



И. П. ИВАНОВ—ВАНО

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ ВЧЕРА И СЕГОДНЯ

(ИЗ ЛЕКЦИЙ,
ПРОЧИТАННЫХ НА ХУДОЖЕСТВЕННОМ ФАКУЛЬТЕТЕ ВГИК)

МОСКВА
1974

ВСЕСОЮЗНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ОРДЕНА ТРУДОВОГО КРАСНОГО ЗНАМЕНИ
ИНСТИТУТ КИНЕМАТОГРАФИИ

Кафедра мастерства художника кино и телевидения

И. П. ИВАНОВ—ВАНО

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ ВЧЕРА И СЕГОДНЯ

(ИЗ ЛЕКЦИЙ,
ПРОЧИТАННЫХ НА ХУДОЖЕСТВЕННОМ ФАКУЛЬТЕТЕ ВГИК)

Утверждено в качестве учебного пособия

МОСКВА
1974

ЛЕКЦИЯ ПЕРВАЯ

Декретом В. И. Ленина от 27 августа 1919 года кинопромышленность нашей страны была национализирована и перешла в ведение государства. Это решение благотворно отразилось на всей кинематографии и в том числе повлияло на развитие мультипликации.

Советская мультипликация начиналась как искусство образной публицистики. И мы с благодарностью должны вспоминать режиссера-документалиста Дзигу Вертова, который в начале 20-х годов впервые ввел мультипликацию в выпускаемый им хроникальный киножурнал «Киноправда». Это он привлек к работе в журнале небольшой коллектив художников-мультипликаторов по оживлению агитплаката и политической карикатуры. И пусть мультипликация еще не отличалась высоким качеством, введение ее в киножурнал оправдало себя и даже произвело определенную «сенсацию». Многие актуальные сюжеты — о становлении Советской власти, о кооперации, о борьбе с интервенцией, решенные средствами оживленного рисунка, звучали с неожиданной силой, становились более убедительными и агитационно доходчивыми. Большая заслуга в этом принадлежит Александру Бушкину — энергичному и талантливому художнику, одному из первых почувствовавшему огромные потенциальные возможности применения оживленного рисунка в кинематографии, как нового действенного средства наглядной агитации и кинопропаганды.

Только за 1924 год Александр Бушкин с небольшим коллективом художников сумел снять на студии «Культкино» целый ряд коротких мультипликационных сюжетов на политические темы дня. Эти фильмы положили начало кинокарикатуре в мультипликации. Назову только самые известные: «Германские дела и делишки», «Советские игрушки», «Случай в Токио»; юморески: «Гримасы Парижа», «Червонец», «Пуанкаре», «История одного разочарования», «Кому что снится» и другие. Уже названия фильмов говорят об их политической злободневности и публицистической заостренности.

Выбрал для своего первого фильма актуальную политическую тему и коллектив экспериментальной мультипликационной мастерской, которой руководили молодые художники, недавние выпускники ВХУТЕМАСА,— Николай Петрович Ходатаев, Юрий Александрович Меркулов и Зенон Комиссаренко.

Мультипликационная мастерская была создана в 1924 г. при Государственном техникуме кинематографии и располагалась в то время на 2 этаже бывшего ресторана «Яр» в двух не очень для этого приспособленных номерах. В большой светлой комнате занимались художники. Зато другую комнату — темную и потому немного загадочную, обвешенную черными занавесками называли «кабинет Калигари»... Она и в самом деле выглядела зловеще. Посреди в свете софитов мрачно, подобно эшафоту, возвышался съемочный станок деревянной конструкции. На его верхнем ярусе был укреплен старый аппарат «верблюд» Патэ». Рядом с ним, почти под потолком, громоздился оператор, вручную, кадр за кадром, производивший съемку... Внизу же, в темном углу, стоял большой метроном, неторопливо и гулко отбивавший такт: раз-два, раз-два,... Под этот ритм, сохраняя постоянную экспозицию каждого кадра, оператор вертел свою ручку... Когда мультипликатор под станком передвигал руку или ногу марионетке, он протяжно, как ворон, кричал оператору: «Ка-адрр!» Оператор снимал. Мультипликатор чуть изменял положение персонажа и вновь каркал: «Ка-адрр!...» Так, кадр за кадром, снималась вся сцена.

Опыт работы в мультипликации едва ли исчислялся месяцами, но каждому из новых молодых художников руководителями мастерской был устроен строгий экзамен. Мне, например, предложили нарисовать занятого мальчишку, расчленив его затем на части, составить из них марионетку, скрепить подвижные суставы тонкими проволочками и произвести съемку.

И вот, «накаркавшись» с непривычки до хрипоты, я снял своего мальчишку. Как снимал — объяснить невозможно. Скорее всего по наитию. Представил себе стаю мальчишек, которые каждый вечер с кипами «Вечерней Москвы» разлетались по улицам города, звонко выкрикивая название газеты. В руки своему персонажу я вложил листик бумаги и вообразил, будто это юный разносчик газет. При этом постарался придать марионетке ту скорость и характерность движения, какую привык наблюдать ежедневно на улицах Москвы.

С нетерпением и страхом ожидал я проявления пленки. А когда, наконец, увидел своего мальчишку на экране, то чуть не задохнулся от радости. Мой бумажный человечек, кое-как скрепленный медными проволочками, вдруг ожил на экране. Он довольно забавно скакал, нелепо размахивая рука-

ми, угловато подпрыгивая точно в тех местах, в которых я придавал ему эти скачки при съемке.

Сейчас нельзя без улыбки вспоминать первую пробу. Ведь тогда мы не знали, по- существу, самых элементарных принципов покадрового одушевления, не представляли, например, на сколько надо передвинуть руку или ногу марионетке, чтобы получить желаемую скорость движения... Все делалось по интуиции, по своему разумению и никто не мог подсказать, как это делать.

Вместе со мной была принята группа молодых художников ВХУТЕМАСА — сестры Валентина и Зинаида Брумберг, Людмила Блатова, Ольга Ходатаева, сестра Николая Петровича, и Владимир Сутеев, которые и составили творческое ядро новой мастерской. Операторами были Григорий Кабалов и В. Шульман.

«Китай в огне» — первый фильм, выпущенный экспериментальной мастерской в 1925 г., был задуман как острый сатирический памфлет, направленный против закабаления китайского народа мировым империализмом.

Весь фильм был сделан на бумаге. Оживление рисунков производилось различными приемами. Использовался и метод плоской шарнирной марионетки, и метод вырезной перекладки отдельных рисунков-фаз движения, и метод покадровой дорисовки под аппаратом непосредственно во время съемки... В большой коллективной работе (в фильме было около 1000 метров) художники мастерской приобретали опыт одушевления рисунков, практически познавали технологию производства рисованного фильма.

Тема, которую мы взялись решать, оказалась чрезвычайно сложной и привести ее к единой художественной форме наши руководители так и не смогли, при всей их одаренности и энтузиазме. Во-первых, у художников не было никакого опыта в области кинематографии. Во-вторых, у нас отсутствовал хотя бы элементарный сценарий — была лишь грубая сценарная схема, по которой делался фильм. К тому же нам не доставало опыта «одушевления» рисунков.

Но главная причина заключалась все-таки в том, что у всех трех руководителей мастерской были свои творческие устремления. Работая самостоятельно, каждый на своем участке фильма, они так и не смогли добиться общего стиливого единства. Николай Петрович Ходатаев явно тяготел к реалистической тенденции выражения, его оформление кадра было близко к китайскому эстампу. Юрий Меркулов склонялся к острому гротеску и даже гиньолю, а изобразительные пристрастия Зенона Комиссаренко определялись карикатурами Черемных и Моора, а также некоторых других художников, работавших в журналах «Безбожник» и «Безбожник у станка»...

В конечном итоге это привело к утрате стиливого единства фильма. На экране зритель увидел скорее ряд оживших иллюстраций политических событий, нежели цельное художественное произведение. Да и просчеты в монтажном строе фильма были слишком очевидны, хотя отдельные эпизоды «Китая в огне» смотрелись с огромной внутренней напряженностью.

Мне особенно нравились сцены из крестьянской китайской жизни, снятые Н. Ходатаевым. Николай Петрович был великодушным художником, человеком необычайно любознательным, целеустремленным, пытливым, всегда стремящимся познать образную природу искусства мультипликации, ее скрытые возможности. Понимая, что выразительность мультипликации в синтезе движения и изображения, он тщательно анализировал движение, стараясь познать и объяснить его характер для рисунка. Н. Ходатаев, пожалуй, первым начал изучать модную в то время теорию Дельсарта и работы нашего исследователя в этой области Волконского. Он изучал движение по фотографиям, пытался перенести характер этих движений в мультипликацию. Николай Петрович уже тогда ставил перед собой цель — осмыслить характер выразительности движения в мультипликации. И был в этом глубоко прав. Потому что самое страшное, это незнание образно-выразительных характеристик движения.

Теперь, разумеется, движение осуществляется совсем по иным принципам. Сейчас никто не изучает особенностей движения марионетки, движение сочлененного персонажа. В современной мультипликации широко распространен принцип покадровой съемки серии последовательных рисунков — фаз движения, изготовленных на прозрачных листах целлулоида. А в 20-х годах целлулоида не было и мы даже не помышляли о его использовании. В то время в мультипликации преобладал принцип, основанный не на серии рисунков, а на серии движений одного и того же рисунка, вырезанной из плотной бумаги марионетки или соответствующей перекладки отдельных частей бумажного персонажа, которые должны были двигаться.

Что же дала работа над фильмом «Китай в огне»? Прежде всего, некоторый опыт одушевления плоских марионеток. Например, стало совершенно очевидно, что, снимая каждое движение по кадру, можно получить одну скорость движения, если же снимать то же движение по два кадра — совсем другую скорость. Сочетание движения по кадру с движением по два кадра дает совершенно новый характер движения... Но, самое главное — не все нужно двигать в марионетке с начала до конца. Так пришло осознание выразительной роли статики. Сейчас эти «открытия» стали азами мультипликационной грамоты, но в те годы это дало нам первый опыт, позво-

ливший варьировать движение на съемочном столе под аппаратом.

Наша работа над фильмом носила ярко выраженный экспериментальный характер. Подобно музыканту за роялем, мы свободно варьировали под станком движение, искали его характерный ритмический строй. В этом была, конечно, импровизация. Неумная энергия молодости и неистребимое любопытство толкали нас на новые поиски и эксперименты. Удачи подхлестывали наше воображение. Неудачи его только разжигали...

Стремление непрерывно снимать, анализировать снятое не покидало нас ни на минуту. Таким путем вы восполняли отсутствие опыта. Постепенно изучая аппарат, познавая возможности пленки, перемены экспозиции для нахождения наиболее выразительного цветотонального решения кадра, мы приходили к мысли, что марионетка — не самая удачная структура для приведения рисунка в определенную форму движения. Возможности ее движения крайне ограничены. Ведь марионетка плоска, как лист бумаги. И если она хорошо выносит профильную нагрузку, то уже поворот в три четверти, в фас ей попросту недоступен. Просмотрев очередную сцену, мы часто до хрипоты спорили, как преодолеть заколдованную ограниченность движения марионетки. И после нескольких месяцев работы над фильмом пришли к твердому выводу — пора заменить марионетку рядом вырезных бумажных перекладок, которые бы позволили двигать персонажи не только вдоль плоскости съемочного стола, но и «разворачивать» его на глазах у зрителей в фас, показывать его спину, затылок и снова лицо, совершать разнообразные движения в глубину и из глубины кадра...

Так постепенно формировалась идея метода плоских перекладок.

Фильм «Китай в огне» в целом не получился. Но, несмотря на многочисленные недостатки, он привлек внимание общественности актуальностью материала и необычной для советского зрителя формой оживленного рисунка. Просмотры фильма в театре «Ша Нуар» на Страстной площади проходили с большим интересом.

Самым значительным результатом коллективной работы над фильмом «Китай в огне» следует признать то, что молодые художники экспериментальной мастерской пошли по линии общественного, публицистического звучания мультипликации. И пусть первый блин, как говорится, получился комом, надо отдать должное мужеству первопроходцев, не побоявшихся поднять важную политическую тему восстания китайского народа против империалистического гнета.

С расширением кинопроизводства возникла необходимость

в развитии мультипликационного дела, в создании новых мультипликационных студий.

Коллектив экспериментальной мастерской просуществовав чуть больше года, распался. Многие художники ушли на производство. Мы с Юрием Меркуловым были приглашены на кинофабрику «Межрабпом-Русь» для организации там мультипликационной мастерской. Николай Петрович Ходатаев перешел работать в мастерскую при «Совкино». Ушел в какую-то производственную организацию Зенон Комиссаренко...

Время свободных экспериментов закончилось.

Все мы стали работать на производстве. Но на всю жизнь осталась память о тех днях, когда мы вместе с товарищами делали свои первые шаги в искусстве советской мультипликации.

ЛЕКЦИЯ ВТОРАЯ

Наступило время самостоятельной работы на производстве. И хотя мы довольно смутно представляли характер будущей работы на кинофабрике «Межрабпом-Русь», но тем не менее с энтузиазмом взялись за организацию мультипликационной мастерской.

В большом съемочном павильоне со стеклянной крышей нам отвели пыльный уголок около 16 кв. метров, выгороженный старыми декорациями. Мы немедленно соорудили деревянный станок — такой же неуклюжий и громоздкий, как в экспериментальной мастерской Государственного техникума кинематографии.

Дирекция студии выделила нам страшно неудобный аппарат «Пете» верблюду», взятый напрокат с определенной оплатой у оператора дореволюционной России Петра Мосягина. К неудобствам станка мы как-то привыкли, но работать в мастерской вдвоем было, конечно, трудно, и Юрий Меркулов пригласил на студию художника Даниила Яковлевича Черкеса, состоявшего с ним в одном обществе станковистов. Мне удалось привлечь к работе молодого чертежника Костю Тюльпанова, который активно помогал при изготовлении заготовок для мультипликата.

Первые фильмы на производстве были учебно-инструктивного плана. Директор фабрики Моисей Никифорович Алейников очевидно и рассчитывал, что наша мастерская будет оперативно снимать заказные учебные ролики и рекламировать новые игровые фильмы «Межрабпром-Руси». А рекламировать было что. Фильмы в то время создавались значительные. Я. Протазанов ставил «Аэлиту», В. Пудовкин приступал к съемкам ставшего вскоре знаменитым фильма «Мать». К. Эггерт работал над «Медвежьей свадьбой».

Соседство с признанными мастерами игрового кино, кипучая атмосфера студии вдохновили и нас, когда мы приступили к съемкам первого учебного фильма «Стекольно-фарфоровая промышленность».

Незадолго до этого в страну были доставлены образцы первых машин для механического изготовления бутылок. Нам предложили доходчиво и просто объяснить на экране принцип работы машин, проследить технологию выполнения различных операций — формовки, шлифовки, обработки бутылок.

Это была моя первая самостоятельная работа, снятая с помощью Кости Тюльпанова. Фильм дирекции понравился и нам поручили снять новый инструктивный фильм «Авиация полей». В этой картине впервые средствами мультипликации были показаны различные способы уничтожения вредителей полей химикатами с воздуха, объяснялись методы обработки почвы удобрениями с помощью авиации. Не берусь утверждать, но возможно эти фильмы положили начало развитию учебной мультипликации.

Учебные ролики и реклама новых киноевентов, разумеется, нас не очень-то вдохновляли. Но мы с увлечением продолжали экспериментировать, придумывать новые кинотрюки, неожиданные оптические эффекты... За тонкими фанерными стенками мультипликационной мастерской гремела жизнь. Немые фильмы снимались с невероятным шумом. Время от времени в нашу тихую обитель заглядывали актеры и статисты снимающихся фильмов. Усатые городские, экзотично разодетые «марсиане», декольтированные дамы света, затаив дыхание, с любопытством наблюдали за странной работой. Все происходящее казалось для них черной магией, неведомым колдовством. А мы, как волшебники, сердито щурились из-под софитов. Может быть, поэтому все на студии относились к нас с особым почтением.

Но жизнь на студии оказалась недолгой.

Однажды днем, среди работы, на фабрике вспыхнул пожар. Мы успели вынести аппарат и осветительные приборы, оставив только тяжелый деревянный съемочный станок. Техническое оборудование было спасено, но мы остались без помещения.

Приближался к концу 1926 год.

На другой стороне Башиловки была найдена старая конюшня. Часть ее плотниками студии была срочно переоборудована под мультипликационную мастерскую. В другой половине находились лошади. Нас разделяла деревянная перегородка. Мы работали, а за стеной не смолкало ржание лошадей, которых мы очень любили...

Если Уолт Дисней (об этом почему-то любят упоминать исследователи его творчества) начинал снимать свои первые фильмы в старом гараже, то мы начинали с конюшни. Перебираясь в новое помещение, мы даже прибили над входом подкову на счастье.

Каждый день мы любовались выездкой лошадей в аллеях

Петровского парка, когда красавцы-рысаки совершали свой променад перед бегами.

Не знаю, лошади ли нас так вдохновляли или что другое, но первый игровой фильм «Приключения барона Мюнхаузена» был с лошадьми. Лошадей мы любили, хорошо знали, изучали их движение даже раньше, чем движение человека.

Здесь на студии состоялись очень важные для нас знакомства с ведущими мастерами кинематографа — В. Пудовкиным, Л. Кулешовым, Б. Барнетом.

Всеволод Илларионович Пудовкин предложил мне сделать мультипликацию для научного фильма «Механика головного мозга». Здесь впервые были созданы по-настоящему уникальные марионетки, самым тщательным образом выписаны лапки лягушек, строение их мозга. Работа с Пудовкиным доставила мне большое удовлетворение.

Внезапно наша работа на студии осложнилась одним непредвиденным обстоятельством. Петр Мосягин, которому после пожара на фабрике видимо не на чем стало снимать, потребовал своего «Верблюда» обратно. Мы вынуждены были искать новую кинокамеру и, сложившись, на паях приобрели у оператора Франциссона старый деревянный «Дебри». Теперь у нас был собственный аппарат, чем мы очень гордились. К тому же он был удобней предыдущего — кассеты находились у него внутри, а не снаружи, как у «Патэ», поэтому и засветок при съемке стало меньше.

В это же время нам удалось поближе познакомиться с главным художником кинофабрики Сергеем Козловским, который хорошо знал Владислава Старевича, работал с ним еще у Ханжонкова и увлеченно рассказывал о его фильмах. А если к этому добавить красочные рассказы Луи Форестье и Моисея Никифоровича Алейникова, то у нас просто «руки чесались» — достичь того совершенства в одушевлении, которое отличало фильмы Старевича.

Его имя уже тогда было окружено легендой. Почти не зная его фильмов, мы все стремились подражать Старевичу. Уже в «Механике головного мозга» я старался сделать мультипликацию достойной Старевича, тем более, что В. Пудовкин оказался требовательным режиссером и ставил передо мной сложные задачи.

Жгучее любопытство помогло мне разыскать и посмотреть несколько дореволюционных фильмов Владислава Старевича — «Война рогачей и усачей», «Мечь кинематографического оператора», «Стрекоза и муравей»...

Эти фильмы пленили нас. Позднее удалось посмотреть несколько новых фильмов Старевича, созданных им на студии «УФАФИЛЬМ». В этих лентах нам снова открылся неповторимо сказочный мир насекомых — бабочек, жуков, стрекоз.

Просматривая фильмы Старевича, мы восхищались его

требовательностью к движению, к деталям, поразились чувству пластического совершенства одушевления. Нам все сильнее хотелось познакомиться с ним, но, к сожалению, это было неосуществимо в то время.

Наше первое знакомство состоялось лишь через тридцать лет — в 1956 году в последние дни работы I-го Конгресса работников мультипликации, проходившего в Каннах. Вместе с Л. К. Атамановым мы поехали в Париж, где недалеко от Венского замка, превращенного немцами во время оккупации в тюрьму, на тихой улочке находился маленький двухэтажный домик, в котором жил Старевич.

На втором этаже в просторной комнате была мастерская художника. Здесь находился знакомый, словно привезенный из нашей старой конюшни, только облегченный, деревянный станок и аппарат «Патэ», очень ладно пригнанный. Рядом была сценическая площадка, на которой Старевич производил выгородку декораций.

Кругом было невероятно чисто. В глаза бросалась какая-то непостижимая любовь к размещению вещей. На стене висел небольшой экран, на котором режиссер просматривал свои пробы и фильмы. Просто целая киностудия в миниатюре!

Старевич любезно согласился показать нам «Рейнеке Лиса» — одну из последних своих работ.

Минуты две он колдовал у проекционного аппарата, потом погасил свет, и мы впервые увидели его знаменитый фильм.

Больше всего нас поразила чистота одушевления. Все было сделано очень тонко. Куклы свободно, без всяких рывков и каких-либо принуждений жили на экране...

Еще находясь под впечатлением фильма, мы расспрашивали Старевича, как же это возможно так тщательно, так выразительно произвести одушевление кукол? Ведь у них работает каждый пальчик, а о глазах и мимике и говорить не приходится.

Старевич бережно, как живую, снял с полки куклу из этого фильма — размером не больше двадцати сантиметров. На лице куклы был особый пластический материал, который легко поддавался лепке. Из чего он состоит я так и не разобрал, хотя это была не резина и не пластилин.

Легкими, едва уловимыми движениями пальцев он чуть прикоснулся к лицу куклы, и оно ожило! Приняло вначале простодушное, а потом и лукаво-хитрое выражение... С изумлением следили мы за его пальцами — какие они легкие, чуткие, музыкальные, как ловко и быстро он ими работал...

Мы в куклах обычно избегаем всяких перьев, они, как у нас говорится, на экране «дышат». У Старевича перо на экра-

не дышало. Он подмигнул кукле, поставил ее на свое место, потом обернулся к нам.

— О моих куклах ходят легенды. Газетчики даже писали, что я снимал живых дрессированных жуков... Все это чепуха! Если говорить честно — это все труд, огромный титанический труд. Работали над фильмом я и моя дочь. Иначе было бы невозможно сохранить единое стилевое решение, характер движения персонажей.

Нам трудно было представить, что такая гигантская работа, на которую обычно требуется годовое усилие целого коллектива опытных кукловодов, выполнена руками этих двух скромных людей. Размеры помещения не позволяли Старевичу делать больших декораций. Отсюда, вероятно, его любовь к мелочам, к деталям, тщательной и кропотливой отделке персонажей и декораций.

Но все это произошло много лет спустя, а пока мы продолжали работать в своей любимой конюшне, вынашивая планы создания первого игрового мультфильма для детей.

Наступило время, когда возможности марионетки стали нас сковывать. На куклы переходить не хотелось. И вот, применив в рекламных роликах метод плоской вырезной перекладки, мы решили окончательно отбросить марионетку и обратиться к вырезной перекладке.

Перед нами встала задача — найти метод точного накладывания перекладок одна на другую, чтобы фазы совпадали по контуру своего движения. Прижимного стекла в то время еще не придумали и все марионетки прикреплялись к столу тоненькими иголочками. Для облегчения работы мы придумали простой и эффективный способ фиксации перекладки на съемочном столе.

Если мультипликация снималась на белом фоне, мы отмечали местонахождение перекладки на фоне легкими голубыми линиями. При размере кадра 40×60 см голубое на белом совершенно не прочитывалось, а мультипликатору это было удобно. Вот тогда-то и появилось прижимное стекло, и сразу отпала необходимость в иголках.

Если приходилось работать на черном фоне — пометки делались красным карандашом. Красное на черном фоне не фиксировалось пленкой.

В такой технике в дальнейшем был снят весь фильм «Каток». Но это не все. Мы разработали еще один способ съемки — так называемый «альбомный метод». В книге С. Гинзбурга «Рисованный и кукольный фильм» сказано, что это изобретение Зенона Комиссаренко. Там приводится описание, но это не альбомный метод, а метод перекладки, который к тому времени был достаточно известен.

Альбомный метод основан на совершенно ином принципе. Он приближается к методу фиксации движения изображения

на листах целлулоида. Если игра рисованного персонажа происходит на фоне белой бумаги без декораций или же с применением примитивных декорационных элементов — упрощенных силуэтов кустов, холмов, лежащих вдоль дороги камней.., то заготовку фаз его движения можно производить заранее на одинаковых листах белой бумаги, нарезанных по формату кадра. Все листы пробиваются дыроколом и надеваются на штифты — фаза за фазой, причем, на бумаге помимо рисунков-фаз движения персонажа, могут быть нанесены и элементы примитивных декораций.

Листы помечаются порядковыми номерами, и вся заготовка сцены приобретает как-бы характер занумерованного альбома. Отсюда и название метода.

Альбомный метод нами часто употреблялся при решении цикличности движения, когда последняя фаза совпадала с первой и являлась ее продолжением... Это было экономно и при заготовке рисунков и при их съемке.

Ну а если фоном является не чистый лист бумаги? Если на белом фоне нарисована сложная декорация, на которой должен двигаться рисованный персонаж?...

Тогда метод альбомной заготовки здесь неприемлем. Бумажные листы не прозрачны, они, естественно, будут закрывать собой декорацию фона. А в то время мы не имели в своем распоряжении ни одного листа прозрачного целлулоида, на котором сейчас производится изготовление рисунков движения персонажа. Вот здесь-то мы с Данилом Черкесом и придумали особый прием, получивший название «вырезной перекладки на штифтах». При этом способе заготовка рисунков проводилась как при альбомном методе на штифтах, но каждый рисунок потом вырезался по внешнему контуру, и, как обыкновенная перекладка, но уже снизу — под персонажем, оставлялась часть несрезанной бумаги, которая соединяла готовый рисунок фазы движения с отверстиями для штифтов. Если требовалось скрыть соединение несрезанной части бумаги с персонажем, то изготовлялся передний план вырезной декорации — абрис дороги, забора или холмов с кустами, который приклеивался с обратной стороны прижимного стекла и закрывал собой остатки несрезанной бумаги.

Соединение альбомного метода с методом вырезной перекладки на штифтах обогатило возможности игры рисованного персонажа, повысило его выразительность, расширило его поведение не только в профильной плоскости, но и позволило ему двигаться в глубину кадра, приближаться к нам до самого крупного плана...

Это открывало возможности более эластичной и выразительной игры персонажа на бумаге. Позднее оба метода получили развитие в 30-е годы в фильмах «Блэк энд Уайт» и «Царь Дурандай».

Период работы в старой конюшне оказался для нас чрезвычайно плодотворным, особенно — в области разработки новых выразительных методов съемки.

В работе над первыми детскими фильмами нам удалось преодолеть жесткие ограничения метода плоских марионеток, открыть и освоить новые средства мультипликационного выражения, которые обогатили советскую мультипликацию начала 30-х годов рядом интересных произведений.

ЛЕКЦИЯ ТРЕТЬЯ

После пожара кинофабрика «Межрабпом-Русь» переехала на новое место. Ей было предоставлено помещение бывшего ресторана «Яр» на Ленинградском шоссе. Туда же была переведена и кинолаборатория. На Башиловке остались только мультипликаторы, столярная и бутафорная мастерские. Работы было много, мы едва успевали с ней справляться. Подавляющую часть времени занимали рекламы очередных боевиков фабрики, надписи к фильмам и самостоятельные ролики мультипликационных политшаржей по рисункам Моора и Дени. Рабочих рук не хватало и мы пригласили в мастерскую молодого художника из ВХУТЕМАСА Веру Борисовну Юргенсон. Соорудили еще один съемочный станок и механизировали процесс съемки, установив автомат для кадросъемки, соединив маленький мотор с аппаратом при помощи фрикциона и ременной передачи. Это сразу сильно облегчило съемку и работу нашего оператора Ивана Александровича Дмитриева.

Одновременно мы сконструировали ручной дырокол для пробивания листов бумаги и разработали портативные настольные просветы со штифтами для изготовления на них мультипликационных рисунков движения. Проведя эту маленькую реконструкцию мультипликационной мастерской, мы с Даниилом Черкесом снова стали думать о работе над детским мультипликационным фильмом. Юрий Меркулов в то время особого интереса к жанру детского фильма не проявлял — все его помыслы были направлены в сторону политической сатиры. Кроме нас постановкой детского мультфильма заинтересовались С. Козловский и Ю. Желябужский. Они поговорили с руководителем кинофабрики М. Алейниковым и добились для нас разрешения на постановку детского фильма «Сенька-Африканец».

Учитывая трудоемкость создания фильма длиной в две части и желая облегчить нам работу, Моисей Никифорович Алейников поставил условие, чтобы фильм непременно соединял мультипликацию с натурными съемками. Это, конечно,

наложило отпечаток и на характер сценария, и на весь будущий облик фильма.

Сценарий был написан Я. Уриным и Д. Черкесом по мотивам сказок Корнея Чуковского. О лучшей литературной основе не приходилось и мечтать. Но соединение в одном фильме натурной, игровой и мультипликационной съемок заставило нас обратиться к изучению техники трюковой съемки. В то время мы еще не были знакомы с работами замечательного «волшебника» комбинированных съемок — французского оператора и художника Жоржа Мельеса, который внес огромный вклад в развитие этого вида искусства.

Поставив множество замечательных комбинированных фильмов, в том числе знаменитое «Путешествие на Луну», этот Жюль Верн кинематографа, как его тогда называли, награжденный орденом Почетного Легиона, был, как и многие другие талантливые пионеры кинематографа, забыт и принужден в семьдесят лет, чтобы не умереть с голоду, торговать в палатке на улице конфетами. А почти четверть века спустя Франция пышно праздновала столетие со дня его рождения. Его именем названа одна из улиц Парижа. В двадцати залах Лувра показывались его произведения. Была даже выпущена почтовая марка с изображением Мельеса.

О его работах мы узнали несколько позднее. Наши познания в этой области тогда ограничивались книгой Гвидо Зебера «Трюк-фильм», вышедшей у нас на немецком языке, и рассказами молодого оператора Леонида Косматова, приглашенного на постановку фильма и ставшего впоследствии одним из ведущих операторов советской кинематографии.

Фильм начинался кадрами, снятыми на натуре в зоологическом саду. Большая группа детей осматривает зоосад. Они проходят мимо клеток и вольеров с различными экзотическими животными. Среди ребят находится и наш герой Сенька. Устав от осмотра зоосада, Сенька присаживается на скамейку, на которой обнаруживает забытую кем-то книгу «Звери Африки». Он с любопытством ее перелистывает и забирает с собой. Прийдя домой, он снова погружается в мир загадочных зверей и незаметно засыпает.

Из книги вылезает мультипликационный Крокодил. Он предлагает Сеньке отправиться с ним в Африку. Как только мальчик принимает предложение Крокодила, он начинает на глазах уменьшаться и превращается в рисованный персонаж. Сенька спрыгивает с гигантской табуретки на пол, подбегает к кровати, над которой висит привязанный воздушный шарик, карабкается по ножке и спинке кровати, пока не забирается в корзинку шара, и вместе с Крокодилом они вылетают из комнаты через форточку на воздушном шарике.

Крокодил и Сенька летят над Москвой, над лесами и морями и, наконец, достигают берегов Африки. Здесь мальчик

расстается со своим другом. Крокодил отправляется к своей Крокодилехе, а мальчик верхом на Жирафе продолжает путешествие по Африке.

По дороге он встречается с мартышками, львом, от которого спасается, швырнув ему в нос нюхательного табаку... Далее, уже на слоне, Сенька добирается до какого-то замка африканского царька-людоеда. Кровожадный царек решает казнить мальчишку. Но в последний момент Сеньке удается отправить радиogramму своему другу Крокодилу. Тот спешит на помощь, проникает во дворец и освобождает Сеньку, когда ему уже собрались отрубить голову...

Сенька просыпается, превращаясь в нормального мальчишку, которого мы видели в зоосаде. На этот фильм и заканчивается.

Первый детский фильм советской мультипликации, конечно, не был совершенен ни по своей технической, ни по художественной форме. Это и понятно. Сейчас легко объяснить причины. Во-первых, драматургия. Яков Уринов и Даниил Черкес, не имея элементарного опыта работы над сценарием, не сумели найти оригинального кинематографического хода, который бы избавил фильм от ненужной повествовательности в развитии действия. Кроме того, условия, выдвинутые директором кинофабрики Алейниковым, поставили нас в затруднительное положение, так как нам трудно было развивать чисто мультипликационное действие. Мы почти все время думали --- как связать это действие и рисованных персонажей с натурной съемкой.

В одних случаях мы обходились большими тщательно отретушированными фотографиями 50×60 см (из дружеских чувств к нам их изготовлял Марк Магидсон, работавший в то время на фабрике, а впоследствии ставший одним из интереснейших операторов советской кинематографии). Гораздо большие трудности возникали перед нами тогда, когда в одном кадре приходилось совмещать мультипликацию с натурными съемками. Поначалу такая техническая задача казалась неразрешимой. Но мы с честью вышли из трудного положения. Как всегда помогла исключительная изобретательность и находчивость. Работа с мультипликацией сделала наш ум необычайно гибким, обострила выдумку и фантазию.

В поисках выхода мы обратились к друзьям-химикам — молодым студентам, которые по нашей просьбе покрыли стекло тонким ровным слоем бариевой соли. Это матовое стекло мы вставили в съемочный стол в раму размером 50××60 см, а снизу установили под углом особое зеркало с наружной амальгамой, чтобы при отражении изображение на стекле не двоилось. Под столом на подвижной каретке мы установили проектор с контргрейфером и, зарядив в него позитив снятого натурального материала, проецировали через зер-

кало изображение каждого кадра на матовое стекло съемочного стола, получая на нем позитивное изображение той декорации, на которой должна была совершаться игра рисованного персонажа.

Мы изрядно помучились со своим изобретением. Например, пришлось несколько раз перекрывать стекло бариевой солью, так как от неравномерного или густого покрытия при проекции возникал ореол. Но все-таки мы добились надлежащего качества и наш метод сыграл позднее значительную роль в развитии комбинированных съемок. Правда, некоторые исследователи кино считают, что в этом фильме мы просто использовали рирпроекцию, но ведь тогда рирпроекции и в помине не было, как не было и полиэкрана. Наше изобретение было первой ласточкой в этом направлении и в дальнейшем получило широкое развитие. Позднее появились фильмы, снятые примерно таким же способом. Это «Тип-Топ» Александра Иванова и Н. Воинова, в котором рисованный негритенок сопровождал иностранную делегацию, приехавшую в Москву. «Обиженные буквы» ленинградской студии режиссеров И. Сорохтина и А. Преснякова, сценарий Агнивецца, где обиженные буквы проходят по реальным улицам города, преодолевают различные препятствия, попадают в бюро переписки, вызывают там переполох среди машинисток и, наконец, благополучно попадают в Наркомпрос к наркому просвещения Луначарскому. Они забираются к наркому на стол и рассказывают ему о тех безобразиях, которые обнаружили в школе...

Приблизительно в то же время нам удалось посмотреть несколько американских мультфильмов Дэвида Флейшера из приключений «Клоуна Коко», соединяющих в своей форме элементы натурального кино с рисованной мультипликацией. Эта серия пользовалась в Америке огромной популярностью и вот уже пятьдесят лет клоун Коко и его друзья не сходят с экранов кино и телевидения. Любопытен и тот факт, что почти в это же время Уолт Дисней в фильме «Алиса в стране чудес» решал проблемы соединения рисованной мультипликации с натурой. И хотя в американской мультипликации тогда уже был внедрен целлулоид, фильм Диснея оказался технически несовершенен и не имел особого успеха у зрителя.

Мы, естественно, не знали об этих опытах Диснея, но, задумываясь сейчас над этим фактом, приходишь к выводу, что развитие мультипликации и у нас, и в Америке шло какое-то время в одном направлении, особенно в области освоения новых технических средств выражения.

В дальнейшем мне пришлось познакомиться и с методом перспективного совмещения, и с методом домакетки и дорисовки, и с методом «блуждающей маски», с которым я столкнулся уже в годы войны в Алма-Ате, работая там в отделе комбинированных съемок. Сейчас в этом отношении мы хо-

рошо эрудированы, но тогда все было ново и удивительно. Особенно для зрителя. Хорошо помню, как был принят «Сенька-Африканец». Он имел неожиданно для нас огромный успех. Несмотря на некоторые сюжетные и технические неувязки, не очень гладкое мультиплицирование и другие очевидные недостатки, это был первый детский приключенческий фильм и восторгу маленьких зрителей не было границ. Яркий красочный мир детского воображения очень чутко откликался на игру рисованных персонажей, дети легко воспринимали условность этого вида искусства, переносясь в сказочный мир фантазии. Уже после первого просмотра «Сеньки-Африканца», наблюдая за живой и непосредственной реакцией зрительного зала, стало ясно, что в лице детей мультипликация обретает самого чуткого и благодарного зрителя.

Фильм «Сенька-Африканец» оказал определенное влияние на работников мультипликационного кино, руководителей маленьких мультмастерских в Москве и Ленинграде. Следом за «Сенькой» начали появляться и другие детские фильмы. Александр Васильевич Иванов (тоже по сказке Корнея Чуковского) создал фильм «Тараканище», а Н. и О. Ходатаевы и сестры В. и З. Брумберг выпустили замечательный фильм «Самоедский мальчик», который у них позднее купил М. Н. Алейников и потом выпустил на экраны под маркой своей кинофабрики. Немой вариант этого фильма был затем озвучен и долго не сходил с экранов кинотеатров. Об этом фильме надо сказать подробнее.

С первого просмотра картина очень понравилась. Если все предыдущие фильмы, и наши в том числе, были сделаны белой линией на черной бумаге или черной линией на белом фоне, то в «Самоедском мальчике» удачно использованы градации серых тонов, что выгодно отличает этот фильм от других. Кроме того, Ходатаев, человек необычайно любознательный, одним из первых изучил циклограммы Этьена Жюля, Маррея и Эдварда Майбриджа — бег лошадей и движения различных животных. Поэтому езда на оленях в фильме была сделана просто великолепно. Картина имела и политическое звучание, так как самоедский мальчик разоблачает лицемерие и обман шамана, высмеивает его и уезжает учиться в Ленинград. По своим художественным достоинствам этот фильм — один из самых значительных и этапных для советской мультипликации 20-х годов.

Фильм «Тараканище» был интересно сделан технически, но в своем изобразительном решении просто копировал иллюстрации Чехонина к сказкам Чуковского.

Следующий наш фильм «Каток» был также обращен к юным зрителям. И по технике изготовления рисунков, и по изобразительной трактовке персонажей, стилизованных под наивный детский рисунок, фильм был приспособлен для дет-

ского восприятия. Для того, чтобы белый фон экрана не слепил детям глаза, мы делали картину, на черном фоне белыми линиями. Так линия звучала значительно ярче и выразительнее.

Сюжет фильма был довольно прост. Сценарий написал Николай Бартрам, бывший исследователем и собирателем деревянной игрушки Сергиева Посада. Николай Дмитриевич великолепно знал не только деревянную игрушку, но и куклы вообще. Встречи с Бартрамом вызвали у нас невероятный интерес к народному творчеству. То богатство, которое собрал в своем музее этот удивительный человек и его труды зародили желание как-то претворить это чудо в искусстве мультипликации.

Первые попытки воплотить в искусстве то, что я видел, что я чувствовал были сделаны в «Царе Дурандае». В дальнейшем это было развито в «Коньке-Горбунке» и во многих других фильмах.

Николая Бартрама заинтересовала мысль создать мультфильм для детей немного наивный и простой. Тонко чувствуя детскую психологию, он очень ясно представлял, чем можно увлечь ребенка и довольно быстро разработал сюжет. Канва фильма была изящна и проста, легко воспринималась, вызывая горячий отклик детских сердец. И название фильма было простое — «Каток». Все было нарисовано белой линией очень лаконично — ничего лишнего. У забора стоит мальчик. Через щель в заборе он видит тучного пожилого господина, плавно скользящего с девушкой по льду. Мальчик пытается перебраться через высокий забор, но не может. В это время появляется братишка-матрос, он подсаживает мальчика и тот оказывается на катке.

Мальчуган в буденновке с удовольствием раскатывает по льду на одном коньке, но неудачно сшибает толстого господина, который, видимо, очень хотел понравиться девушке. Господин, естественно, разъярен. Он гонится за мальчишкой, но тот ловко удирает на одном коньке. Начинается погоня... В это время на другом конце катка стартер взмахивает флажком — конькобежцы-спортсмены бросаются вперед. За ними бежит мальчуган. Где-то сзади скользит разъяренный толстяк. Следует несколько монтажных планов — конькобежцы стараются обойти друг друга, но в это время их догоняет мальчишка и первым приходит к финишу. Восторженная толпа подхватывает его и начинает качать. Так случайно мальчишка оказывается победителем соревнований.

Такой незамысловатый сюжет очень нравился детворе, был близок и понятен. Ей нравилась ловкость героя. И то, что мальчик выходил победителем в этом необычном состязании радостно приветствовалось всеми детьми. Фильм демонстрировался с неизменным успехом. Хотя «Каток» создан в 1927 г.,

он не утратил своей прелести и сегодня. Многие известные мультипликаторы у нас и за рубежом усматривают в «Катке» необычайно интересную форму изобразительности, которая и в наши дни применяется и процветает на многих мультистудиях мира. И очень жаль, что Николай Дмитриевич Барtram не дожил до наших дней, когда в середине 60-х годов в ГДР на Дрезденской студии мультипликационных фильмов режиссером Гюнтером Ретц были созданы два популярных кукольных персонажа Филопат и Патафил, как две капли воды похожие на наших рисованных конькобежцев. Эти тонкие проволочные куклы с гибкими проволочными ручками и ножками и головой-шариком выступали в серии спортивных сюжетов.

Вот как бывает иногда — сделанное давным-давно и уже забытое вдруг появляется в новом качестве в другой стране. Это, конечно, не плагиат. Просто форма оказалась эстетически совершенной.

С завершением «Катка» кончились и наши последние дни пребывания в конюшне. Мы уезжали в другое помещение. Сначала работали на Тверской улице в Леонтьевском переулке, а потом переехали в более удобное помещение на угол Большой Дмитровки.

Юрий Александрович Меркулов перешел на другую студию для работы над политсатирой, к которой его всегда тянуло. Но к нам в это время пришли молодые художники — Николай Валерьянов из Пролеткульта и Владимир Сутеев.

Фильм «Сенька-Африканец» натолкнул нас на мысль вновь обратиться к фильму приключенческого жанра. Мы долго искали подходящую выигрешную тему, отвергали одну идею за другой, пока не остановились на «Приключениях барона Мюнхаузена». Фантастические похождения давали возможность весело разыграть их в мультфильме. Сценарий мы писали с Даниилом Черкесом сообща, а консультантом была Наталия Сац, с которой нас познакомил режиссер и оператор Юрий Желябужский.

В отличие от «Катка» фильм делался на белой бумаге черной линией. В сценарий мы включили социальный штришок, ввели роль слуги — простого парня, которому Мюнхаузен рассказывает свои удивительные похождения, а тот только руками машет — врите, мол, вы все... В конце фильма, когда Мюнхаузен падал с летящих уток и принимался рассказывать небылицы слуге, тот отвечал: «А, бросьте, сочинять! Лучше вернитесь на свою страницу!» И Мюнхаузен возвращался на страницу, с которой сходил в начале фильма...

Здесь мы снова столкнулись с рядом вещей и элементов, над которыми работали и думали еще раньше. Особенно тщательно были разработаны сцены с лошадью. Несмотря на то, что мы хорошо изучили циклограммы Маррея и Майбриджа и

могли постоянно делать зарисовки с натуры, Даниил Черкес в каком-то комиссионном магазине купил великолепную деревянную модель лошади, всю скрепленную на металлических круглых шарнирах. Корпус лошади, голова, шея, ноги изгибались во всех направлениях. Даже хвост мог принимать любые положения. Лошади мы придавали самые выразительные позы и затем перерисовывали их на бумагу. Это было лучшее наглядное пособие, какое я когда-либо видел. И надо честно признать, что «заграничная лошадка» сыграла в нашей работе огромную роль.

Исследователи мультипликации обвиняют нас в том, что мы выбрали в этом фильме слишком сложную изобразительную форму, что отступили от завоеванных в «Катке» позиций и пошли по пути изложения непосредственно иллюстраций Дорэ. Ничего похожего на иллюстрации Дорэ в нашем фильме не было и нет. В картине все решено изобразительно гораздо проще: черная простая линия на белой бумаге, черные силуэты деревьев, иногда даже силуэтная скачка Мюнхаузена... Никаких сочетаний толстых и тонких линий Дорэ, ничего подобного гравюрной манере этого художника в нашей картине нет. Об этом наглядно говорят фотографии кадров фильма. Мы, конечно, не могли пойти буквально по линии условности «Катка», а выбрали другой путь, обратившись к лаконичной форме рисунка, удобного для массового изготовления фаз движения и легко воспринимаемого зрителем. В «Мюнхаузене» тоже присутствовала своя условность, но свойственная характеру содержания этого произведения. Если сюжет «Катка» был рассчитан только на детского зрителя, то этого нельзя сказать о «Приключениях барона Мюнхаузена». Его можно отнести к той категории фильмов, которые адресованы и взрослым, и детям. Взрослым импонировала тонкая и разительная ирония автора, так мастерски и остроумно высмеивающего некоторые черты человеческой психологии. Детям, конечно, нравились необычные комические ситуации. Им, например, безумно нравилось, когда злой кабан, преследуя героя, вонзает свои страшные клыки в дерево, а Мюнхаузен с другой стороны хладнокровно загибает клыки, чтобы кабан не вырвался... Дети приходили в бурный восторг, когда видели, как половина лошади выпивает целый пруд, и как вся эта вода фонтаном из нее тут же выливается, образуя новое озеро... В этом не было патологии. Рисунок достаточно условен и выразителен. Разделенная упавшим деревом на две части, лошадь какое-то время скакала на некотором удалении друг от друга, подобно вытянутой и разрезанной пополам таксе. На экране это выглядело необычайно смешно.

Большой успех имела сцена, в которой Мюнхаузен стреляет из пистолета вишневым косточкой в голову оленя, и у того на

лбу вырастает чудесное вишневое дерево с крупными спелыми ягодами.

«Приключения» удались, несмотря на то, что сценарий не отличался достоинствами. Фильм был сделан методом отдельных перекладок и методом вырезной перекладки на штифтах. Здесь пластика движения персонажей была значительно выше и совершенней, чем в первом фильме «Сенька-Африканец». К этому времени мы уже приобрели известную практику и опыт, освоили приемы, которые сами изобрели за время работы в мастерской мультипликации на студии «Межрабпом-Русь».

По сценарию в фильме должны были появляться надписи. Но стоило вклеить их в монтажные сцены, как сразу разбилась внутренняя динамика изображения. Поэтому в фильме надписи иногда возникали в квадратных рамочках, где писалось, что говорил герой, как это сейчас практикуется в журнальных комиксах. И хотя эти рамочки портили композицию кадра и не всегда понимались зрителем, мы из двух зол выбрали меньшее, чтобы сохранить динамику действия.

«Каток» и «Приключения барона Мюнхаузена» очень понравились Наталье Ильиничне Сац, руководившей в то время Московским театром для детей. Она первая поняла, что мультипликация — необычайно интересный по своим возможностям вид искусства, что это искусство может быть применено и в театре. Она — первый режиссер, раньше чем Эрвин Пискатор, сделала удачную попытку ввести мультипликацию в спектакль своего театра «Негритенок и обезьяна». Мультипликацию для этого спектакля делали Ольга и Николай Петрович Ходатаевы и сестры Брумберг. По ходу спектакля действие со сцены переносилось на верхний экран, там продолжались приключения обезьяны и негритенка. Когда фильм кончался, действие вновь продолжалось на сцене. Мультипликация необычайно расширяла пространственную и временную сферу действия спектакля, как-бы раздвигала узкие рамки театральной сцены.

Успех спектакля был настолько велик, что он годами не сходил со сцены Детского театра.

Но еще интереснее, на мой взгляд, была применена мультипликация в другом спектакле этого театра — «Про Дзюбу».

Мальчик Дзюба, которому не нравилось каждый день вставать, одеваться, умываться, ходить в школу хотел бы все делать наоборот. Он был великим фантазером, этот мальчик, и в своих фантазиях любил делать все не так, как делают другие... И вот по его фантазиям был чудесно сделан мультипликационный сон. Причем, мультипликацию проецировали прямо на декорацию сцены, а так как сцена была, естественно, не плоская, а объемная, то изображение необычно преломлялось, дробилось и под музыку, специально написанную

композитором Половинкиным, появлялись беспредметные видения Дзюбы, которые ритмично совершали свое действие, странно трансформировались, изменялись — т. е. совершали примерно то, что мы позднее увидели в беспредметных фильмах канадского режиссера Нормана Мак Ларена.

Вся эта мультипликационная феерия на сцене была органична — она изображала сон-фантазию мальчика. Мы видели лежащего на кровати Дзюбу, он что-то говорил, мечтал, а вокруг совершались фантастические мультипликационные события.

Но всех мультипликаторов поразило другое. Тогда впервые, еще до изобретения звукового кинематографа, мы увидели какую огромную роль играет музыка в мультипликации, и как важна синхронность движения мультипликата с ритмом музыки. Дальше в спектакле появлялся мультипликационный город-наоборотик. Как мечтал Дзюба, все там было шиворот-навыворот: дома стояли трубами вниз, деревья росли корнями вверх, вода не вытекала, а втекала из бассейна в фонтан... Все это было просто очаровательно. Мальчик ходил среди города-наоборотика, пересекая иногда линии проекции, и становилось немного не по себе в этом вывернутом наизнанку мире. Зрелище напоминало волшебную сказку. Эти эпизоды встречались всегда громом аплодисментов. Музыка Половинкина, который сам дирижировал оркестром и знал ритм развития действия на сцене, органично сливалась с мультипликацией и игрой актера.

Это было по существу, первое синхронное слияние музыки и мультипликации еще не на экране, а в театре. Мы с огромной эмоциональной силой осознали, какие замечательные перспективы открывает синтез музыки и мультипликации. И можно только поблагодарить Наталию Сац, сделавшую две таких восхитительных постановки.

В конце 30-х годов, уже перед войной, я хотел поставить «Про Дзюбу» в мультипликации. Наталия Сац дала мне сценарий. Но он был слишком велик и без художественных потерь его никак не удавалось сократить. Фильм так и не был поставлен.

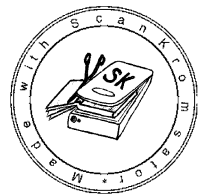
«Приключения барона Мюнхаузена» имели, пожалуй, больший успех, чем «Сенька-Африканец», хотя и в том и в другом случае в основу были положены приключенческие элементы. Почему? Думаю, секрет прост. Сценарий «Мюнхаузена» выгодно отличался драматургической цельностью, компактностью, внутренним динамизмом. Все приключения были прочно связаны друг с другом и, самое главное, они были по-настоящему мультипликационными, комедийными, насыщенными смешными находками и забавными трюками. Кроме того, в «Приключениях барона Мюнхаузена» появилась более выразительная актерская игра рисованных персонажей. Это

легко объяснимо — наш опыт непрерывно обогащался. В этом фильме мы учли промахи и ошибки «Сеньки-Африканца» и постарались их избежать. «Мюнхаузен» тоже не лишен недостатков, но их было уже гораздо меньше.

Иван Петрович
ИВАНОВ-ВАНО

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ ВЧЕРА И СЕГОДНЯ
(Из лекций, прочитанных на художественном факультете
ВГИК)

Редактор *Т. Н. Исаева*



Scan AAW

Л. 105917 от 9/XII 1974 г. Объем 1,75 п. л. Зак. 762. Тир. 1000 экз.
Цена 8 коп.

Полиграфическое объединение «Полиграфист» (ф. 1) Управления
издательств, полиграфии и книжной торговли Мосгорисполкома,
Москва, ул. Макаренко, д. 5/16.

Цена 8 коп.

