животного. И все же внешность такого персонажа не должна терять сходства с изображаемым животным. И дело не только в том, что ребенку порой сложно разобраться, кто перед ним на экране, медвежонок или поросенок, заяц или мышь. Ссылаясь на условность анимационного языка, некоторые художники прячут под этим свое незнание анатомии, повадок, характера животных. Это не значит, что следует стремиться лишь к биологической документальности, — во всем нужна определенная мера условности, образное чутье, без этого нельзя достичь достоверности, необходимой даже самым невероятным фантастическим существам. Выявляя главную отличительную черту внешней характеристики животного, показывая ее с неожиданной стороны, можно сочинить оригинальный образ такого персонажа.

Серьезной проблемой в рисованном фильме является неизменность облика персонажа на протяжении всей картины. В зависимости от крупности плана требуется различная степень детализации лица рисованного типажа. Крупный план лица в рисованном фильме требует более подробной разработки, чем на общем и среднем плане. При этом трудно выдержать стабильность, сходство, так как персонаж рисуют разные художники-аниматоры в тысячах рисунков.

В объемной анимации такой проблемы не существует. Кукольный типаж проходит через весь фильм, оставаясь

*Иностранная литература. — 1956. — № 1. — С. 256—257.

неизменным, так как на кинолентку снимают не рисунок персонажа, а объемную куклу. Скульптурный портрет может выдержать почти любое увеличение без специальной доработки, детализации маски-лица кукольного героя.

По аналогии с рисованным персонажем, кукла с обтекаемыми круглыми формами при движении может скрыть, сгладить небольшие погрешности неудачной работы кукловода. Это не означает, что автор предлагает отказаться от острой, угловатой, гротесковой внешней характеристики анимационного персонажа. Все зависит от задачи, которая стоит перед художником, от жанра, стиля, изобразительной формы, присущей фильму. Самая сложная проблема в изобразительном решении анимационного героя может быть остроумно решена опытным художником. Там, где нет поиска и риска — не будет и открытия.

Изобразительная характеристика персонажа складывается также из элементов, играющих вспомогательную роль. Это прическа, костюм, головной убор, обувь, а также атрибуты героя: зонт, меч, бинокль и т.п. Этому в эскизах художник также уделяет максимум внимания.

Парик, шляпка, платье для анимационного типажа — прежде всего форма, такая же конкретная и конструктивная, как и сама фигура героя. Желательно, чтобы на эскизе персонажа легко и четко прочитывались конструкция, фактура, силуэт этих предметов.

Костюм — это часть характеристики типажа. Он может отображать «моду» — дух времени, с одной стороны, и индивидуальность героя — с другой.

Художнику необходимо знать эпоху, моду, орнамент, стиль, в которых будет существовать персонаж. «Но одной точности недостаточно, нужна богатая интуиция, способная мельчайшие подробности времени объединить в единый художественный образ»*, — эти слова М.А. Богданова о работе художника по костюму в игровом кино справедливы и для анимационного кинематографа.

*Богданов М. О творчестве художника в кинематографе. — М: ВГИК, 1975. — С. 53.

Сочиняя костюм, художник мультфильма помнит о том, что его персонаж должен двигаться. Поэтому одежда, костюм, внешняя оболочка не должны стеснять, сковывать его движения. При этом костюм должен сохранять форму, выразительный силуэт и не затруднять работу аниматора. Обилие украшений, перьев, кружев, бантиков, пуговиц создает определенную сложность не только для аниматора, но и мешает зрителю воспринимать типаж в целом. Возможность использования богатой фактуры, декора, живописи в облачении кукольного персонажа, в отличие от вынужденной лаконичности и даже схематизма в костюме рисованного героя, не должна уводить художника кукольного фильма на тропу украшательства и бездумного маскарада. Костюм не должен скрывать пропорции и анатомию анимационного типажа, а, по возможности, раскрывать и подчеркивать их.

Немаловажную роль в характеристике героя играют атрибуты. Почти у каждого персонажа имеются предметы, которые являются частью его внешнего облика, они помогают раскрыть характер, привычки, профессию. Так, неизменным атрибутом Незнайки была громадная шляпа, Железного Дровосека — топор, масленка, воронка на голове и т.д.

В анимационном фильме также действует правило театра кукол относительно масштабного соотношения героя и предмета. Все меньшие, чем кукла, предметы (спичка, курительная трубка, карандаш) требуют увеличения, укрупнения. Все, что больше куклы (рояль, дерево, автомобиль), — требует уменьшения.

В отдельных случаях атрибут способен превращаться в самостоятельный персонаж (действующее ружье, оживший уют и т.п.). Атрибут анимационного персонажа также несет образное начало и не является просто репродукцией предмета.

Уяснив в подготовительных рисунках все элементы изобразительной структуры персонажа, проверив и уточнив их на иконографическом и иллюстративном материале, художник приступает к исполнению цветового эскиза героя анимационного фильма.

Цветовое решение

Следуя правилу идти от общего к частному, от целого к детали, от силуэта к физиономии героя, художник вначале в цветовой экспликации решает общую цветовую драматургию мультфильма. Затем, выбрав из нее главные, смысловые моменты, пишет эскизы к фильму. В них дается изображение игрового пространства в определенном состоянии природы, настроения. Персонаж в эскизе к фильму может быть исполнен еще не в полную меру завершенности (эскизно), так как задачей такого эскиза является выражение эмоционально-смыслового строя фильма в целом.

Внешняя изобразительная характеристика и колористические качества персонажа определяются окончательно лишь после того, как он пройдет через экспликацию, раскадровку и через серию цветowych эскизов к фильму. Цветовая гамма, которая по драматургии соответствует характеру героя, должна органично вплестаться в общую цветовую структуру мультфильма.

Цветовые эскизы персонажей художник-постановщик выполняет на отдельных листах. Это делается для удобства работы аниматоров, фазовщиков, прорисовщиков, мастеров-исполнителей игровых кукол. Эскизы удобнее исполнять в натуральную величину куклы, плоской марионетки или рисованного героя. Художник фильма пишет эскизы персонажей в технике привычной, удобной для него, а также в зависимости от изобразительного стиля фильма. Это может быть рельефная, пастозная или лессировочная манера живописи, акварель, гуашь, темпера, аппликация, цветные карандаши, мелки, пастель, цветная тушь и любая другая техника. Возможна и добротная живопись, имитирующая манеру старых мастеров, где будет передана объемная форма, а также фактура ткани, мягкость и упругость парика, особенности грима, рисунок орнамента росписи костюма и т.п.

Если в рисованном фильме существуют некоторые ограничения, связанные с технологией производства — плоский цвет (заливка), четкий линейный рисунок (контур), отсутствие полутонов, рефлексов, светотени, — то объемный персонаж, напротив, предполагает неограниченные выразительные возможности в изобразительном решении его цветового эскиза.

Таким образом, определяя суть цветового эскиза персонажа анимационного фильма, можно сказать, что это — образное решение героя всевозможными изобразительными средствами. В эскизе персонажа художник добивается гармонии типического и индивидуального, эмоционального и логического, ищет единство конструктивных и живописных особенностей. При этом надо иметь в виду, что цвет является одним из слагаемых в изобразительном решении характера анимационного героя. Несмотря на то, что цвет сегодня стал почти обязательной принадлежностью мультипликации (и не только ее, но и игрового, документального кино, телепередач), он не всегда помогает решению поставленных авторами задач. Порой цвет мешает, раздражает, отвлекает зрителя.

С. Эйзенштейн призывал отрешаться от бытовой окрашенности предмета в игровом кино. Он был ярким противником цветового натурализма. «Не тождество цвета реальной окраске вещей, но гармоническая уравновешенность колорита и не самодовлеющая, бездумная эмоциональность красок, — а смысл — вот в чем заключалась для Эйзенштейна практика эстетического освоения цвета в кино...»*. Это справедливо и для анимационного кинематографа. Разрабатывая цветовую характеристику персонажа, не следует вводить весь спектр цвета в костюм героя, если этого не требует драматургия вещи. Лаконичность, цельность цветовой гаммы даст четкий силуэт персонажа почти на любом фоне и в любой декорации. «Весь смысл в том, что цвет связан с темой, а не с персона-

*Козлов Л. Эйзенштейн о цвете в кино//Вопросы киноискусства. Вып. 4. — М., 1960. — С. 189.

жем. Когда тема проходит сквозь данный персонаж, он оказывается в нужном цветовом решении»*, — утверждал С. Эйзенштейн, и этот вывод важен для мультипликации, так как она является искусством кино.

В объемной мультипликации функция цвета иная, чем в рисованном фильме. Раскрашенная скульптура, как правило, смотрится неестественно, и это следует учитывать художнику кукольного фильма. Цветовая характеристика кукольного персонажа решается, по возможности, как цельное цветовое пятно с учетом его в общем колорите игрового пространства. Функция цвета в объемной мультипликации — не оправдывать происходящее на экране (как в рисованном фильме), но пробуждать в сознании зрителя ассоциативный ряд, воображение, помочь образному восприятию фильма.

*Эйзенштейн С. Избранные произведения в 6 т. Т. 3. — М.: Искусство, 1964. — С. 602.

Заключение

Чтобы дать представление о многообразии вариантов изобразительного решения анимационного персонажа, автор предлагает вспомнить некоторых героев известных мультфильмов. Это ставшие уже классикой отечественной мультипликации персонажи художника-постановщика Л. Мильчина к рисованному полнометражному фильму «Конек-горбунок» (режиссер И. Иванов-Вано); лаконичные герои А. Сазонова к фильму «Федя Зайцев» (режиссеры В. и З. Брумберг); добротные типажи А. Винокурова и Л. Шварцмана к рисованному фильму «Золотая антилопа» (режиссер Л. Атаманов).

Новые выразительные возможности в изобразительном решении анимационного персонажа были найдены художниками А. Спешневой и Н. Серебряковым в сложных трепетных героях кукольных фильмов «Ваня Датский» и «Разлученные»; С. Алимовым в фильмах режиссера Ф. Хитрука «История одного преступления», «Каникулы Бонифация», «Человек в рамке»; Ф. Ярбусовой в смешных и грустных образах в фильмах режиссера Ю. Норштейна «Лиса и заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок».

Любовь юного зрителя сразу же завоевали знаменитый Винни-Пух художников В. Зуйкова и Э. Назарова; Чебурашка Л. Шварцмана в кукольных фильмах режиссера Р. Качанова; удивительно живые и смешные персонажи художника и режиссера рисованных фильмов «Жил-был пес», «Путешествие муравья», «Про Сидорова Вову», «Мартышко» Э. Назарова.

Взрослому зрителю запомнились значительные герои кукольных фильмов режиссера В. Курчевского «Мастер из Кламси» (художник-постановщик Т. Тэжик), «Легенда о Григе» (художник-постановщик Н. Двигубский), «Пер-Гюнт» (художники-постановщики Н. Виноградова и И. Доброницкая); талантливая интерпретация русского лубка художников

А. Тюрина, М. Соколовой, А. Курицына в фильме «Левша» (режиссер И. Иванов-Вано); гротесковые куклы художника и режиссера С. Соколова в фильмах «Догада», «Рыбья упряжка»; психологические портреты Н. Виноградовой в кукольном фильме «Бедная Лиза» (режиссер И. Гаранина); куклы-маски Г. Новожилова в фильме «Похождения Чичикова» (режиссер Б. Степанцев); острые сатирические типажи художника Н. Попова в фильме «В мире басен» (режиссер А. Хржановский).

На телевизионном экране появились пластилиновые марионетки Л. Танасенко в фильме «Падал прошлогодний снег» (режиссер А. Татарский); самобытные куклы Ю. Исайкина в телефильмах «Чертенок № 13», «Плих и Плюх», «Слон и пеночка» (режиссер Н. Лернер); озорные и лирические герои О. Гвоздевой в кукольных фильмах «Почтарская сказка» и «Дядюшка Ау» (режиссеры М. Бузинова и И. Доукша); дотошный Почемучка Г. Беды в фильме-перекладке «Кнопочки и человечки» (режиссер М. Новогрудская) и множество других.

Характеры персонажей становятся все более глубокими и выразительными, что позволяет расширять границы и возможности анимационного кинематографа.

Рассмотрев основные особенности и закономерности, характеризующие процесс изобразительного решения персонажа анимационного фильма, можно сделать следующие выводы.

Первоосновой, фундаментом для создания типажа является сценарий. Вначале художник-постановщик по литературному сценарию разрабатывает экспликацию будущего фильма.

Экпликация — это цепь киноиллюстраций, последовательно показывающих основные моменты сюжета по объектам (места действия). Экпликация — это также и цветовая партитура кинокартины. Типаж в ней может быть обозначен схематичным рисунком или цветовым пятном.

Исходной точкой в работе над изобразительной характеристикой героя был и остается характер. Это касается как человеческих персонажей, животных, так и фантастических,

сказочных существ. Большую роль в этом поиске играют воображение, фантазия и интуиция художника-постановщика.

Анимационный персонаж строится путем выявления основной черты характера героя, преувеличением ее за счет освобождения от всего второстепенного, малосущественного. При этом любая деформация, утрировка в его портрете должна быть смыслово оправдана и логически обоснована.

Сглаживание контрастов, нивелировка внешней характеристики героя противопоставлены анимационному кинематографу, как и любому другому искусству.

Художнику-постановщику анимационного фильма наряду с изучением творчества мастеров живописи, графики, скульптуры, театра, кино, пантомимы необходимо быть в курсе достижений в области карикатуры и книжной графики. Желательно, чтобы будущий художник мультфильма развивал в себе чувство юмора, владел искусством шаржа, острого рисунка, карикатуры, умел подмечать необычное в обычном, сочинять изюшутки, комиксы на любую тему.

Наилучшим полигоном для поиска выразительных возможностей персонажа является графическая раскадровка режиссерского сценария, выполненная художником-постановщиком. Раскадровка дает возможность проверить типаж в заданных обстоятельствах и во взаимодействии его с другими действующими лицами. Она помогает художнику отобрать для цветового эскиза самое характерное и выразительное во внешности, силуэте, позе героя. На основе раскадровки происходит конкретизация его анатомии, пропорций, портретной маски.

В эскизе анимационного персонажа художник-постановщик дает графическое или живописное решение его внешнего облика, добиваясь гармонии типического и индивидуального, а также решает цветовую гамму, помогающую раскрыть суть характера будущего экранного героя.

Костюм, парик, атрибуты являются составной частью образной характеристики персонажа, и художник фильма уделяет этому максимум внимания при исполнении его цветового эскиза.

Эскиз персонажа является «заявкой» на экранный образ, руководством для исполнителей, реализующих замысел художника фильма в конкретном материале.

Подобно живописцам, графикам, скульпторам, художник мультфильма стремится к открытию собственного изобразительного стиля – своего игрового пространства, оригинального персонажа, индивидуальной манеры исполнения.

Рассмотренные методы работы над проблемой изобразительного решения анимационного персонажа не всеобъемлющи, а рекомендации не категоричны. Они призваны служить лишь ориентиром для молодого художника. Теоретические положения могут быть использованы для поиска своего метода работы над образом, результатом чего явится еще не одно новое изобразительное решение анимационного фильма.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ:

- 1. Расскажите о влиянии изобразительного искусства на анимацию.*
- 2. Какое влияние оказала детская литература на анимацию?*
- 3. Какие материалы используются при создании объемно-кукольных фильмов?*
- 4. Расскажите о методе работы художника-постановщика над персонажем анимационного фильма.*
- 5. Какое значение имеют гиперболизация и гротеск в анимации?*
- 6. Расскажите о роли детали в анимации.*
- 7. Почему условность в анимации важнее натурализма?*
- 8. Каким образом достигается в анимации достоверность невероятного?*

Библиографический список

1. *Ариальди Э.* Жизнь и сказки Уолта Диснея. — Л.: Искусство, 1968.
2. *Асенин С.* Фантастический мир Карела Земана. — М.: Искусство, 1979.
3. *Асенин С.* Иржи Трика — тайна кинокуклы. — М.: Всес. бюро пропаганды киноискусства, 1982.
4. *Асенин С.* Мир мультфильма. — М.: Искусство, 1986.
5. *Бартон К.* Как снимают мультфильмы. — М.: Искусство, 1971.
6. *Вейс Д.* Огюст Роден. — М.: Искусство, 1969.
7. *Волков А.* Мультипликационный фильм. — М.: Знание, 1974.
8. *Волков А.* Проблемы развития искусства современной мультипликации. Диссертация. — М.: ВГИК, 1970.
9. *Пасбурге С.* Очерки теории кино. — М.: Искусство, 1974.
10. *Пасбурге С.* Рисованный и кукольный фильм. — М.: Искусство, 1957.
11. *Дмитриева Н.* Краткая история искусств. Вып. 111. — М.: Искусство, 1992.
12. *Иванов-Вано И.* Кадр за кадром. — М.: Искусство, 1986.
13. *Иванов-Вано И.* Рисованный фильм. — М.: Госкиноиздат, 1950.
14. *Ихлас Абдель-Хафиз.* Образные возможности плоской марионетки в мультипликационном фильме: диссертация. — М.: ВГИК, 1976.
15. *Каган М.* Морфология искусства. — Л.: Искусство, 1972.
16. *Кулашов Л.* Албука кинорежиссуры. — М.: Искусство, 1969.
17. *Кузнецова Э.* Искусство силуэта. — М.: Художник РСФСР, 1970.
18. *Курчевский В.* Изобразительное решение мультипликационного фильма (о природе гротеска и метафоры). — М.: ВГИК, 1986.
19. *Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и о своем искусстве.* — М.: Искусство, 1983.
20. *Мясников Г.* Художник кинофильма. — М.: Искусство, 1963.
21. *Нижний В.* На уроке режиссуры С. Эйзенштейна. — М.: Искусство, 1958.
22. *Никулин Ю.* Почти серьезно... — М.: Искусство, 1987.
23. *Нови Л.* Персонаж фильма и художественная функция костюма (от эскиза к костюму). — М.: ВГИК, 1983.
24. *Птушко А.* Мультипликационные фильмы. — М.-Л.: Гос.издхудлит., 1931.
25. *Радлов Н.* Рисование с натуры. — Л.-М.: Искусство, 1938.
26. *Сазонов А.* Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. — М.: ВГИК, 1960.
27. *Симонович-Ефимова Н.* Записки петрушечника и статьи о театре кукол. — Л.: Искусство, 1980.

28. *Смолянов Г.* Кукольный персонаж на съемочной площадке. — М.: ВГИК, 1984.
29. *Феллини Ф.* Феллини о Феллини. — М.: Радуга, 1988.
30. *Хогарт В.* Анализ красоты. — Л.-М.: Искусство, 1958.
31. *Чаплин Ч.* Моя биография. — М.: Искусство, 1966.
32. *Эйзенштейн С.* Избранные произведения в 6-ти т. Т. 2. — М.: Искусство, 1964.
33. *Юткевич С.* Поэтика режиссуры. — М.: Искусство, 1986.
34. *Яджи Хайдар.* Движение в рисованном фильме: диссертация. — М.: ВГИК, 1981.