



И. П. ИВАНОВ-ВАНО

ОЧЕРК
ИСТОРИИ РАЗВИТИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ
(ДО ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ)

Москва
1967

ВСЕСОЮЗНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КИНЕМАТОГРАФИИ

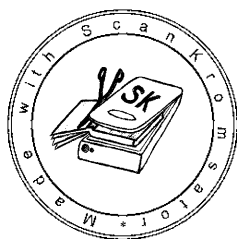
НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ КАБИНЕТ

И. П. ИВАНОВ-ВАНО

ОЧЕРК
ИСТОРИИ РАЗВИТИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ
(ДО ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ)

Москва
1967

Утверждено
Советом института в качестве учебного пособия



Scan AAW

РОЖДЕНИЕ ИСКУССТВА МУЛЬТИПЛИКАЦИИ И ПЕРВЫЕ ГОДЫ ЕГО РАЗВИТИЯ

Попытки человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе, мы находим еще в памятниках глубокой древности, когда первобытный художник изображал на камне различных животных и людей или занимался резьбой на дереве и кости. В первобытных рисунках северных народностей мы видим бегущего оленя с большим количеством ног, как бы показывающих стремительность его бега; танцующего охотника с восьмью ногами и восьмью руками, с помощью которых переданы различные моменты движения в танце.

Такие же интересные рисунки мы находим у народов Южной Африки, у индейцев Северной и Южной Америки. Человек издревне наблюдал жизнь, видел мир в движении и старался воспроизвести, запечатлеть это движение доступными ему средствами. В этом отношении особого совершенства достигают замечательные рисунки художников древнего Китая и Японии, где движение различных зверей, птиц, рыб, насекомых передано с изумительной легкостью и выразительностью. Так, в старинных эстампах Китая летящие ласточки изображены с шестью крыльями каждая, что характерно для передачи динамики и в современном мультипликационном искусстве.

Замечательной выразительности достигают рисунки известного японского художника Хокусаи (1760—1849). В прославленных «Манга» (беглые зарисовки, собранные в 15 томах) он изучал позы, жесты, различные повороты людей и животных, передавая их движения точно и выразительно. Стремление передать в рисунках многообразную жизнь природы, ее непрерывное движение замечательно реализуется в его гравюре «Волна» из серии «Сто видов Фудзи».

Подобные приемы наблюдаются и в искусстве древнего Египта и древней Греции — в рельефных фризах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы. На одной из греческих ваз середины VI века до нашей эры

художник в серии последовательных рисунков изобразил все фазы движения комического танца.

Этот пример наглядно показывает, что попытки анализировать и воссоздавать в рисунке движение были свойственны художникам с незапамятных времен.

Может быть роль первого толчка в этом направлении еще в доисторические времена сыграл горящий костер, когда людей восхищали и забавляли беспрестанно изменяющиеся, пляшущие тени, отбрасываемые беспокойным пламенем огня. В дальнейшем стремление человечества создать иллюзию движения привело к созданию Китайского театра теней, когда тени рисунков, проецируемые на освещенную плоскость, начали двигаться, ожили. В театре теней, так же как и в театре шарнирно-плоскостных марионеток, уже был заложен один из основных элементов будущего искусства мультипликации — рисунок приобретал движение. В дальнейшем мы знаем, что эти два приема (как прием китайского театра теней, так и прием плоской шарнирной марионетки) были полноценно использованы художниками в ранний период развития искусства мультипликации.

Путешественники XVIII века перенесли увлечение Китайским театром теней сначала в Центральную Европу, затем в Западную Европу, где театр теней начинает развиваться со времени великой французской революции и достигает своего апогея во Франции в конце XIX века в известных спектаклях французского художника-карикатуриста Каран Д'Аш*, поставленных театром «Шануар» в 1886 г.

Но принцип мультипликации был найден только за полвека до изобретения кинематографа бельгийским физиком Жозефом Плато, который в 1832 году сконструировал специальный прибор — «Фенакистоскоп»**, позволяющий при помощи простого вращения получать иллюзию движения нарисованных фигурок.

В 1834 году английский математик Вильям Горнер усовершенствовал этот прибор, наименовав его «Зоотроп», который получил широкое распространение в середине XIX века как техническая игрушка под названием «стробоскоп», забавлявшая малышей и взрослых. Это было рождением самой примитивной мультипликации. Стробоскоп — это насаженный на ось картонный барабан, на внутренней стороне которого на бумажной ленте находилась серия рисунков (обычно их было от восьми до двенадцати), изображающих последовательные фазы движения человека или животного, совершающего определенное действие, например: бег страу-

* Настоящая фамилия Пуаре.

** Название это происходит от греческого слова «фенакс» — обманщик и корня «скоп» — смотреть.

са, прогулка слона, скачка лошади, мальчик, прыгающий со скакалкой и т. д. Каждый последующий рисунок немного отличался от предыдущего, т. к. он воспроизводил новый момент движения; последний рисунок каждой серии являлся как бы замыкающим по отношению к первому рисунку. В барабане против каждого рисунка были проделаны узкие, продолговатые отверстия. Вставив бумажную ленту с рисунками в барабан, зритель смотрел в отверстия, одновременно быстро вращая барабан вокруг оси. Каждое отверстие, проходя мимо глаза, открывало один рисунок и таким образом перед глазом наблюдателя все время происходила быстрая последовательная смена рисунков. Скорость перемещения создавала полную иллюзию движения. Так как рисунки были замкнуты в круг, движение казалось непрерывным. Заменяя в барабане стробоскопа одну бумажную ленту другой, с новыми рисунками, с другим персонажем и с другим характером движения, получали возможность разнообразить впечатления. Помимо барабанных стробоскопов, широко распространены были и дисковые стробоскопы. Схемы обоих типов стробоскопов широко известны и не раз воспроизводились в трудах по истории кинематографа.

Почему же неподвижные рисунки, помещенные на вращающемся кругу стробоскопа, кажутся нам движущимися? Это интересное явление объясняется свойством нашего зрения. Приведем следующий пример. Если в темноте быстро вращать тлеющую лучину, то перед глазами возникает сплошной огненный круг. Зрительное ощущение одного положения светящейся точки еще не успело сгладиться, исчезнуть, как возникло новое ощущение следующего ее положения, а все они вместе и создали видимость светящегося огненного кольца.

Можно проделать еще и такой опыт. Нарисуем карандашом на углу каждой страницы тетради или записной книжки маленькую фигурку человека в различных фазах движения. Потом пальцами руки отогнем страницы нашей книжки и быстро отпустим их. Углы страниц с рисунками человечка быстро замелькают перед нашими глазами, и мы увидим, что нарисованный человечек «ожил», задвигался. Это самый примитивный образец мультипликации, основанный на том, что не успел еще один рисунок исчезнуть из нашего сознания, как его место занял другой, и в силу этого мы воспринимаем все рисунки как одно движущееся изображение.

По этому же принципу сделана известная детская игрушка: на одной стороне картона нарисована клетка без птички, на обратной стороне нарисована птичка без клетки. Картон с рисунками насажен на центральную вращающуюся ось.

Быстро вращая картон вокруг оси, мы видим, что птичка сидит в клетке.

Сохранение человеком зрительных впечатлений объясняется сложными процессами, происходящими в наших органах зрения. Ученые установили, что человеческий глаз сохраняет зрительный образ примерно в течение 0,1 секунды. Следовательно, если время, протекшее между двумя впечатлениями, не превышает 0,1 секунды, они сливаются друг с другом. Именно благодаря этой важной особенности нашего зрения и «оживают» рисунки в стробоскопе. Получив возможность «оживления» рисунков в стробоскопе, стали думать о проецировании этих рисунков на плоскость экрана.

Умение проецировать на экран изображение в увеличенном виде было известно человечеству еще в глубокой древности. Так, например, жрецы во время религиозных мистерий древних египтян в честь богини Изида пользовались для создания чудесного видения, или появления духа божества приборами, имеющими в какой-то степени сходство с волшебным фонарем. Видимо, уже в те отдаленные времена, жрецам были известны двояко-выпуклые стекла, прообраз современного объектива.

В 1646 г. иезуитский монах Афанасий Кирхен дал первое описание устройства сконструированного им волшебного фонаря. С этого года техника проецирования быстро продвинулась вперед и поэтому соединить стробоскоп с волшебным (проекционным) фонарем не представляло большого труда. Уже в 1845 года австриец Ухациус с успехом принялся проецировать на экран движущиеся рисунки «зоотропа». Сконструированный им прибор известен под названием «Колесо жизни».

В 1860 году англичанин Хьюг, благодаря изобретенной им системе зубчатой полосы, которая позволяла быстро двигать всю серию рисунков, воспроизводящих последовательные фазы движения с короткой задержкой перед объективом проектора каждого рисунка, демонстрировал на экране перед восхищенной аудиторией нарисованного футболиста, играющего в мяч.

В 1877 году француз Эмиль Рейно, заимствовав вращательный барабан зоотропа Горнера и усовершенствовав зеркальную систему фенакistosкопа Жозефа Плато, создал новый, более совершенный прибор, названный «праксиноскопом» Рейно. В 1880 году, соединив свой праксиноскоп с волшебным (проекционным) фонарем, он с большим успехом демонстрировал свои праксиноскопические рисунки на экране. Но несмотря на большой успех, это еще не было искусством мультипликации. В ленте барабана цикловые рисунки воспроизводили одно и то же движение, начиная и замыкая его.

Наконец, Эмилю Рейно пришла идея заменить их более длинными лентами, на которых в последовательных рисунках разыгрывались занимательные сюжеты маленьких смешных пьесок, буффонады и народного театра пантомимы. Вот тогда он действительно создал искусство «одушевленного рисунка», искусство мультипликации. В дальнейшем это породило создание «Оптического театра» — рисованного театра Эмиля Рейно, где демонстрировались спектакли «оживших рисунков» перед массовой аудиторией. Более полувека тому назад 28 октября 1892 г. в Париже, в музее Гревен на бульваре Монмартр, в маленьком театрике этого учреждения, состоялась сенсационная премьера светящихся пантомим **«Оптического театра»** Эмиля Рейно, сопровождаемых музыкой, пением и различными звуковыми эффектами.

«Первая лента Рейно, сделанная им для своего театра, — как указывает крупнейший французский киновед Жорж Садуль в своей книге «История киноискусства», — **«Клоун и его собаки»**. Эта лента «демонстрировала сюжет с участием животных, ставший классическим еще со времен Плато. Здесь Рейно заменил бесконечный цикл простых движений более сложными вариациями. Эта первая проба была лишь прологом к подлинному спектаклю. Сюжет **«Хорошей кружки пива»** — так называлась следующая лента Рейно — также был заимствован из репертуара зоотропа. Однако действие здесь уже усложняется. На этом простом сюжете Рейно создает фарс, или, как бы мы теперь сказали, скетч, под очевидным влиянием модных тогда комических антре и пантомим»*.

Первым подлинным спектаклем этого театра была пантомима в трех лицах **«Бедный Пьерро»**. Содержание пантомимы заключалось в следующем: на экране возникает декорация, представляющая освещенный луной сад, налево находится дом Коломбины, направо колонна, увенчанная вазой цветов, вглубине дверь. Над стеной, в глубине сада появляется Арлекин, он перекидывает ноги, спрыгивает на землю и прячется за колонной. Из дома выходит Коломбина. Арлекин внезапно показывается перед изумленной Коломбиной, он снимает с себя маску и начинает объясняться в любви. В это время зазвонил звонок над входной дверью сада. Арлекин некоторое время находится в нерешительности, но потом, приняв быстрое решение, прячется за колонну. Коломбина открывает дверь, находящуюся в глубине сада. Входит Пьерро с мандолиной за плечом, он прячет за спиной большой букет цветов. Пьерро преподносит букет Коломбине, которая принимает его без особой радости. Видя это, Пьерро уходит глубоко опечаленный. Арлекин подглядывает из-за колонны за

* Жорж Садуль. История киноискусства, М., 1957, стр. 26.

уходящим Пьерро и подает Коломбине знак. Коломбина входит в дом. Вновь появляется в саду Пьерро, заливающийся горячими слезами, достает из кармана бутылку с вином, отпивает из нее несколько глотков, ставит бутылку на землю и настраивает мандолину. Потом, повернувшись к балкону Коломбины, он начинает петь серенаду (слышны музыка и пение). После нескольких нот Арлекин, из-за своего укрытия, ударами палки по спине Пьерро (слышны удары палки) прерывает его пение. Пьерро поражен, он удивленно осматривается по сторонам, но, никого не увидев, снова принимается за свою песню. Арлекин вновь прерывает пение Пьерро несколькими ударами палки и, воспользовавшись его растерянностью, пьет из его бутылки. Пьерро опять начинает петь и на этот раз исполняет всю серенаду целиком. Но Арлекин выходит из-за колонны и награждает певца серией ударов. Пьерро удирает, потирая спину. Счастливый Арлекин делает несколько веселых антраша и торжествующий устремляется к Коломбине. Занавес. Лента с этой пантомимой хранится в Париже в Музее Промышленных Искусств. Ее представление проходило в театре с 1892 г. по 1894 г. Лента содержит в себе 500 рисунков, длина ее — 36 метров, продолжительность проецирования более 12 минут.

Для нас не менее интересна и другая пантомима «**Сон у камина**», которая демонстрировалась в «Оптическом театре» с декабря 1894 г. по июль 1897 г.; число рисунков в ней было — 400, длина — 29 метров, продолжительность проецирования — 12 минут. Вот ее содержание: большой белый кот медленно входит в гостиную замка с огромным камином, в котором горит жаркий огонь; кот прогуливается по гостиной, потом прыгает в большое кресло, стоящее около камина, и свертывается там в клубок. В это время в гостиную входит слуга в ливрее, который несет цилиндр и пальто своего хозяина и кладет их на спинку кресла. Кот убегает, за ним уходит слуга. В комнате появляется с озабоченным видом «прожигатель жизни» — хозяин замка. Все его поведение выражает беспокойство и нервозность. Размышляя, он шагает взад и вперед по комнате, потом бросается в большое кресло, скрывается в нем, протянув ноги к огню, и засыпает. В камине постепенно разгорается огонь, пламя растет, подымается все выше и образует огненные завитки, из которых возникает страшное видение — Дух огня. Чудовище играет некоторое время с пламенем и раскаленными добела предметами и исчезает. Огонь, танцуя, образует перед камином подобие экрана, и на нем хозяин замка видит проходящие вереницей события своей прошлой жизни: сначала он совсем маленький лежит в люльке, которую качает его мать, потом он, подросток, катается на велосипеде, затем стоит на коленях перед

молодой женщиной, далее получает пощечину от соперника. Звук пощечины будит спящего. Видение рассеивается. Хозяин замка встает с кресла, протирает глаза и энергичным жестом выражает свое желание драться с оскорбителем. Он надевает цилиндр, берет на руку пальто и собирается уходить в то время, как вновь появляется белый кот и трется подле ног своего хозяина.

Самой значительной работой «Оптического театра» был спектакль **«Вокруг кабины»**, продолжавшийся 15 минут. Сценарий этой пантомимы приводится в книге С. Гинзбурга «Рисованный и кукольный фильм». Здесь уже наметились элементы будущего кинематографического произведения.

Знакомство с содержанием этих трех пантомим наглядно показывает, какие большие шаги были сделаны Эмилем Рейно в области одушевления рисунка от простого циклового движения прыгающей через веревочку девочки до сравнительно сложного развития сюжета, составляющего самостоятельный спектакль, в котором уже участвуют несколько персонажей. Кроме того, нам не безынтересно отметить, что уже тогда в этих спектаклях намечалось некоторое жанровое разнообразие. Эти пантомимы и явились первой художественной мультипликацией, предтечей искусства рисованного фильма.

Хотя решение технических проблем в «Оптическом театре» Эмиля Рейно не было еще совершенным, его труд от этого все равно не теряет своей значительности, так как движение рисунков здесь не является самоцелью, а мы уже имеем дело с рассказанной историей, переданной в движении средствами одушевленного рисунка. Эмиль Рейно не только изобретатель техники, но в первую очередь и прежде всего — создатель элементарных основ мультипликации. Он до рождения кинематографа нашел основной метод одушевления рисунков, получивший название «изображение за изображением», рисунок за рисунком, широко разработанный сейчас в кинематографии искусства рисованного фильма. Интересно, что уже тогда Эмиль Рейно нашел способ отделения рисунков движения от декорации сцены. Изготовление рисунков для пантомимы производилось им на прозрачных желатиновых пластинках, каждая из которых имела по две перфорации, что позволяло Эмилю Рейно, как и в современной мультипликации, точно корректировать местоположение своих рисунков. Желатиновые пластинки с рисунками последовательно склеивались в одну длинную ленту, которая и составляла пантомиму. В метре пантомимы Рейно заключалось 18 рисунков — моментов движения. Изготовление ленты являлось колоссальным трудом для одного художника, поэтому Эмиль Рейно, чтобы облегчить свою работу, широко пользовался в пантомимах повторением одного движения, серией одних и

тех же рисунков и обратного движения — обратной серией этих рисунков.

С рождением моментальной фотографии стало возможным запечатлеть отдельные фазы быстрого движения. Уже тогда, на заре моментальной фотографии, американским фотографом Эдвардом Майбриджем было проведено замечательное исследование.

В 1872 г. американский миллионер Леланд Стенфорд, большой любитель и знаток лошадей, однажды в споре со своими друзьями заявил, что скаковая лошадь во время галопа поднимает все четыре ноги. Чтобы доказать это, Стенфорд пригласил известного в то время фотографа Майбриджа снять движение лошади при помощи ряда фотокамер.

Для этого Э. Майбридж сделал следующую установку: на беговой дорожке, вдоль длинной стены, разграфленной белыми линиями на клетки, были расставлены в ряд два десятка одинаковых фотографических аппаратов. Объективы фотоаппаратов устанавливались на одной высоте и отстояли примерно на 50 сантиметров один от другого. От каждого затвора фотокамеры, поперек беговой дорожки, были протянуты тонкие нитки, прочно закрепленные на стене. На лошадь сажали верхового и пускали его скакать вдоль стены, мимо фотографических аппаратов. Скачущая лошадь грудью разрывала натянутые нитки одну за другой, опуская моментальные затворы фотокамер. Таким образом, получилась серия снимков, воспроизводивших последовательные положения скачущей лошади. Клетки на стене давали возможность четко корректировать каждый снимок всей серии*. Недостатки системы Майбриджа, помимо громоздкости, состоят в том, что каждый снимок получался не в единицу времени, в которую перемещалась на то или другое расстояние лошадь, а в единицу пространства, проходимого ею в данный момент.

В этом отношении более значительные работы знаменитого французского ученого — физиолога Этьенна Жюля Марей, который изучал в своей лаборатории движения всевозможных животных, полет птиц, походку человека и т. д., создавая точные таблицы различных циклограмм, которые он получал путем моментальной фотографии через равные промежутки времени. Для фотографирования различных движений Марей в 1882 г. изобрел специальное фото-ружье. В стволе этого ружья у него находился фотографический объектив, а на месте магазина помещался барабан, в который вставлялась светочувствительная пластинка. Марей прицеливался в бегу-

* Эдвард Майбридж с 1878 г. произвел ряд опытов серийной фотографии. Его снимки были опубликованы в одиннадцати томах «Движение животного» (Филадельфия, 1887 г.), в которых было помещено 781 изображение с 20 тысячами фаз различных движений.

щее животное или летящую птицу, спускал курок и тогда на быстро вращающейся пластинке получалось двенадцать последовательных изображений снимаемого объекта. Интересно и другое нововведение Марей, значительно улучшающее технику съемки движений, позволяющее получать на одной пластинке не одно, а несколько последовательных изображений подряд. Для этого Марей перед объективом фотографического аппарата устанавливал картонный круг, в котором через равные промежутки были прорезаны одинаковые отверстия. Приводя круг в быстрое вращательное движение, Марей тем самым то открывал, то закрывал объектив фотоаппарата. Это изобретение по существу было прототипом современного обтюратора в киноаппарате. Сколько раз в секунду картонный круг, вращаясь перед фотоаппаратом, открывал объектив, столько на одной пластинке каждой секунды получалось моментальных, последовательных изображений снимаемого движения*. Эти два изобретения Марей послужили толчком для возникновения киноаппарата и рождения современного кинематографа. Многие таблицы движения, созданные Майбриджем и особенно Мареем, послужили для художников-мультипликаторов разных стран основным подсобным материалом при работе над одушевлением рисунков в раннем периоде развития рисованных фильмов. А на мультипликационной студии Диснея таблицы Марей до сего времени широко используются в качестве элементарного справочника по различным вопросам движения.

Изобретение братьев Люмьер, которые в 1895 году разработали конструкцию киноаппарата для съемки и проекции движущихся фотографий, назвав его кинематографом, нанесло смертельный удар «**Оптическому театру**» Эмиля Рейно. Опытная демонстрация фильма, заснятого на киноплёнке, состоялась в марте 1895 года, а в конце декабря этого года в Париже уже начал функционировать первый кинотеатр. Эмиль Рейно принужден был прекратить в музее Гревен демонстрацию своих «светящихся пантомим». Он в отчаянии разбил свой аппарат и выбросил в Сену почти все ленты своих замечательных пантомим.

Рождение кинематографа вытеснило мультипликацию. С изобретением киноаппарата мультипликацию на некоторое время предали забвению, увлекшись перспективами быстро развивающегося игрового кинематографа. Вновь «изобретена» мультипликация была американцем Стюартом Блектоном, который открыл секрет покадровой мультипликацион-

* В 1883 г. во французском научно-популярном журнале «Природа» Э. Ж. Марей опубликовал свои хронофотографические снимки на одной и той же пластинке различных фаз полета птиц, движения идущего, бегущего и прыгающего человека.

ной съемки, названной в США — «один поворот, одна картина». В своем первом фильме «**Отель с привидениями**», сделанном в 1906 году, оператор Стюарт Блектон одушевил мебель и различную домашнюю утварь. В его фильме все вещи, без посторонней помощи, сами передвигались по комнате. Это воспринималось тогда как какое-то чудо, — ведь вещи двигались на экране сами по себе, без какой бы то ни было нитки или руки в черной перчатке. После нескольких месяцев поиска европейским техникам удалось раскрыть «тайну» Стюарта Блектона. Кстати, примерно в это же время оператор Сегундо де Шамон в Барселоне применял такой же метод в своих кинематографических съемках. Но ни Стюарт Блектон, ни Сегундо де Шамон, нашедшие метод покадровой мультипликационной съемки, еще не создали искусства мультипликации. Они только открыли технический прием, но не сумели его полноценно развить и не создали на этой основе особый жанр в кинематографии.

Эту задачу с успехом разрешил в 1907 году французский художник-карикатурист Эмиль Коль, эльзасец по происхождению (настоящая фамилия его была де Курте), начавший заниматься оживлением рисунка в кинематографе методом покадровой съемки.

Эмиль Коль был учеником известного художника, члена Парижской Коммуны Андре Жилля; до начала своей работы в кино он выполнял иллюстрации в различных журналах в виде рассказа в картинках без подписей. С проницательностью подлинного художника, он увидел большие возможности одушевления рисунка в кинематографе. Эмиль Коль не пошел по эффектному, но легкому пути аттракционов, а, опираясь на опыт работы своего соотечественника Эмиля Рейно, он создал новый, рисованный мир в кинематографе, мир, где основным законом является фантазия, а главным действующим лицом оживший гротесковый рисунок, где статуя может плакать крокодиловыми слезами, а благопристойный попугай на глазах у зрителей превращается в сварливую тещу. Талант карикатуриста и одновременно новеллиста, специализирующегося на комедийных положениях, позволил Эмилю Колю совершенно свободно войти в красочный мир мультипликации. Он увидел здесь не аттракцион, а новое интересное искусство, позволяющее средствами ожившего рисунка занимательно раскрывать сложный кинематографический сюжет.

Эмиль Коль создал в мультипликации свой стиль. Здесь доминировала простота графики, внушенная детским рисунком (но без вульгарного подражания ребячеству), и всегда присутствовало чувство карикатуры, что позволяло художнику создавать многообразные «каламбуры изображений». Линии его рисунков чудесно трансформировались, заставляя

появляться на экране самые невероятные образы, рожденные фантазией автора. Так, в его мультипликации встречались неожиданные метаморфозы: курицы несли яйца по будильнику, а человек, который отправился путешествовать по воздуху, управлял полкой своей одежды как рулем.

Необходимо отметить, что еще тогда, среди многочисленных работ Эмиля Коля появился первый постоянный персонаж рисованной мультипликации «Фантош» — фантастический гротесковый герой, потомство которого на сегодняшний день чрезвычайно многочисленно, так как он в этом или другом виде воплощал в себе тип различных мультипликационных героев, продолжающих из одного фильма в другой свои похождения. Особенность этого персонажа состояла в том, что он уже тогда, несмотря на примитивность рисунка, был наделен своим определенным характером. Первым мультипликационным фильмом Эмиля Коля был **«Фантасмагория»** объемом 36 метров, продолжительностью демонстрации на экране 1 мин. 57 секунд. Парижане увидели его 17 августа 1908 г. на экране театра «Жимназ». Особенностью этого фильма были многообразные превращения: так слон постепенно превращался в танцовщицу, а потом и в разные другие существа. Второй его фильм **«Кошмар куклы Фантош»**, сделанный в том же году, был уже вдвое длиннее — 80 метров.

С 1908 г. по 1913 г. Э. Коль делал свои короткие мультипликационные фильмы в фирмах «Гомон», «Эклер», «Эклипс». В 1913 году фирма «Эклипс» откомандировала его в Америку для постановки в своем филиале рисованных мультипликаций. Техника первых лент была чрезвычайно упрощена, а рисунки очень схематичны, так как Эмиль Коль работал один и не мог себе позволить более сложного детального рисунка, но, несмотря на это, его работы всегда были занимательны, остроумны и отличались большой изобретательностью. К числу его лучших работ французские искусствоведы относят **«Веселые микробы»** (102 м.), **«Приключение барона Крак»** (102 м.), **«Выправитель мозгов»** (100 м.), **«Мечта мальчика из кафе»** (110 м.).

Фильмы Э. Коля были всегда юмористичны, в них разыгрывались пародии, бытовые сценки, а иногда и темы политических карикатур.

В лице Эмиля Коля мы встречаем первого специфического режиссера графической мультипликации. Его безусловно следует считать зачинателем искусства рисованного фильма.

В Америке, вслед за фильмом Стюарта Блектона **«Волшебное вечное перо»**, в котором перо на экране рисовало различные забавные сценки, свой вклад в развитие мультипликации внес Уиндзор Мак-Кей, который в 1911 году выпустил фильм **«Герти-динозавр»**, где доисторический персонаж

узнал радость одушевления в мультипликации. При демонстрации своего фильма Мак-Кей стоял перед экраном с хлыстом в руке, изображая дрессировщика. Хлопая хлыстом, он заставлял рисованного динозавра выполнять на экране различные цирковые акробатические номера. Это был эффектный, чисто сделанный мультипликационный аттракцион, который принес художнику Мак-Кею большую известность. Надо отметить, что рисунки как для фильма Мак-Кея, так и для фильмов Эмиля Коля делались целиком на бумаге; тогда еще не нашли приема отделения рисунков последовательных фаз движения персонажей от неподвижного постоянного фона, на котором разыгрывалось действие. Поэтому и Мак-Кею, и Эмилю Колю приходилось на каждом отдельном бумажном листе своей заготовки рисовать не только следующую фазу движения присутствующих в кадре персонажей, но точно копировать и неподвижный фон. Отсюда, рисунок декорации, на котором разыгрывалось действие, как правило, был чрезвычайно простым, удобным для множественного копирования. Этот метод не являлся полноценным и, конечно, не мог разрешить всех вопросов, связанных с повышением художественного качества одушевления персонажа и декорационной среды в рисованном фильме. Идея перевода рисунков фаз движения с бумаги на прозрачный целлулоид пришла другому пионеру американской мультипликации Эрлу Херду на несколько лет позже, в 1914 году. Через некоторое время к этому приему самостоятельно пришли и русские мультипликаторы. Этот метод позволил свободно производить любое движение персонажей, на любой декорации, даже очень сложного рисунка и тональности, что сразу в корне изменило весь производственный процесс изготовления рисованного фильма, повысило технику и художественное качество мультипликации и в области движения персонажей, и в декорационном оформлении.

Пионером русской мультипликации нужно считать художника и оператора Владислава Александровича Старевича, который в 1910—1911 гг. в киноателье А. А. Ханжонкова разработал особую технику и приемы для постановки и съемки объемно-кукольной мультипликации, сохранившуюся в своих основных чертах и по настоящее время. Им были созданы в России первые в мире объемно-мультипликационные фильмы. Так, в 1912 году В. А. Старевич выпустил мультипликационный фильм **«Прекрасная Люканида или война рогачей с усачами»** и другой — под названием **«Авиационная неделя насекомых»**.

Оба фильма являлись пародией: первый — на французские картины того времени; второй — на увлечение авиацией. В них участвовали специально разработанные В. А. Ста-

ревичем куклы, изображающие различных насекомых, которые, благодаря мягкой проволочной конструкции, могли, перемещаясь, видоизменять свою форму, принимать различные позы и производить разнообразные движения. Если в работах американца Стюарта Блектона предметы, снятые им по методу кадр-съемки, только физически перемещались из одного места в другое, не видоизменяя своей естественной формы, т. е. они, вне зависимости от своего положения, оставались тем же стулом, столом, диваном, лампой и т. д., то у Старевича его куклы-насекомые, снятые этим же методом, уже являлись в новом качестве, становились образами. Старевич старался найти в поведении своих персонажей черты, приближающие их к людям. Его куклы воспроизводили человеческие чувства, поступки, а фильмы содержали развернутую интригу.

Это уже не был примитивный кино-аттракцион Блектона или Мак-Кея. Это было появление в кинематографии нового вида искусства — искусства мультипликации, которое решало самостоятельные художественные задачи присущими ему средствами.

В 1913 году В. А. Старевич создает мультипликационный фильм **«Стрекоза и Муравей»**. Это произведение, сделанное по известной басне Крылова, имело невероятный успех и принесло ему мировую известность. Фильм **«Стрекоза и Муравей»** разошелся в количестве 140 копий, что для кинематографии того времени было невероятным явлением. В том же году выходит другой фильм **«Четыре черта»** (с персонажами — лягушками) — шарж на одноименный фильм немецкого режиссера Альфреда Линда. В 1914 году Старевич делает новый кукольный фильм **«Всяк на Руси танго танцует»**—шутка, высмеивающая увлечение модным западным танцем — танго.

Кукольные произведения Старевича отличались особенной художественной тщательностью; все персонажи в фильмах двигались плавно и ритмично, без рывков.

Помимо кукольной мультипликации В. А. Старевич первый из кинематографистов России занимался и рисованной мультипликацией. В 1913 году он делает мультипликационную вставку в фильм по повести Н. В. Гоголя **«Ночь под Рождество»**. Эта мультипликация (автору данной книги удалось в детстве увидеть ее в синематографе) была сделана методом силуэтного рисунка, в ней было показано, как Черт и Солоха вылетают на метле из трубы хаты, путешествуют по звездному небу, крадут месяц и возвращаются домой. Об этой работе рассказывает в своих воспоминаниях и один из старейших художников русской и советской кинематографии С. В. Козловский.

Немного позднее, по дошедшим до нас рассказам, Старевич делает маленький рисованный юмористический фильм **«Петух и Пегас»**, в котором высмеивает борьбу двух основных киноконкурентов на русском рынке: фабрики А. А. Ханжонкова (фабричная марка «Пегас») и фабрики братьев Пате (фабричная марка «Петух»). Ханжонков по личным соображениям не пустил в продажу этот фильм и, видимо, уничтожил его. Необходимо отметить участие В. А. Старевича и в научной мультипликации; так, известна его рисованная работа в научно-популярном фильме, выпущенном фирмой Ханжонкова, **«Пьянство и его последствия»**. Последнюю большую работу по объемной мультипликации В. А. Старевич проводил в фантастических сценах в фильме **«Звезда моря»** (по одноименному роману Д. Локка), выпущенном Ялтинским ателье фирмы А. А. Ханжонкова в 1918 году.

В 1919 году В. Старевич переехал во Францию и поселился в Париже, в маленьком домике около Венсенского леса, где организовал свою мастерскую и продолжал трудиться над мультипликационными фильмами сначала с женой, а потом с дочерью. Он сделался непревзойденным мастером кукольной мультипликационной техники. Его замечательные фильмы **«Чудесные часы»**, **«Глаза дракона»** и, наконец, фильм **«Роман Ренара»**, который он выпускает в 1940 году, совершенны по одушевлению кукольного персонажа, по отработке деталей и всего художественного оформления. В 1950 году Старевич создает новый блестящий фильм-сказку **«Цветок папоротника»**, который приносит ему премию на кинофестивале в Венеции. В этом фильме с большой любовью, с творческой изобретательностью сделано все оформление до мельчайших деталей. Особенно интересны сказочные декорации, которые являются уникальными и хранятся до сего времени в его музее.

Последняя его неоконченная работа **«Рейнике Лис»**, показанная нам весной 1956 года в его мастерской на маленьком экране, изумила нас, специалистов, своим высоким мастерством. Нам не верилось, что методом «покадровой съемки» можно добиться такой совершенной, выразительной игры кукольных персонажей. Нужно обладать подлинным талантом — «золотыми руками» истинного умельца, чтобы так совершенно все сделать в этом произведении. Американские фирмы неоднократно предлагали Старевичу продать секрет конструкции его кукол и перейти к ним работать, но он категорически отвергал эти предложения.

В русской мультипликации В. А. Старевич сыграл примерно такую же роль, какую в свое время в иностранном рисованном фильме — французский художник Эмиль Кольт.

Первые заметные шаги развития мультипликации в США относятся к 1913—1916 годам, когда она начала ставить в своих фильмах собственно-художественные задачи. Основное влияние на ее дальнейшее развитие сыграли «комикс-стрипс» — смешные юмористические рисунки, издававшиеся в качестве воскресного приложения к газетам и журналам, в которых в серийном изложении воспроизводились различные забавные приключения. В этих последовательных рисунках на страницах журналов, с соответствующими подписями, а иногда и без них, рассказывались смешные истории, героями которых очень часто бывали постоянные рисованные персонажи. Популярность «комиксов» быстро росла, они стали традицией не только всех американских газет и журналов, но издавались и отдельными выпусками.

Американские художники-мультипликаторы использовали эту популярность и перенесли приемы комиксов в свои рисованные фильмы. Не избежал этого влияния и Эмиль Коль, который во время своего короткого пребывания в Америке сделал некоторые свои фильмы по сюжетам и рисункам американских комиксов.

Восприняв традиции и приемы журнальных «комиксов», с одной стороны, а с другой стороны, заимствуя приемы «гега» — смешного трюка, которыми были насыщены комедийные фильмы популярного в то время режиссера Мак-Сеннетта, американская мультипликация надолго определила дальнейшие пути своего развития. Ее связь с комиксами заметна и до сегодняшнего дня. Комедийные фильмы режиссера Мак-Сеннетта, признанного короля «гега», имели огромный успех у американской публики. Мак-Сеннетт считал основным правилом «гега» его нелепость, чем нелепее трюк, тем он, по его мнению, становится смешнее. Мак-Сеннетт специализировался на постановке комических короткометражек, получивших название «комедий затрещин». Эти фильмы в основном строились на чисто внешнем комизме — смешных погонях, преследованиях, драках, комических прыжках и падениях. Свои комедийные фильмы Мак-Сеннетт выпускал серийно: так, были серии фильмов о приключениях полисменов, были серии фильмов с автомобилями, их сменила серия комедий с купальщицами и т. д., и все, как правило, строилось на различных «гегах». Эти приемы смешных «нелепиц» американские мультипликаторы сразу перенесли в рисованные фильмы, где они процветают и по сей день. Принцип серийности также был усвоен американской мультипликацией. Примерно в это же время начинают свою успешную продолжительную карьеру в Америке братья Макс и Дэвид Флейшер, выходцы из Австрии. Их первый рисованный персонаж был забавный клоун Коко. Выходя из чернилницы своего хозяина в начале

каждого фильма, он возвращался в нее обратно в конце, после того, как совершал многочисленные дурачества, вопреки нормам и представлениям натурального кино. Это были серии смешных коротких рассказов. После Коко братья Флейшер создали двух героев Мэтта и Джеффа (автор Бад Фишер), из которых один дополнял другого в серии забавных приключений. Мэтт и Джефф, мультипликационные герои, пародирующие известных киноактеров Пата и Паташона, имели большой успех и не сходили с экрана и со страниц газет в течение многих лет.

В это время в Европе мультипликация начала развиваться в Англии и в Германии. В Англии в 1910 году маленькие силуэтные фильмы, похожие на китайские тени, делал художник Армстронг. Первый фильм Армстронга «Клоун и его осел» имел большой успех в лондонском «Палас-театре» Армстронг пробовал заниматься в мультипликации политической карикатурой, но его попытки были неудачны и он в дальнейшем перешел на работу в области рекламы. В Германии Юлиус Пиншевер в 1911 году начал делать первые рекламные рисованные фильмы. Его мультипликационный фильм «**Эксельсиор**», снятый в 1912 году, вошел в историю немецкой мультипликации и может считаться началом этой отрасли кинематографии в Германии. Эти немецкие рекламные фильмы, совершенствуясь в дальнейшем в работах Ганса Фишеркозена, отличались высоким художественным качеством и пользовались мировой известностью. Однако эти работы в Европе были единичными и не могли соперничать с тем размахом, который приняла рисованная мультипликация в Америке в годы после первой мировой войны.

РАЗВИТИЕ РИСОВАННОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ ПОСЛЕ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ

После первой мировой войны, между 1920—1930 годами развитие рисованной мультипликации двинулось в Америке большими шагами. Помимо студии братьев Флейшер, в США образовались мультипликационные студии Чарльза Минтца, Леона Шлезингера, Гармон-Айзинга, Ван-Бюрена и др., которые начали выпускать на экран рисованные фильмы. В серии фильмов студии Флейшер появился новый персонаж — кокетливая «герл» Бетти Буп, карикатура на американских «кинозвезд». Но Бетти просуществовала в студии Флейшера недолго; налет некоторой эротики в ее поведение заставил вмешаться американскую администрацию «Кодекса морали» и «Легиона благопристойности», которая наложила запрет на выпуск этих фильмов. «Большой бум» в американской мультипликации произвел выпуск фильмов с Котом Феликсом — персонажем, разработанными художником Патом Сюлливаном.

Стиль этих серийных произведений, рассчитанных на 5—8 минут демонстрации, целиком продолжал линию «комикс стрипс». Это были фильмы, полные забавных историй с приключениями, насыщенные разнообразными, очень смешными трюками. Изобразительная сторона мультипликации была чрезвычайно проста и невысокого художественного качества; она исходила из традиционных принципов американского журнального рисунка. В этих фильмах действие развивалось чрезвычайно стремительно, динамично, не придерживаясь логической последовательности. Вся картина была построена на каламбурах, на особой трансформации рисованных персонажей и ряда смешных или нелепых положений, рассчитанных на то, чтобы возможно больше количество раз, в течение короткого времени, в которое демонстрировался фильм, вызвать у зрителей смех.

Успех рисованных фильмов Пата Сюлливана был огромным. Популярность кота Феликса быстро распространилась по всему миру. С его приключениями выходили различные

иллюстрированные книжки, его истории печатались во многих журналах. Этот персонаж в то время достиг примерно такого успеха, который позднее приобрел другой герой американской мультипликации мышонок Микки-Маус. Коммерческий успех фильмов с приключениями кота Феликса породил в американской мультипликации многочисленные подражания. Так появился «Безумный Кот» Бена Гаррисона, фильмы с участием которого стали выпускаться студией Шлезингера, появился «Лягушонок Флип» Юба Айверкса и другие.

Но все эти фильмы, как и позднейшие работы других американских мультипликационных студий, отошли на задний план с появлением продукции Уолта Диснея, открывшего новую эру в американской мультипликации. Успех пришел к Диснею не сразу; он его завоевал кропотливой творческой работой. С этим именем связано дальнейшее развитие искусства рисованного фильма. Дисней не только талантливый художник, но и выдающийся режиссер, замечательный организатор и рационализатор, внесший много нового в производство и технологию искусства мультипликации. Сейчас он является руководителем и хозяином крупнейшего кинематографического предприятия и его влияние на американскую и западноевропейскую мультипликацию огромно.

Ранние мультипликационные работы Уолта Диснея — «Граммы смеха» (1920) и «Алиса в стране чудес» (1923) — были произведениями незначительными и непривлекли внимания публики. В «Алисе», например, Дисней с помощью трюковой фотографии показал реальную американскую девочку, действующую среди рисованных персонажей, но масштабные отношения Алисы к этим героям были неубедительны. Первым серьезным успехом Диснея обязан выпуск фильма с персонажем Освальдом — Веселым Кроликом, что до некоторой степени было подражением Коту Феликсу. Хотя Освальд был менее гибким и разносторонним, чем его прототип Феликс, публика его полюбила и Дисней сразу приступил к серийному выпуску фильмов с участием Веселого Кролика.

При появлении Освальда — Веселого Кролика на экранах Франции критик Мишель Арно в «Ревю дю Синема» писал: «Освальд не имеет ни грации, ни тонкости остроумия, ни неожиданности Феликса... Освальд — это самодовольный землевладелец, это хороший парень, с склонностью к проказам, шалостям...». Дисней персонифицировал свой персонаж; Освальд — это не просто зоологический кролик. Он являлся носителем человеческих черт характера, поэтому Освальд становился более близким, знакомым зрителю, и это сразу решило его успех. Серия из 26 фильмов сделала этот персонаж чрезвычайно популярным. Но когда у Диснея произошел конфликт с прокатной конторой, которая отказала ему в ссу-

де денег за новую серию фильмов с участием Освальда—Веселого Кролика и даже запретила использовать этот персонаж, то изобретательская мысль Диснея быстро родила нового героя — мышонка Микки-Мауса. Эта эволюция не была неожиданностью, она целиком исходила из старого образа — Освальда — Веселого Кролика. Заменяя у своего кролика длинные уши круглыми, Дисней немного удлинил его нос, сделал его руки и ноги более тонкими и, приделав ему хвост, получил новый персонаж — Микки. В это время вся Америка и Европа были взволнованы необычайным перелетом Линдберга через океан. Дисней использовал это положение и немедленно выпустил фильм **«Сумасшедший самолет»** с участием Микки-Мауса. Этот персонаж создал славу и коммерческое благополучие Диснею.

Следующим фильмом был **«Галопирующий гаучо»**, в котором Микки пародирует известного киноактера Дугласа Фербенкса.

Образ Микки строился на тех же принципах, что и Освальд Веселый Кролик. Он был наделен психологией и основными чертами характера «среднего американца» и это делало его понятным, доступным зрителю.

Микки человечен, он может любить, ненавидеть, радоваться, сердиться, веселиться и огорчаться. Он ловок, изобретателен, не лишен остроумия и даже храбр. Но самое главное — он оптимистичен и доброжелателен. Исходя из этих характеристик Микки, Диснею понадобилась его антитеза, и он, в противоположность маленькому доброму Микки, сначала создает образ большого злого хромоногого кота, являющегося карикатурой на кота Феликса, а позднее чудовищного быка Пита, пользующегося исключительно грубой силой для достижения своих целей. Это были постоянные противники Микки. Появление таких персонажей понятно и закономерно. Далее появляется веселая, кокетливая подруга Микки — мышонок Минни. Похождения Микки и Минни выходят серия за серией и вызывают любовь и симпатии зрителей. Микки становится популярным не меньше, чем Чарли Чаплин.

Но несмотря на появление нового характерного персонажа в американской мультипликации и значительного улучшения плавности движения при одушевлении рисунков, стиль ее фильмов остается тем же. Это маленькие смешные рассказы-анекдоты, насыщенные традиционными «гегами» американских «комиксов» в довольно посредственном графическом оформлении. С появлением звука в немом кино Дисней выпускает свой первый звуковой фильм **«Пароход Вилли»**, имевший большой успех в Нью-Йорке. В этой картине Микки на борту парохода играл на всех предметах, до которых он мог дотронуться; звук был неотделим от игры рисованного

персонажа. Музыка являлась основной звуковой канвой, по которой строилось все поведение мультипликационных героев, а не только аккомпанементом к картине. Звуковое оформление фильма было предварительно записано Диснеем на пленку и по этой записи точно производилось одушевление персонажей. Рисованные персонажи в фильме двигались синхронно с ритмом и темпом музыки, что повышало пластику движения и придавало необычайную прелесть мультипликационному произведению. Это было новостью для того времени и являлось секретом Диснея.

Звуковое кино расширило возможности мультипликации. Комические элементы фильма, различные смешные «гегги» стали передаваться не только через поведение персонажей, но и через музыкальные трюки, как-то: пружина часов, говорящая особым голосом, коровья челюсть, на которой играли как на ксилофоне, ледяные сосульки, издающие приятный звук челюсти, паутина, на которой играли, как на арфе и т. п.

У Микки, помимо Минни и Пита, появляются новые партнеры. Так появился Плуто — щенок, приятель Микки. Это было существо, награжденное необыкновенной глупостью. Затем рождается Гуфи, неопределенный по зоологической классификации персонаж, не то корова, не то пес — рассудительный добрый простак, наделенный невероятной наивностью и непосредственностью. Потом появился крикливый изобретательный утенок Дональд, задира и драчун, неудачник, наделенный особым героизмом в минуты отчаяния.

Микки и вся его компания расширили свое поле деятельности. Помимо мультипликационных картин, эти персонажи проникли на страницы различных газет и журналов, вошли в мир игрушек и создали собственную литературу, что повышало их популярность и увеличивало доход Диснея.

Итак, Дисней обзавелся постоянными рисованными персонажами, постоянной труппой для своих мультипликационных фильмов. Создание этих персонажей было основано на антропоморфизме, где в поведении животных узнаются поступки человека. Это басенная и сказочная конценция, идущая от народных сказок, от Эзопа, Лафонтена, Крылова и других баснописцев.

Персонажи — Микки, Минни, Пит, Плуто, Дональд, Гуфи — это маски странных животных, наделенных разумом, реакцией, поступками, особыми привычками, недостатками и склонностями некоторых типов людей.

Идея создания персонажей — масок с определенными человеческими характерами не нова. Эта мысль, помимо басен и сказок, была заложена в персонажах народного кукольного театра и особенно ярко выражена в старинном театре

итальянской народной комедии эпохи Ренессанса — комедия дель арте — «комедии масок».

Заслуга Диснея состоит в том, что он для другого вида искусства, в новой форме, в новом качестве создал свои постоянные маски, свою «постоянную труппу» рисованных персонажей. Его серийные мультипликационные произведения, основанные на аналогии между миром животных и человеческим миром, выраженные средствами карикатурного изображения, естественно заставили Диснея избрать такой стиль, в котором подражание его героев явлениям человеческой жизни было законом.

Все элементы своего фильма Дисней стремился приблизить к повседневной человеческой жизни, сохраняя особый карикатурно-преувеличенный тон всего произведения. Однако как бы ни были эти подражания близки к жизни, это прежде всего картины о животных, в которых зритель должен угадывать людей.

Сделав свои старые немые фильмы: «Сумасшедший Самолет» и «Галолирующий гаучо» — звуковыми, Дисней в марте месяца 1929 года выпускает на экран новый звуковой фильм, известный у нас под названием **«Концерт Микки»**, в котором Микки виртуозно играл прелюдии Рахманинова.

Диснею стало ясно, что прием, в котором звук и изображение тесно связаны друг с другом, таит в себе качественно новые интересные выразительные возможности. Он начал интенсивно работать над фильмом, где можно было бы шире использовать музыку и уже в мае 1929 г. выпустил первый фильм из серии «Глупые Симфонии». Этот фильм, названный **«Танец Скелетов»**, сделанный по музыке Сен-Санса, хорошо известен нам по четкому совпадению ритма танцующих скелетов с музыкой. С этого времени «Глупые Симфонии» стали периодически появляться на экране вместе с персонажами Микки, Дональда, Плуто и Гуфи.

В сравнительно короткие сроки Уолт Дисней так расширил производство своих мультипликационных картин, что почти подавил конкуренцию других американских студий, производящих рисованные фильмы. Пожалуй единственный персонаж студии Флейшера «Попи — моряк», созданный художником Э. Сегар еще мог состязаться с персонажами Диснея. Попи — моряк был сначала выпущен для рекламы консервов шпината, но потом, благодаря успеху фильмов с его участием, он стал появляться и в самостоятельных картинах, которые отличались бешеной динамикой действия, традиционной дракой, неистовством разрушений, производимых героем, в особенности тогда, когда он съедал банку консервов шпината, которая чудодейственно увеличивала его силу. Персонаж Попи нам знаком по фильму **«Али-баба»**. Это были чудовищ-

но нелепые фильмы, но они, как правило, всегда нравились американской публике.

В сравнительно кратком обзоре мы видим, однако, каких значительных успехов добилась мультипликация в Америке по сравнению с первыми фильмами Уиндзора Мак Кея, Стюарта Блектона и даже Эмиля Коля.

За это время произошли существенные изменения и в технологии производства рисованной мультипликации. Если раньше мультипликационные фильмы делались одним или несколькими художниками, то теперь, когда коммерческий успех этих картин и спрос на них возрос в несколько раз, для быстрого изготовления рисованного фильма потребовалось участие значительного количества художников, потребовалось и рациональное распределение труда, т. е. освобождение одних, более квалифицированных художников от трудоемкого изготовления всех фаз движения рисованных персонажей и передачи менее ответственной части работы своим помощникам. Так в производстве рисованного фильма появилась профессия художника-аниматора (одушевителя), т. е. художника-мультипликатора, который стал делать только основные, главные, ключевые рисунки движения; появилась профессия его помощника — художника-фазовщика, делающего только промежуточные рисунки, промежуточные фазы движения между основными рисунками. Дальше появилась профессия художника-прорисовщика, прорисовывающего начисто черновые рисунки движения; затем появилась профессия художника-контуровщика, копирующего с бумаги рисунки фаз движения на целлулоидные листы и, наконец, профессия художника, который закрашивает переведенные рисунки на целлулоид соответствующей краской. Такое распределение труда потребовало создания больших, хорошо организованных студий. К созданию такой специализированной студии с большим штатом художников и пришел в Америке Уолт Дисней.

В Европе, в Германии, после первой мировой войны в мультипликации возникли два течения: производство абстрактных, отвлеченных рисованных фильмов и силуэтных фильмов, в характере китайского театра теней. Это была эпоха дискуссий, экспериментов, поисков нового стиля и форм в немецкой кинематографии.

В 1921 году Ганс Рихтер, Вальтер Руттман и шведский художник Викинг Эггелинг, которого Рихтер пригласил из Оскона в Германию, а также братья Оскар и Ганс Фишингер стали основателями и мастерами немецкого «авангарда» — производства абстрактной мультипликации, которая и сейчас распространена не только в Федеративной Республике Германии, но и в других западных европейских странах, в Канаде и в Америке. Отвлечение от реальной действительной

жизни является характерной чертой творчества многих западных художников.

Ганс Рихтер два года, с 1916 по 1918 год, искал законы ритма в живописи и изучал принципы контрапункта в фугах и прелюдиях Баха. В результате этой работы возникли абстрактные мультипликационные этюды — «Ритм 21, 22, 23». Вальтер Рутман создал в 1921 году свой этюд—«Фотодрама № 1», а Викинг Эггелинг закончил в 1922 году свой мультипликационный фильм «**Диагональная симфония**», ставший довольно известной работой. С ней мы познакомились в 1928 году. Содержание фильма довольно простое: на экране появляются с двух сторон, по диагонали, различные линии, отличающиеся одна от другой по толщине и по цвету, от серого до черного. Эти линии, ритмически варьируясь, приближаются друг к другу, пересекаются, изменяют свою форму, сходятся, опять расходятся, идут в одном направлении, потом в другом и в конце концов оказываются как два полукруга, один против другого. Вот и все. Никакого сюжета, только четкое ритмическое движение линий.

За этим фильмом последовало еще две симфонии: «**Параллельная**» и «**Горизонтальная**», созданные эггелингом незадолго до его смерти в 1924 году.

В таком же примерно характере Оскар Фишингер создал в 1929 году свои «**Танцующие линии**» и ряд подобных «этюдов».

Характерным представителем другого течения немецкой мультипликации — силуэтного фильма, является художница Лотта Рейнигер. Ее наиболее известный фильм «**Приключения принца Ахмеда**» сделан в 1926 году. Это была картина по мотивам восточных сказок, отличающаяся изысканностью изобразительных форм, выполненная методом плоскостной шарнирной марионетки и вырезным силуэтным рисунком из черной бумаги. В движении своих персонажей Лотта Рейнигер достигала тогда большого совершенства.

Большую работу в области рекламных мультипликационных фильмов развернул Ганс Фишеркозен, его фильмы пользовались широкой известностью и заказывались не только немецкими, но и иностранными фирмами.

Во Франции «широкое распространение американской мультипликации во время войны вызвало новый подъем французской школы. Эмиль Коль предпринял серии «**Никкилированные ноги**» (1917 г.) по известным рисункам художника Фортона. Увлечлись мультипликацией и некоторые рисовальщики-карикатуристы: Бенжамен Рабье («**Карамель**», 1919 г.), О'Галоп («**Вальдшнепик**», 1919 г.) Жозеф Эмар, Лортак и др. Лортак вместе с Шевалем основал ежемесячный мультипликационный журнал «**Киноутка**», который вы-

ходил в течение нескольких лет (1920—1923). На создание «Киноутки» были затрачены весьма незначительные средства. Карикатурные силуэты вырезывались из бумаги. Вырождение французской школы в мультипликации совпало с концом немого кино» *.

Нам трудно по этим скудным данным сделать вывод о состоянии французской мультипликации на данный период, но, безусловно, становится ясным, что рисованный фильм, зародившись во Франции, не достиг там такого широкого размаха, какой он получил в США. В это время во Франции возникло понятие «подлинное кино» — увлечение абстрактными фильмами, без содержания, построение которых было основано на ритмическом сочетании движения разнообразных световых пятен и различных отвлеченных форм, и художники Фернан Леже, Генри Шомет, Ман Рей возглавили это направление в мультипликационной кинематографии.

Интересно отметить, что после первой мировой войны мультипликационная кинематография начала развиваться и в Японии.

Первый японский мультипликационный фильм был сделан в 1913 году Сейтаро Китаяма. В мультипликации применялась очень простая техника, рисунок делался черной линией на белой бумаге.

В 1921 году художники Канэ Ямомото и Куши улучшили эту технику, рисунок был по-прежнему черный, но приобретал различные оттенки серого цвета на белом фоне бумаги. Персонажи изготовлялись по принципу плоской шарнирной марионетки: головы, руки, ноги, туловище вырезались из бумаги и соединялись тонкими нитями, что позволяло им производить движение только в одной плоскости. Этим методом Ямомото в 1924 году сделал два мультипликационных фильма-сказки: **«Гора на которой оставляют стариков»** и **«Червяк и карлик»**.

В 1924 году Набуро Офудзи выпустил мультипликационный фильм: **«Пир под цветущими вишнями»**, где применил особую цветную бумагу «сиогами», имеющуюся только в Японии. Из этой тонкой бумаги вырезались персонажи, которые размещались между положенными друг на друга многочисленными стеклами, что создавало рельефность и многоплановость в изображении.

В 1927 году Ясудзи Мурата начал изготовлять фильм с применением целлулоида. Только вместо того, чтобы делать рисунки непосредственно на целлулоиде, как это принято сейчас, автор сначала рисовал их на бумаге, затем вырезывал и наклеивал рисунки на целлулоид. Так было сделано два

* Жорж Садуль. История киноискусства. М., 1957, стр. 290.

фильма по мотивам японских сказок: «Соревнование обезьяны с крабами» и «Кость осьминога», получивший третью премию Министерства Национального Образования.

В том же 1927 году Набуро Офудзи, используя метод Ясудзи Мурата, делает в стиле «китайских теней» фильм «Кит», решенный в плане японских сказочных новелл. В этой работе был использован не марионеточный метод, а прием изменения всего рисунка. Это было самое значительное произведение японской мультипликации. Фильм «Кит» был с успехом продан в 1928 году во Францию.

В мультипликации Японии явно наметилось тяготение к сказочному жанру в традициях национального изобразительного искусства.

**

В России искусство мультипликации, искусство рисованного фильма развилось и расцвело только после Октябрьской революции, при Советской власти.

Огромную роль в развитии советской кинематографии сыграло решение правительства о национализации кинопромышленности.

Декретом В. И. Ленина от 27 августа 1919 года вся кинопромышленность нашей страны перешла в ведение государства. Это решение положительно отразилось на всей кинематографии и на развитии отечественной мультипликации. Кинопроизводство стало бурно расширяться.

Расширение кинопроизводства в первые годы революции создало большие возможности для смелого экспериментирования в кинематографии вообще и в области мультипликации в частности.

В начале 1920-х годов режиссер-документалист Дзига Вертов впервые ввел мультипликацию в выпускаемый им хроникальный киножурнал «Киноправда», для чего привлек к своей работе коллектив художников-мультипликаторов для «оживления» плаката и политической карикатуры. Несмотря на несовершенное качество мультипликации того времени, введение ее в киножурнал оправдало себя. Многие темы, разрешенные средствами этого вида искусства, становились более ясными, убедительными и агитационно-доходчивыми. Прием оживления рисунков привлек внимание широкого зрителя к мультипликации, а как новый творческий метод, этот принцип в первую очередь заинтересовал кинематографистов и всю художественную общественность.

Так, художник А. Бушкин и руководимый им коллектив художников своими работами на производстве сумели расширить поле деятельности мультипликации особенно в области научно-популярной кинематографии, где этот вид искусства нашел себе сразу большое применение.

В этом большая заслуга мультипликатора А. Бушкина — чрезвычайно энергичного художника, который первый увидел большие возможности применения оживленного рисунка в кинематографии, как нового средства наглядной агитации по целому ряду вопросов, которые приходилось тогда решать молодой советской кинематографии, откликаясь на требования современности.

За один 1924 год он вместе с маленьким коллективом художников сумел сделать на студии «Культкино» целый ряд мультипликационных картин: «Германские дела и делишки» (92 м) «История одного разочарования» (86 м), «Кому что снится» (100 м), «Советские игрушки» (349 м), — реж. Д. Вертов, мультипликация А. Бушкина и А. Иванова, «Случай в Токио» (123 м), «Юморески» («Гримасы Парижа», «Червонец», «Пуанкаре») — реж. Д. Вертов, мультипликация А. Бушкина и А. Белякова.

Конечно мультипликация в этих фильмах была далека от совершенства; она была во многом примитивна и наивна, т. к. изготовлялась преимущественно методом плоскостной шарнирной марионетки, сделанной из бумаги и скрепленной в суставах гибкой провололочкой; а также дополненной вырезными фазами отдельных частей головы, рук, ног, а иногда и всей фигуры персонажа, которые заменялись во время съемки у марионетки в нужный, характерный момент движения. Несмотря на ограниченные технические возможности, мультипликация заинтересовала и привлекла в кинематографию целый ряд молодых художников.

В 1924 году у себя на дому начинает заниматься мультипликацией один из старейших работников этого искусства, художник Александр Васильевич Иванов, который, работая в области рекламы, рисованного киноплаката и политической карикатуры, расширяет агитационные художественные возможности рисованного фильма.

В это время начинает увлекаться мультипликацией крупнейший поэт современности Владимир Маяковский, который производит ряд экспериментов по движению со своими рисунками, сделанными им для политических плакатов, так называемых «Окон сатиры» РОСТА. К сожалению это увлечение было кратковременным, так как из-за технических неполадок и своей личной занятости Маяковский вынужден был скоро прекратить эту работу.

На дальнейшее развитие искусства мультипликации большое влияние оказало создание в Москве в 1924 году первой экспериментальной мультипликационной мастерской при Государственном техникуме Кинематографии (теперь Всесоюзный Государственный Институт Кинематографии). Сюда вошли молодые советские художники, окончившие Высшие

художественно-технические мастерские, — Н. П. Ходатаев, О. П. Ходатаева, Ю. А. Меркулов, З. П. Комиссаренко, сестры Валентина и Зинаида Брумберг, Л. Блатова, В. Г. Сутеев, И. П. Иванов-Вано, операторы — Г. Кабалов и В. Шульман. Инициаторы и руководители этой мастерской Н. П. Ходатаев, Ю. А. Меркулов и З. П. Комиссаренко очень много сделали для советской мультипликации того времени. С этого момента начинается планомерное освоение этой интересной отрасли советской художественной кинематографии. Молодые советские художники-мультипликаторы с самого начала увидели большие возможности искусства рисованного фильма. Уже в первых работах они постарались придать своим поискам действенность и целеустремленность.

Экспериментальная мультипликационная мастерская при Государственном техникуме кинематографии выпустила в 1925 году свой первый рисованный фильм «**Китай в огне**» — политический памфлет, направленный против закабаления китайского народа мировым империализмом. Весь фильм был сделан на бумаге. Оживление рисунков производилось различными приемами. Тут использовался и метод плоскостной шарнирной марионетки, и метод вырезной перекладки отдельных рисунков фаз движения, и метод покадровой дорисовки непосредственно под аппаратом, — все это было первой попыткой освоения техники пластики движения рисунка. В большой коллективной работе художники экспериментальной мастерской приобрели опыт одушевления рисунков и практически познали технологию производства рисованного фильма. Тема, которую они решали, была чрезвычайно сложной и привести ее к единой конкретной художественной форме было им не по плечу, при всей их одаренности и энтузиазме. Во-первых, у художников не было никакого опыта в кинематографии, во-вторых, отсутствовал хотя бы элементарный сценарий, была только грубая сценарная схема, по которой делался фильм. В-третьих, им не доставало опыта «одушевления» рисунков. И, наконец, в-четвертых, все три руководителя Н. Ходатаев, Ю. Меркулов и З. Комиссаренко по своей манере очень отличались друг от друга и, работая самостоятельно каждый на своем участке фильма, не смогли добиться стилового единства. Поэтому фильм «Китай в огне» во многих своих компонентах оказался невысокого качества, изобразительно разрозненным, затянутым (в нем было около 1000 метров). Это скорее была разнообразная иллюстрация политических событий, нежели кинематографическое произведение. Но несмотря на все недостатки, фильм привлек к себе внимание общественности, благодаря актуальному материалу и новому для советского зрителя приему оживления карикатурного рисунка на экране. Во всяком случае этот

фильм послужил толчком к дальнейшей работе советской мультипликации в этой области.

Так, впоследствии рядом художников — Ю. Меркуловым, Н. Ходатаевым, Д. Черкес, А. Ивановым, А. Барщ, И. Ивановым-Вано и др. была выпущена серия коротких мультипликационных фильмов под общим названием **«Политические игрушки»**. Это были политические шаржи на актуальные международные темы, в которых мультипликаторы использовали работы крупнейших советских художников-карикатуристов — Д. С. Моора (Д. Орлова), Бориса Ефимова, Дени, Черемных, а также выступали и с самостоятельными произведениями. В этой области интересно работали художники Ю. А. Меркулов и А. В. Иванов.

В середине 1925 года на кинофабриках Москвы и Ленинграда организуются мультипликационные мастерские. Искусство мультипликации расширяется. Экспериментальная мастерская Государственного техникума кинематографии распадается, художники уходят работать на производство.

В Ленинградском «Пролеткульте» возникает молодой коллектив мультипликаторов, руководимый художниками А. Пресняковым и И. Сорохтиным, который в 1925 году выпускает свой первый рисованный фильм **«Алименты»** (424 м) по сценарию А. Владимирова со стихотворным текстом В. Тимофеева. В это же время «неутомимый» А. Бушкин делает два маленьких антирелигиозных фильма **«Дурман Демьяна»** и **«Икона»**, а также политшарж **«Карьера Макдональда»** («Новейшая страница из истории английского рабочего движения» — 110 м.) по сценарию Г. Болтянского.

Эпоха бурного развития молодой социалистической страны требовала широкой агитации во всех отраслях производства, сельского хозяйства, кооперации, а также и в повседневной нашей жизни. В этом отношении советская мультипликация того времени сыграла большую действенную роль, особенно в области научного и инструктивного фильма, агитплакатов, политшаржа и рекламы, где многие работы, несмотря на примитивность техники, достигали большого художественного качества. Если первые мультипликационные рекламные фильмы, с рассыпающимися буквами, с пляшущими и самопишущими надписями своей новизной привлекали зрителя, то по истечении довольно короткого времени, они стали обыденными, и в рекламе потребовалась оригинальность, выдумка, подача материала с неожиданной точки зрения, заинтересовывающей зрителя. Поэтому рекламные мультипликационные фильмы стали вырастать в форму маленьких скетчей, с определенным действием и содержанием, принимая вид самостоятельных картин в объеме 80—150 метров. Эти рекламные фильмы явились хорошей производственной

школой для наших мультипликаторов. Работая над ними, художники обогащали свой опыт, находили новые интересные приемы, приобретали профессиональные навыки в процессе одушевления рисунков и постепенно намечали дальнейшие пути развития нашей мультипликации. Отдельные фильмы в этой области, как, например, реклама к приезду японского театра «Кабуки» сделанная Н. и О. Ходатаевыми и сестрами В. и З. Брумберг, достигали высокого художественного качества. Если в некоторых рекламных работах подчас и было заметно влияние западной мультипликации, то в политшарже, сатире и агитплакате ясно чувствовался свой характерный советский стиль, основанный на традициях и приемах нашего изобразительного искусства. Другим характерным видом мультипликационных работ того времени были инструктивные фильмы, в которых наши художники нашли своеобразные, оригинальные приемы.

Более широко стала развиваться область научной и учебной мультипликации, где плодотворно продолжал работать А. Бушкин со своим коллективом художников. Его работы в фильмах **«Проблема питания»**, **«Береги глаз»**, **«Кровообращение»** и др. явились уже тогда солидным вкладом в область научной и учебной кинематографии и сыграли роль отличных образцов, по которым в дальнейшем шло развитие этого вида мультипликации. На киностудии «Межрабпом — Русь» художником И. Ивановым-Вано была сделана мультипликация к фильму **«Механика головного мозга»**, поставленному режиссером В. И. Пудовкиным. Включается в работу научной мультипликации художник К. Тюльпанов, который вносит в нее новые интересные приемы.

Работая в области мультипликации для взрослых, советские художники отлично понимали, какие большие возможности заложены в этом искусстве и для детей. В 1926 году на кинофабрике «Межрабпом — Русь» коллектив художников — Ю. Меркулов, Д. Черкес и И. Иванов-Вано, оператор Л. Косматов — начинает работать над первым детским мультипликационным фильмом **«Сенька—Африканец»**, по мотивам сказок Корнея Чуковского, который выпускается на экран в начале 1927 года. При всех своих недостатках, фильм нашел положительный отклик в прессе и с большим интересом смотрелся детским зрителем. Этот маленький успех подтолкнул художников на создание других детских фильмов. Так, в 1927 году выходит другая детская картина **«Тараканище»**, сделанная художником А. В. Ивановым также по сказке К. Чуковского. В работе чувствовалось сильное влияние художника-иллюстратора С. Чехонина. За этим фильмом выходит третья картина **«Каток»**, сделанная в плане наивного детского рисунка (работа художников Д. Черкес и И. Ивано-

ва-Вано). Здесь художниками сознательно была допущена условность: все рисунки контуровались белой линией на черном фоне, т. к. при демонстрации такой рисунок менее утомлял детского зрителя.

В 1928—1929 годы создаются новые детские картины: «Самоедский мальчик», в шутовой иронической форме разоблачающий религиозные пережитки у северных народов нашей страны (работа художников Н. Ходатаева, О. Ходатаевой и сестер В. и З. Брумберг), «Похождения Мюнхаузена» (работа художников Д. Черкес и И. Иванова-Вано). В серии детских фильмов того времени особого внимания заслуживает «Самоедский мальчик» как по своей теме, так и по выразительной пластике движения и приятному стилю изобразительного решения. Фильм явился значительным достижением советских мультипликаторов в области рисованного детского фильма.

Среди продукции этих лет необходимо отметить интересную работу художников Н. Ходатаева, О. Ходатаевой и сестер В. и З. Брумберг в фильме «Одна из многих», остроумно высмеивающим безумное увлечение нашей молодежи «кинозвездами» американских боевиков. В этой картине метод плоской шарнирной марионетки и сменной вырезной перекладки был доведен до совершенства. Исключительно яркой характеристикой были наделены персонажи фильма.

В работе над всеми этими картинами советские художники-мультипликаторы идут самостоятельными путями. По идейному содержанию, по форме, по стилю рисунка и по особенностям графического оформления их произведения сильно отличаются от зарубежной мультипликации того времени. Так постепенно рождается новое советское искусство рисованного фильма.

Советские художники уже тогда поняли, что мультипликация не должна быть только смешной, что смех служит здесь воспитательным целям, утверждает высокие гуманистические идеи. Они увидели многогранность этого искусства, богатые возможности творчества в самых разнообразных жанрах, что практически и пытались доказать своей работой.

Это богатство жанров и стилей проявлялось по-разному. Например, в картине «Каток», решенной в стиле наивного детского рисунка, милые примитивные фигурки, воспроизведенные простой белой линией на черном фоне, жили своей интересной жизнью, близкой психологии и пониманию маленьких ребят. Фильм легко и весело воспринимался детьми, так как они видели в нем свое знакомое творчество, что и отвечало задаче данного произведения. А в другой работе «Самоедский мальчик» (для детей старшего возраста), наряду с юмором, присутствовала более серьезная драматическая и

лирическая концепция и требовался иной изобразительный подход, близкий к реалистическому звучанию.

В это же время мультипликацией начинают интересоваться многие театральные режиссеры. Так, талантливый режиссер и художественный руководитель Московского театра для детей Наталия Сац в 1927 г. впервые ввела в спектакль своего театра **«Негритенок и обезьяна»** мультипликацию, которую сделали художники Н. и О. Ходатаевы и сестры В. и З. Брумберг. Для этой постановки на сцене был смонтирован специальный экран. По ходу спектакля действие переносилось со сцены на экран, куда проецировалась мультипликация.

Спектакль **«Негритенок и обезьяна»** имел огромный успех и долго не сходил со сцены Московского театра для детей. Не менее интересно и второе использование мультипликации Наталией Сац в спектакле **«Про Дзюбу»**. Здесь мультипликация, выполненная Н. и О. Ходатаевыми и сестрами В. и З. Брумберг, демонстрировалась прямо на декорациях сцены, иллюстрируя в нужный момент мечты и фантазии мальчика Дзюбы. Этот прием создавал атмосферу сказки, очарованию которой помогала талантливая музыка композитора Леонида Половинкина, исполняемая оркестром театра синхронно с ритмом действия мультипликации на сцене. Так ритмическая слитность мультипликации с музыкой и даже с действием актера на сцене была у нас проведена значительно раньше рождения звукового кино, где этот метод четкой синхронизации действия рисованного персонажа со звуком произвел в свое время большую сенсацию.

Очень остро использовал мультипликацию режиссер В. Э. Мейерхольд в спектаклях своего театра, совмещая игру реальных актеров на сцене с действиями мультипликационных героев на экране. Интересно была применена мультипликация на сцене Московского театра Сатиры в пьесе **«Браки совершаются на небесах»**, сделанная художниками Д. Черкес, И. Ваню, А. Барщ. Далее мультипликация с успехом используется в Московском театре **«Мюзикхолл»**, где демонстрировалось обзрение Демьяна Бедного **«Как 14-я дивизия в рай шла»**, и в постановках Московского Государственного цирка (работы худ. Д. Черкес, И. Ваню, А. Барщ).

Кадры работников советской мультипликации постепенно расширяются.

На Украине, на Одесской киностудии начинает заниматься мультипликацией художник В. Левандовский — принципиальный сторонник применения в мультипликации шарнирной марионетки. Он признавал только этот метод и в нем достиг изумительного совершенства, такого же, если не большего, какого в своих работах достигла Лотта Рейнигер. Марионетки В. Левандовского не были силуэтами как у этой

немецкой художницы, они были хорошо нарисованы и тщательно, разнообразно расцвечены, с применением даже различной фактуры раскраски. Техническая сторона марионеток была также совершенна: соединения подвижных конечностей и деталей были отлично разработаны и тщательно скрыты от глаз зрителя. Они были гибки и подвижны в своих движениях. Это была настоящая ювелирная работа. Тщательная художественная разработка персонажей — марионеток сочеталась у В. Левандовского и с высоким художественным исполнением декораций, на которых разыгрывалось действие. Все это делало его фильмы большими художественными произведениями.

В 1927 году вышел первый украинский мультипликационный фильм **«Сказка о соломенном бычке»**, поставленный В. Левандовским по известной народной сказке.

В 1928 году выходит его второй фильм **«Сказка о белочке хозяйшукке и мышке — злодейке»**, который он сделал уже на вновь организованной киностудии в Киеве. Помимо высоких изобразительных качеств, этот фильм особенно отличался плавностью и выразительностью движений персонажей. Далее В. Левандовский начал снимать звуковой фильм, сказочку для малышей о мальчике по прозвищу Тук-тук и о его собаке по кличке Жук. Эту работу, в силу различных обстоятельств, он не закончил и перешел работать в объемную мультипликацию коллектива, руководимого А. Птушко в Москве на киностудии «Мосфильм».

В 1930 году фильм **«Тук-тук и его приятель Жук»** был закончен учениками В. Левандовского украинскими художниками Е. Горбачом и С. Куецким.

В Ленинграде в области рисованного фильма, помимо художников А. Преснякова и И. Сорохтина, на фабрике «Совкино» начинает работать художник В. Григорьев (Гри), который в 1927 году выпускает два фильма: **«Держи чубаровца»** (201 м.) и **«Два рикши»** — по сценарию Н. Агнивцева, текст стихов В. Волженина (175 м), а в 1928 г. картину **«Пионер Ваня»** (370 м). Примерно в это же время начинает работать в мультипликации художник М. Цехановский; немного позднее присоединяются художники С. Пашенко, В. Сюмкин и А. Сеницын.

В Москве в мультипликации начинают работать художники: Л. Атаманов, А. Барщ, Л. Амальрик, П. Мизякин, А. Беляков, А. Бергенгрин, Д. Бабиченко, П. Носов, П. Сазонов, Ю. Попов и другие.

Этот период интересен поисками новых технологических приемов в искусстве мультипликации и стремлением их создать постоянного героя в нашем рисованном фильме. Под влиянием демонстрируемой на наших экранах серии мульти-

пликационных картин Дэвида Флейшера «Вышедший из чернильницы», в которых на натуральных кадрах реальные актеры находились в четкой игровой взаимосвязи с рисованным мультипликационным героем «Чернильным человечком», режиссер А. В. Иванов, использовав специальный метод комбинированной съемки, разработанный конструктором Н. Желинским, выпустил в 1928 году, совместно с оператором Н. Войновым, несколько мультипликационных картин такого же типа, с участием своего рисованного героя — негритенка Тип-Топ. Так появился постоянный мультипликационный персонаж — Тип-Топ, который, действуя в натуральных кадрах, путешествует с приехавшей иностранной делегацией по Москве. Параллельно с ним начинает подвизаться на экранах другой мультипликационный герой Братишкин, созданный художником Ю. Меркуловым, который участвует в различных агитплакатах и инструктивных фильмах: Братишкин вступает в Осоавиахим, Братишкин везет книги в деревню, борется за чистоту на заводе, Братишкин в казарме и т. д.

Не желают отставать от этого и ленинградцы. Так, художниками А. Пресняковым и И. Сорохтиным создается персонаж «Бузилка», который впервые появляется в 1928 году в фильме «Шептуны», а в 1929 году в фильме «Бузилка против брака» и дальше переходит в другие агитационные фильмы.

Стремление наших художников создать свой образ постоянного мультипликационного героя было почетной и благородной задачей, но настоящего действенного результата не получилось. Эти персонажи не имели успеха и сравнительно быстро сошли с экрана. Они не были выразительны главным образом потому, что в них отсутствовала яркая характеристика представителей определенного слоя общества, они существовали вне среды, хотя негритенок Тип-Топ и был награжден пионерским галстуком, а Бузилка атрибутом рабочего — большим гаечным ключом, который он постоянно носил с собою. Но это была только внешняя характеристика, «вывеска», а не их внутреннее содержание. Они не могли полноценно разрешать те социально-агитационные задачи, которые возлагались на них темами и содержанием фильмов.

Поэтому лучшими агитационными мультипликациями были как раз те, в которых участвовали характерные комедийно-сатирические персонажи, более отвечающие и форме, и содержанию этих произведений: «Грозный Вавила и тетка Арна» (1928 г., сценарий и постановка Н. и О. Ходатаевых), «Винтик-Шпунтик» (1927 г., С. Жуков, А. Пресняков, И. Сорохтин), «Даешь хороший лавком!» (1927 г., худ. Н. и О. Ходатаевы; В. и З. Брумберг). Интересными в этом отношении были и попытки талантливого ленинградского художника-карикатуриста Бориса Антоновского ввести в мультипликацию

постоянного героя своих серийных рисунков Евлампия Надькина, который систематически фигурировал на страницах сатирического журнала. Это могло бы явиться значительным достижением нашей мультипликации, так как герой выступал в качестве представителя определенной социальной среды, что естественно открывало более реальные возможности в разрешении целого ряда бытовых и политических задач. Но, к сожалению, эти попытки замечательного художника, из-за косности кинематографического руководства, не были реализованы в мультипликации и не пошли дальше разработки тем в сериях выразительных рисунков. Здесь приходится пожалеть, что творческая кинематографическая общественность Ленинграда и руководство киностудии не смогли по-настоящему привлечь в мультипликацию художника Б. Антоновского, сделавшего в 1930 г. свой первый рисованный фильм **«Крестовый поход»**. В этой картине Б. Антоновский проявил себя как исключительный художник-кинематографист с интересным индивидуальным творческим почерком, не имеющим ничего общего с «западной мультипликацией». Работа такого большого художника в советской кинематографии могла бы одарить нашу мультипликацию замечательными произведениями.

В 1928 году Ленинградская группа художников (А. Пресняков, И. Сорохтин, С. Жуков и Куклин) выпускает детский фильм **«Обиженные буквы»**, по сценарию Агнивцева, в котором рисованная мультипликация так же, как и у режиссера А. В. Иванова, соединяется с натурной съемкой. В этом комбинированном фильме обиженные нарисованные буквы идут жаловаться на детей в Наркомпрос, проходят по реальным улицам, преодолевают ряд препятствий, попадают в бюро переписки, где создают переполох среди реальных машинисток, и, наконец, благополучно пробираются в кабинет реального наркома, забираются к нему на стол и вручают товарищу Луначарскому свою петицию. В комбинированных мультипликационных кадрах зрителя в первую очередь поражал новизна приемов, он был неожиданно удивлен таким техническим трюком, когда рисованный персонаж действовал в естественной натурной среде, рядом с «живым» актером. Но здесь имелась и своя отрицательная сторона, чувствовался разрыв между объемно-фотографической формой природы и линейно-плоскостной формой мультипликации. Так, линейно-плоскостной рисунок мультипликации, сделанный на белой бумаге, резко выделялся на объемном фотографическом фоне природы, и, несмотря на синхронность действия «живого» актера с рисунком, на экране не создавалось убедительного впечатления, что все это происходит в одной плоскости. Отсюда в фильме, естественно, нарушалась слитность единой художественной фор-

мы. Поэтому, как только стала исчезать новизна приема, постепенно прекратилось производство таких фильмов.

Все это говорит о том, какой разнообразной была советская мультипликация в эти годы. По сравнению с американской мультипликацией того времени, развивающейся односторонне в плане традиционных «комиксов», с их шаблонным графическим оформлением, наша мультипликация уже в этот ранний период проявила себя в разнообразных жанрах, разносторонними поисками изобразительного решения своих произведений не только в кино, но и в театре, и в мюзикхолле.

Конечно, еще не все было хорошо в нашей мультипликации. Несмотря на достигнутые успехи, самой слабой стороной рисованной мультипликации того времени было ее техническое и организационное состояние. Движение воспроизводилось в наших фильмах не всегда удачно; мы не имели тогда хорошо организованных студий рисованного фильма, преимущественно это были незначительные, полукустарные, разрозненные мастерские с малым штатом художников и со слабым техническим оснащением. Слабо была разработана и литературная основа — сценарий, по которому создавались мультфильмы. Мало обращали внимания на драматургию рисованного фильма. Большинство героев мультипликационных произведений награждались только внешними чертами, характер их плохо раскрывался в действии. Монтаж рисованных фильмов во многом был несовершенен, он только еще разрабатывался. Все эти стороны осваивались художниками-режиссерами только в практической работе. Широко экспериментируя как в области техники, так и в разнообразной тематике и в поисках различных жанров, художники-мультипликаторы в те годы приобретали и накапливали производственный и творческий опыт этого нового вида кинематографии.

РИСОВАННАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ В ТРИДЦАТЫЕ ГОДЫ И В НАЧАЛЕ Сороковых годов

Широкого производственного размаха и исключительных творческих успехов достигла рисованная мультипликация в тридцатых годах в США.

К середине тридцатых годов в Америке, помимо студии Уолта Диснея, образовались шесть больших предприятий, занимающихся изготовлением только рисованных фильмов: студия Макса Флейшера в Нью-Йорке, со штатом около 200 человек; студия Чарльза Минтца в Голливуде, со штатом 120 человек; студия Гармон-Айзинг в Голливуде, со штатом около 100 человек; студия Ван-Бюрена в Нью-Йорке, со штатом около 100 человек и студия Вальтера Лантца в Нью-Йорке, примерно с таким же штатом. Все это говорит о популярности и большом коммерческом успехе мультипликации. Несмотря на появление в США новых студий рисованного фильма, «королем» американской мультипликации оставался Дисней. В то время, когда проблема звука в американской мультипликации была уже решена, Дисней и его сотрудники настойчиво работают над цветом своих фильмов. Терпеливо экспериментируя, Дисней добился повышенной интенсивности цвета, которая обогатила его фильмы. Заключив договор с фирмой «Техниколор», он немедленно ввел методы ее работы у себя в студии. Так был создан первый цветной мультипликационный фильм из серии «Глупые Симфонии» — **«Цветы и деревья»**. В музыке этой картины были использованы народные темы. Позднее такие же фильмы шли под музыку Рубинштейна, Мендельсона, Россини, Шуберта и Шопена. До сего времени Дисней снимает свои картины методом «Техниколор», права на пользование которым он тогда уже приобрел на несколько лет.

Во время разразившейся в Америке депрессии, Дисней в 1933 г. выпускает свой знаменитый фильм **«Три маленьких поросенка»**, ставший популярным не только в Америке, но и у нас в СССР. Песенку трех поросят: «Нам не страшен серый волк!» пели и дети, и взрослые.

За это время Дисней делает все короткие фильмы с Микки цветными. В 1935 году выходит фильм, известный у нас под названием **«Микки-дирижер»**. Картина была построена на музыке из увертюры «Вильгельм Телль» Россини. Здесь Микки дирижировал столь вдохновенно, что когда в эпизоде, изображающем бурю, он со всем оркестром был подхвачен смерчем и поднят высоко в небо, то продолжал дирижировать в безумном экстазе, а оркестранты, как замороженные, держались все вместе лишь магнетизмом его воли. В этом фильме много замечательных находок. Одна из них — исключительно разработанный персонаж утенка Дональда.

В последующие годы «Глупые Симфонии» следовали одна за другой с исключительным успехом. Так, в январе 1935 года вышел фильм **«Черепаша и заяц»**; через несколько месяцев выходит трогательный фильм **«Кто убил петуха Робина»**, а в ноябре 1936 года выходит знакомый нам фильм **«Кузен из деревни»**.

К этому времени Дисней имел уже в Голливуде большую студию мультипликации — фабрику по производству рисованных фильмов, в штате которой было более 400 сотрудников различной специальности. Среди них работали художники различного профиля: 4 художника-режиссера, 4 ассистента режиссера, 9 ведущих художников-мультипликаторов (одушевителей), 20 младших художников-мультипликаторов, 20 ассистентов мультипликаторов, 30 художников-фазовщиков, делающих промежуточные рисунки движения, 50 художников-контуровщиков, занимающихся переводом контура рисунка с бумаги на целлулоидные листы, 75 художников, закрашивающих рисунки на целлулоиде, 10 художников-декораторов, изготавливающих фоны и панорамы для действия рисованных персонажей и др.

Этот коллектив целиком подчинялся воле и желаниям Диснея. Дисней уже не работал как художник, за него работали другие, но ему удалось передать свою индивидуальность режиссера всему коллективу. Вся работа на студии была строго рационализирована, процесс производства строился по поточному методу, при котором изготовление рисунков по фильму переходило из отдела в отдел. Это убыстряло сроки производства фильма, удешевляло его стоимость и давало возможность Диснею работать сразу над несколькими картинами, но такая практика убивала индивидуальность художников, закрепощала их и подчиняла всецело Диснею. Никто из художников его студии не имел права авторства, все выходило за подписью и маркой Диснея и каждый отдельный член его коллектива являлся как бы составной частью Диснея. Такая обезличка творческой работы не могла не возмутить художников, и мы знаем, как самые талантливые из них

впоследствии ушли от Диснея и организовали свою студию, где каждый имел право на авторство и на свое творческое лицо. Среди них был талантливый художник и одаренный одушевитель Джон Хоблей. На основе этого коллектива после войны организовалась интересная студия Стефана Башустова, которая сейчас свободно конкурирует с Диснеем. Работы художников этой студии широко известны в США и в Западной Европе и пользуются большим успехом.

Итак, Дисней организовал строго коммерческое предприятие. В производстве его студии могло одновременно находиться от 7 до 12 картин, которые вступали в отдельные фазы производства, в разные, последовательно установленные сроки, с расчетом планомерной загрузки всех художественно-производственных и технических цехов. Производство одночастного фильма занимало около 10 месяцев.

Студия Диснея не только выпускала мультфильмы, но параллельно с этим она участвовала в разных предприятиях по рекламному оформлению их продукции. Разработка сюжетов была сосредоточена в Рекламном отделе студии. Работа этого отдела, производимая как по заявкам разных фирм, так и по инициативе самой студии, выражалась в составлении и разработке детских книжек — иллюстрированных сказок и рассказов, комических серий — «комиксов», с участием героев диснеевских фильмов, в оформлении и изготовлении разных кукол и игрушек.

Мультипликационные герои изображаются на разных предметах: тут и детские зубные щетки, детская посуда, подвязки и подтяжки, воротнички, носовые платки, пряжки, булавки, заколки, карандаши и т. п.; за право использования популярных мультипликационных героев фирмы платят Диснею авторские.

Лица, писавшие монографии о Диснее, говорят: у Диснея нет особых взглядов на искусство. Единственно, чего он добивается, это создания хороших картин. Необязательно, чтобы идея фильма родилась в его мозгу. Он готов купить идею другого человека. Этот «коммерческий рационализм» Дисней поставил во главу угла своего предприятия, что наложило известный отпечаток на его фильмы. При всей изобретательности Диснея и специального штата «гегменов», придумывавших и отыскивавших в библиотеках комические трюки, курьезные анекдоты и разные смешные положения, его мультипликационные фильмы становятся одинаковыми; его пресловутые «гегги», варьируясь на разные лады, повторяют одни и те же трюки.

В целях коммерческой выгоды Дисней завел у себя в студии «отдел открытий», в котором найденные его художниками интересные сцены движения персонажей и различные

удачные «геги» откладывались в специальную фильмотеку и использовались в работе при производстве следующих фильмов. Несмотря на рационализаторскую постановку дела, он стал повторяться и в конце концов его маленькие фильмы надоели публике. Это заставило Диснея подумать о новой форме мультипликации и он решил работать над большим фильмом **«Белоснежка и семь гномов»**.

Над этим полнометражным фильмом студия Диснея работала около трех лет. Выход «Белоснежки» в свет в 1937 г. был большим триумфом Диснея. Фильм имел феноменальный успех, он был дублирован на одиннадцать языков. Если раньше многие относились к мультипликации несерьезно, видели в ней только забавные пустяки, то появление «Белоснежки» открыло для мультипликации большую дорогу в кинематографии. Рисованный фильм становится полноправным произведением большой художественной кинематографии. Мультипликация, как искусство, крепко становится на ноги, в ней сразу увидели огромные возможности средствами ожившего рисунка решать интересные художественные задачи.

Самыми яркими героями в «Белоснежке» были гномы, каждый из них, наделенный определенным человеческим характером, имел свои достоинства и свои недостатки; очень интересно были разработаны звери, слабее выглядела сама Белоснежка и совсем ходульным был принц. Картина привлекала и удивляла плавным и естественным движением, которое становится понятным, если мы учтем, что более 65% сцен из этого фильма было сделано по заранее поставленному и отснятому натурному материалу. В производстве фильма была широко использована игра «живых актеров», которая служила основной моделью художникам-мультипликаторам при одушевлении рисованных персонажей «Белоснежки». Прием копирования живой природы через специальный прибор «ротграф» Дисней и студия Флейшера применяли и раньше, но в «Белоснежке» это было использовано в новом качестве, — в плане повышения выразительности характера игры рисованных персонажей. Этот прием известен у нас под названием «эклерный метод». Он заключается в следующем.

Чтобы создать в фильме более реальное поведение рисованного персонажа, сначала снимают игру «реального» актера в гриме и костюме рисованного персонажа, а потом снятую пленку, через специальный проектор, получивший наименование «эклер», кадр за кадром, в необходимом масштабе, копируют на бумагу, но уже в образе рисованного мультипликационного героя.

Таким методом в фильме «Белоснежка» были созданы образы принца, самой Белоснежки и, частично, гномов и злой королевы.

В фильме впервые были применены и другие технические новинки: съемки мультипликационных рисунков и декораций на разных плоскостях, на специально сконструированном Диснеем многоплановом станке, а также использование при съемке рисунков искажающих стекол для получения «реального» эффекта воды и огня. Все это повысило качество изобразительного материала в картине, создало в мультипликации ощущение трехмерности и, благодаря свободному панорамированию съемочной камеры аппарата во всех направлениях, а также различным наездам и отъездам ее, давало возможность легко выбирать любое поле снимаемого кадра, что обогащало фильм, по-новому творчески позволяло строить мизансцены и монтаж картины.

Развитие мультипликационного искусства тесно связано с развитием техники и это отлично понимал Дисней, всегда старавшийся улучшить техническую базу своей студии. Так, новый съемочный станок его студии открывал ему большие перспективные возможности по-новому, на более высоком уровне, производить съемку своих фильмов.

Во многих сценах «Белоснежки» Дисней применил новый, оригинальный метод изготовления рисунков. Рисунки фаз движения изготовлялись художниками начисто на бумаге в большом формате, 50×60 см, а иногда и больше. Эти рисунки тщательно контролировались на бумаге, после чего последовательно снимались на специальных листах целлулоида, покрытых светочувствительной эмульсией, уменьшенными до необходимого формата. Воспроизведенный фотографическим путем контур рисунков дубился, закреплялся на целлулоидных листах, а эмульсия смывалась; таким образом получали всю серию рисунков сцены, уже переведенными в контур на прозрачные листы целлулоида, в нужном масштабе и они отправлялись сразу в цех закраски. Этот метод, взятый по существу из цинкографии, создавал возможность более свободной фазовки рисунков на большом формате бумаги, облегчал работу по деталям и главное улучшал контур рисунков при их фотографическом уменьшении на листах целлулоида, а также сильно повышал качество движения в сцене. Такой новый прием заготовки рисунков целиком оправдал себя в массовых сценах.

При всех достоинствах фильма «Белоснежка и семь гномов» необходимо отметить, что в нем были элементы изобразительной разрозненности и некоторая доля розовой слащавости, которая проглядывала в сценах Белоснежки и принца в особенности.

Изумительный коммерческий успех фильма «Белоснежка», прибыль с которого после выпуска только на одном внутреннем рынке составляла 8 миллионов долларов, позволил Дис-

нею расширить свое предприятие и подтолкнул его к дальнейшему созданию новых полнометражных мультипликационных фильмов.

Прошло 17 лет с тех пор, как он начал свою карьеру в Голливуде. За это время росла его продукция, а с ней непрерывно росла и его студия и теперь Дисней была необходима настоящая специально построенная фабрика. В 1939 году Дисней переезжает в Бюрбанк на свою новую студию — современное промышленное предприятие, расположенное в Сан-Фернандской долине. Штат студии увеличивается до 1.600 человек, работников различных специальностей.

В составе сотрудников студии Дисней, уже во время производства «Белоснежки», работало большое число талантливых художников-мультипликаторов, которым он во многом обязан своим успехом, но сейчас, в связи с расширением предприятия, ему понадобились новые кадры и поэтому он организовал при студии школу, где обучались искусству одушевления молодые художники. В этой школе, помимо занятий по рисунку, серьезное внимание обращалось на преподавание специальных дисциплин: искусство одушевления рисунка, а также теорию и практику актерского мастерства и режиссуры.

Новая студия Дисней с широким размахом приступила к производству мультипликационных фильмов. И вот, одна за другой, выходят большие и маленькие картины. Так на экранах появляются «**Пиноккио**» (1939 г.), «**Фантазия**» (1940 г.), «**Думбо**» (1941 г.) и «**Бемби**» (1942 г.). Музыка для фильмов Дисней дирижирует знаменитый Стоковский.

В этих работах Дисней еще раз показал, что возможности искусства мультипликации многообразны. Если в фильме «Пиноккио», сделанном по мотивам известной итальянской народной сказки, и в фильме «Думбо», о приключении летающего слона, было заметно влияние прошлых картин Дисней, с антропоморфическим решением персонажей и всеми элементами его ранней стилистики оформления, то в «Бемби», сделанном по произведению немецкого писателя Ф. Золтана, явно проглядывала новая линия. Это было произведение с более серьезными задачами, с большой философской идеей любви и вечности жизни. В нем герои не были наделены звериными масками, под которыми проглядывали определенные человеческие характеры; нет, здесь было явное стремление показать животных ближе к их зоологическому облику, к их естественной жизни на лоне природы, а за всем этим поведать о больших человеческих чувствах. Движение и поведение зверей было естественным, исходившим из их повседневной жизни, но их чувства, их поступки и мысли были одухотворены. Этот фильм был создан не в стиле Лафонтена, с именем

которого западные критики часто связывают многие картины Диснея, но скорее напоминал Сетона-Томпсона, умевшего с большой нежностью рассказать о зверях и взрослым и детям.

Созданию фильма предшествовала очень большая работа. Для одной только сцены появления на свет олененка Бемби художники студии Диснея проделали путешествие на самолете в зоопарк Сан-Диего, чтобы присутствовать при рождении настоящего олененка. Это событие было заснято на пленку, а поведение олененка зарисовано с натуры в многочисленных набросках художников. Такое предварительное изучение животных и подбор соответствующего материала из жизни производился художниками и для других персонажей этого фильма в различных зоопарках и в специально созданных открытых вольерах для зверей при студии Диснея. Художники часами просиживали с аппаратами «Аймо», наблюдая и снимая повадки зверей. Это, по существу, была такая же работа, которую на заре развития мультипликации проводили и Марей, и Майбридж, но только в другом плане и качестве. Такая кропотливая работа положительно сказалась на фильме. Движения всех зверей в «Бэмби» были естественны и плавны, в каждом звере чувствовался его зоологический облик, но в то же время он обладал и индивидуальным характером. Естественно, что декорации в «Бемби», то есть та среда, в которой разыгрывались события, были иные, чем в других произведениях Диснея.

Они были сделаны ближе к природе, с умеренной дозой стилизации, свойственной искусству мультипликации; в сравнении с традиционными, в стиле сказок братьев Гримм, пейзажами «Белоснежки», это было новым неожиданным решением и выглядело свежо и интересно. Необходимо отметить великолепную музыку в фильме, способствующую более яркому восприятию разыгрываемого действия и сильно повысившую драматическую канву этого произведения.

Но случались у Диснея и серьезные творческие неудачи, нередко ему изменял вкус и излишняя претенциозность приводила к созданию таких слабых и пошлых вещей как **«Фантазия»**. Этот фильм был задуман как иллюстрация замечательных музыкальных произведений Бетховена, Чайковского, Мусоргского, Баха, Шопена, Стравинского, как изобразительная фантазия, раскрывающая в зрительных образах содержание музыки. Задача интересная, но чрезвычайно трудная. Для полноценного успеха здесь прежде всего требовалось участие большого, умного, разносторонне одаренного, высокоталантливого художника и режиссера, равного этой музыке. Дисней и его художники создали фильм с большими претензиями, но явно несостоятельный. Экстравагантность еще не делает произведения искусства.

Мы только можем присоединиться к оценке Жоржа Садуля, данной им этому произведению: «В «Фантазии» Дисней был непоколебимо серьезен. И если раньше он занимался искусством не размышляя, то после тех комплиментов, которыми его осыпали, он возомнил себя Микельанджело, Бетховеном, Дарвиным, Шекспиром, Платоном. Мы видим, как он попирает музыку, подобно тупому, самонадеянному гиппопотаму, на которого напяливают усыпанную блестками одежду балерины, чтобы высмеять старый итальянский балет Амилькаро Панкьелли.

Но если проявление дурного вкуса в эпизоде «Щелкунчик» по Чайковскому еще как-то компенсируется изобретательностью постановки, то что можно сказать о дуэли дьявола, заимствованного из музея Гревена, с ангелом из «Сан-Сюльпис», в декорациях старой театральной феерии, под музыку «Ночи на Лысой горе» Мусоргского и «Аве Марии» Шуберта? Или о космических претензиях «Весны священной» Игоря Стравинского, где пляшут вулканы и динозавры, или о «Пасторальной симфонии» Бетховена, превращенной Диснеем в балет, в котором убранные помпонами пегасы и кентавры отплясывают на Олимпе, украшенном как провинциальное казино (1910 г.), финансовый успех не мог вознаградить за этот музыкальный погром. Ведь не всегда же преступление вознаграждается!»*.

Жорж Садуль не одинок в своих высказываниях. Так, известный английский киновед Эрнест Линдгрэн в своей книге «Искусство кино», говоря об использовании «Пасторальной Симфонии» Бетховена в фильме «Фантазия», оставившем у него самое неприятное воспоминание, отмечает, что это «настолько нарушило мое привычное отношение к этой музыке, что в течении долгого времени я боялся, что мне никогда не удастся выбросить из головы образы Диснея и они будут постоянно портить мне удовольствие, получаемое от музыки Бетховена»**.

В Европе это произведение не имело того резонанса, которые имели «Белоснежка» и «Бемби».

Исключительных успех фильмов Диснея породил подражателей прежде всего в самой Америке. После триумфа «Белоснежки» студия братьев Флейшер сделала полнометражную картину о путешествии Гулливера и в начале войны выпустила второй полнометражный фильм «**Мистер Баг едет в город**». Эти две картины (единственная, кстати, попытка американских мультипликаторов противопоставить свои полнометражные фильмы продукции Диснея) потерпели неудачу. Зато персонаж «Попи-Моряк», с которым братья Флейшер

* Жорж Садуль. «История киноискусства». М., 1957., стр. 285.

** Э. Линдгрэн. «Искусство кино». М., 1956, стр. 149.

продолжали выпускать свои короткометражные фильмы, производил после Микки наибольший шум в американской мультипликации. Здесь интересно отметить, что характер американских мультипликационных героев, по мере того как приближалась вторая мировая война, приобретал черты свирепости и жестокости, и в 1939—1940 году неукротимый Попи стал более уважаем публикой, чем кроткий Микки.

Студия Вальтера Ланца начала выпускать свои маленькие фильмы с шаловливым медвежонком, который по существу являлся подражанием Микки, как и другие персонажи этой студии, в том числе и увлекательный маленький фавн. Все они были в той или иной форме перепевами персонажей Диснея.

Студия Поля Терри выпускает маленькие фильмы с посредственным качеством цвета, графики и движения. Главные герои этих фильмов две вороны Гекль и Иекль и чудесная мышка Майти-Маус не отличались особой оригинальностью.

Производство «Колумбия» занималось выпуском мультипликационных фильмов типа «Глупых Симфоний» Диснея, но более посредственных и безвкусных. Примерно в таком же производственном положении находилась и студия Леона Шлезингера и ряд других американских студий. Исключительный успех продукции Диснея заставил все эти студии плестись в хвосте знаменитого мультипликатора Америки.

Как же обстояли дела в Европе, когда Уолт Дисней монополизировал мировой экран своей мультипликационной продукцией?

Ло Дюка, автор вышедшей за границей книги «История рисованных фильмов», анализируя европейское производство, очень точно говорит: «В Европе мультипликация никогда не достигала индустриального могущества; исключая старые рекламные немецкие фильмы и русскую мультипликацию, никогда не было известно продолжительного производства, перед которым явно открывалось будущее. Робость художников, слабость капиталовложений, не считая игнорирования всего, что касается кино, заставило забыть, что первые мультипликаторы были европейцы». Здесь Ло Дюка безусловно прав. Отдельные попытки талантливых художников развить в Западной Европе искусство мультипликации были безуспешны.

Так, в 1934 году, во Франции, Бертольд Бартош, по рисункам художника Франца Мазерееля, поставил интересный фильм «Идея», к которому Артур Онеггер написал прекрасную музыку. Великолепный мультипликационный фильм на тему Мусоргского «Ночь на Лысой горе» выпустил русский эмигрант художник Александр Алексеев.

Жан Пенлеве, использовав фигурки из пластилина Рене Бертрона, создал в 1937 г. интересную цветную мультиплика-

цию **«Синяя борода»**, к которой музыку написал Морис Экбер.

Художник Поль Гримо в 1936 году развернул производство мультипликационных рекламных фильмов. В 1941 году он организовал мультипликационную студию **«Близнецы»**, которой управлял вместе с художником Андре Саррю до 1944 года. Это предприятие представляло наиболее значительную и совершенную организацию, которая когда-либо существовала во Франции. В ней было сосредоточено около сорока художников и техников, занимающихся производством мультипликационного фильма. Этого Поль Гримо достиг благодаря некоторым субсидиям, выдаваемым в то время государством, и поэтому он смог сделать несколько самостоятельных мультипликационных короткометражек. Так, в 1942 году Поль Гримо выпускает фильм **«Пассажиры Большой Медведицы»**, а в 1943 году делает два фильма: **«Продавец нот»** и **«Огородное Пугало»**.

Вот примерно и все, что могли сделать в это время художники рисованного фильма во Франции.

В Германии в это время продолжалось увлечение абстрактной мультипликацией.

Наиболее интересными работами немецкой беспредметной мультипликации становятся два цветных звуковых фильма Оскара Фишингера **«Круги»** (1931 г.) и **«Композиция в синем»** (1933 г.). Третий фильм из этой серии **«Танец в красках»**, начатый Гансом Фишингером, его брат Оскар закончил в 1939 году. На этом вся эпопея немецкого «авангарда» абстрактной мультипликации закончилась, ее прервала война, и она с новой силой возродилась уже после войны, но в иной форме, в поисках «современной киноживописи» и абстрактного рисунка на пленке.

В изысканном плане тонкого силуэтного рисунка китайских теней несколько фильмов выпустила Лотта Рейнигер: **«Аладин и волшебная лампа»**, **«Доктор Дулиттль»**, **«Кармен»** (1933 г.), **«Папагено»** (1935 г.), **«Маленький трубочист»**. Все эти фильмы сделаны по популярным сюжетам и, благодаря богатому воображению художницы, тонкому рисунку и эффектному переходу от черного, через гамму серого к белому, они имели большой успех и до настоящего времени не потеряли своего художественного качества.

Во время второй мировой войны в Германии было основано общество производства мультипликационных фильмов, которое просуществовало недолго. Это общество выпустило в 1943 году знакомый нам фильм **«Снежный человек»**, поставленный Гансом Фишеркозенем и фильм **«Свадьба в Коралловом мире»**, сделанный Хорстом фон Меллендорфом в 1945 году. После окончания войны были сделаны еще несколько

незначительных фильмов, но, ввиду затруднительного финансового положения, общество не смогло продолжать дальнейшее производство мультипликационных фильмов и принуждено было закрыть свое предприятие.

Значительно хуже обстояло дело в Италии.

До 1940 года в Италии было сделано несколько короткометражных фильмов для детей, но они не представляли большого интереса, так как являлись ни более, ни менее как посредственными копиями американских мультипликационных фильмов. Далее, в сороковых годах, были сделаны первые попытки выпустить два полнометражных фильма на темы «Пиноккио» и «Золушки», но они встретили трудности производства и не были закончены.

Деятельность художников японской мультипликации ограничилась выпуском нескольких фильмов в традиционном плане японской сказки.

Художник Кенцо Мазаока в 1930 году ввел в японскую мультипликацию современный метод изготовления рисунков на целлулоиде. Этим методом им был сделан фильм «Остров Обезьян» и в 1947 году другой фильм «Тора — Распутный кот».

В 1938 году Вагоро Арэ сделал мультипликационный фильм по немецкому методу шарнирной марионетки — «Золотая Иголка».

В этих странах мультипликация не могла полноценно развиваться из-за отсутствия широкой материальной поддержки кинопредпринимателей, их неверия в большие возможности этого искусства. Здесь мультипликация в лучшем случае процветала только в области торговой и промышленной рекламы. И только в Советском Союзе, благодаря смелому подходу к мультипликации советских художников и широкой государственной поддержке отечественного кинопроизводства, создается новое, оригинальное искусство рисованного фильма, которое на основе хорошо развитой производственной базы, достигает больших успехов.

Советская мультипликация в 30-х годах добивается значительных достижений. С появлением звука в кинематографе для советского искусства рисованного фильма открылись новые пути. На экран выходят первые звуковые мультипликационные картины: «Почта», по произведению С. Я. Маршака (1930 г., режиссер М. Цехановский), «Улица поперек» (1931 г., режиссеры В. Сутеев и Л. Атаманов), «Паровоз летит вперед» (1932 г., мультсатира в постановке Н. Ходатаева и З. Брумберг), «Блэк энд Уайт», по известному стихотворению Владимира Маяковского (1932 г., режиссеры И. Иванов-Вано и Л. Амальрик), «Веселая жизнь» (1933 г., режиссеры В. Брумберг и О. Ходатаева), «Сказка про белого бычка»

(1933 г., режиссеры В. Сутеев и Л. Атаманова). Озвучиваются фильмы **«Самоедский мальчик»** и **«Винтик-шпунтик»**.

Эти фильмы побудили художников-режиссеров заново пересмотреть свои позиции в мультипликации, так как звук открывал новые возможности для развития искусства рисованного фильма. Среди этих произведений необходимо отметить интересную талантливую работу М. Цехановского в фильме **«Почта»**, которая во всех отношениях, и в режиссуре, и в чистоте графической формы и, особенно, в звуке явилась передовым образцом звуковой мультипликации начального периода и на неё долгое время равнялись многие художники рисованного фильма.

В марте 1933 года созывается первая всесоюзная конференция работников мультипликации, на которой обстоятельно ставится вопрос о жанрах в искусстве рисованного фильма. Открытие конференции совпало с «походом» за советскую комедию, за смех в искусстве. Поэтому многие выступавшие делегаты говорили о той огромной роли, которую может сыграть мультипликация в советской комедии и в сатире.

Эта конференция положительно отразилась на дальнейшем развитии нашей мультипликации, она обобщила опыт работы советских мультипликаторов и наметила ряд конкретных мероприятий, улучшающих производство рисованного фильма.

С выходом на экран таких звуковых картин, как **«Сказка о царе Дурандае»** (1934 г., режиссеры И. Иванов-Вано и В. и З. Брумберг), **«Органчик»**—по сатире Щедрина (1935 г., режиссер Н. Ходатаев), **«Журавко»** (1935 г., режиссер А. Еременко), **«Квартет»** (1935 г., режиссеры А. Иванов и П. Сазонов), **«Отважный моряк»** (1936 г., по сказке Киплинга, режиссер В. Сутеев) и др., — мультипликация прочно закрепила свое положение в искусстве советской кинематографии.

Летом 1930 года в группе Ленинградских киноработников возникла идея «рисованного звука». Под «рисованным» или мультипликационным звуком понимается звук, полученный не путем записи на пленку звучащего в натуре объекта, а при помощи вычерченных или нарисованных и заснятых на звуковой дорожке пленки рисунков, дающих при пропускании через фотоэлемент звук точно так же, как его дает рисунок фонограммы, полученный при натурной звукозаписи. Над осуществлением этой идеи в Ленинграде под руководством А. М. Авраамова начали работать Г. М. Римский-Корсаков и Е. А. Шолпо.

С осени 1930 года А. М. Авраамов продолжает работу в Научно-исследовательском кинофотоинституте по «орнаментальной мультипликации звука». Его сотрудниками были мультипликаторы Н. Я. Желинский и Н. В. Воинов, немного

позднее в работу включается Б. А. Янковский, а с 1931 года А. Н. Самойлов. В созданной А. М. Авраамовым лаборатории «мультизвука» он, путем отказа от звукозаписывающей аппаратуры, стремится дать экрану новые тембры, — такие новые звучания в музыке, которые не могут исполнить артисты-инструменталисты на своих инструментах. А. М. Авраамовым уже тогда были заложены основы графического звука: он установил количество периодов в кадре, определяющее высоту тона, плотность рисунка, определяющую силу звука, контуры фигур, определяющие тембр и количество кадров для получения желаемого темпа.

Один из старейших операторов мультипликации Н. В. Воинов в 1930 году методом «рисованного звука» показал в своих фильмах графическое выполнение пьес: «Музыкальный момент» Шуберта и «Прелюдию до-диез минор Рахманинова», а в 1931 году сделал мультипликационный фильм с рисованным звуком «Танцующая ворона». В 1934 году режиссер А. В. Иванов выпускает детскую картину **«Вор»**, озвученную по методу рисованного звука Н. В. Воиновым. Таким образом советские мультипликаторы явились пионерами в области работы «рисованного звука». Приходится сожалеть, что этот метод в дальнейшем не нашел у нас широкого практического применения, как это имеет место сейчас в Канаде, в работах известного мультипликатора Мак-Ларена, который выпускает свои фильмы с рисованным звуком, пользующиеся большим успехом в Америке и Западной Европе.

С. Богуславский в статье «Музыка и звук в мультипликационном фильме» пишет: «Идея рисованного звука на Западе возникла, по-видимому, позже изобретения А. М. Авраамова».

Из немецкого журнала (12 ноября 1932 года № 23, страница 12, статья доктора К. Вольтера) мы узнаем, что 19 октября 1932 года «впервые в мире» демонстрировались короткие тонфильмы, в которых звук был создан без посредства записи через микрофон. Молодой мюнхенский изобретатель Рудольф Пфеннингер показал свои работы порисованному звуку. Впервые он воспроизвел тон «ля» (435 колебаний в секунду) путем чертежа от руки кривой колебания и заполнения пространства тушью. В этой статье мы узнаем, что Пфеннингер «зарисовал» ряд музыкальных произведений в исполнении различных музыкантов. По словам доктора Вольтера, Рудольфу Пфеннингеру удалось достигнуть исключительной чистоты тона и нюансов силы звука. Пфеннингер демонстрировал «Ларго» Генделя, показывая на экране одновременно со звуками музыки оттиск нотного текста этого произведения, далее он показал четыре короткометражные гротесковые пьесы, из них одна мультипликация. Вся работа

была выполнена Пфеннингером от руки чертежным пером и тушью.

В 1932—1935 годах значительно увеличилась производственная база мультипликационной кинематографии. Художники-мультипликаторы к этому времени смогли организовать в производственные группы, создав на крупнейших киностудиях специализированные цеха и отделы.

Организовались мультипликационные коллективы на Тбилисской и Ереванской киностудиях. В Ереван из Москвы уехал работать талантливый режиссер Л. Атаманов (Атаманян).

На московских киностудиях был пересмотрен технологический процесс производства рисованных фильмов. Широко стал применяться в производстве новый материал — целлулоид. Мультипликация расширялась, ей требовались новые производственные условия.

В 1936 году, в Москве была создана специальная студия рисованных фильмов — «Союзмультфильм». Это решение имело огромное значение для дальнейшего развития мультипликационного фильма в Советском Союзе.

Киностудия «Союзмультфильм» объединила в себе ряд главных производственных коллективов рисованного фильма города Москвы, руководимых старейшими работниками советской мультипликации.

Объединение мелких разрозненных студий мультипликаций в одну большую студию союзного значения не лишало своей индивидуальности режиссеров и художников, а, напротив, позволило решать более сложные творческие производственные задачи искусства рисованного фильма и выводило нашу отечественную мультипликацию на новую интересную дорогу.

Киностудия «Союзмультфильм» является сейчас самой большой студией рисованного фильма не только в Советском Союзе, но и в Европе. Она оборудована по последнему образцу современной техники, на основе нового технологического процесса, имеет в своем штате большое количество художников различных специальностей, занятых только производством рисованного фильма.

Основная задача, которая была поставлена перед студией «Союзмультфильм» при ее организации, — это обслуживание детского и юношеского зрителя. Вновь сформированный коллектив художников приступает к решению этой важной задачи.

Последующие работы советских мультипликаторов интересны дальнейшими исканиями в области жанров мультипликационного искусства, борьбой за целеустремленность содер-

жания мультфильмов в плане создания полезных воспитательных произведений для детей школьного и дошкольного возраста. Большое внимание художники-режиссеры стали уделять литературной основе рисованного фильма — сценарию. Не располагая необходимыми кадрами сценаристов, режиссеры чаще всего прибегали к экранизации известных старых сказок или же популярных литературных произведений для детей советских авторов — К. Чуковского, С. Маршака и других. В производстве появились и самостоятельные интересные сценарии — современные сказки: «Дед Иван», «Ивась», «Кошкин дом», «Шумное плавание» и др. но их было явно мало.

В этот период в своих работах художники-мультипликаторы начинают постепенно осваивать цвет. Выходят первые цветные детские фильмы: «Сладкий пирог» (1937 г., реж. Д. Бабиченко), «Красная Шапочка» (1937 г., реж. В. и З. Брумберг), «Теремок» (1937 г., реж. В. Сюзюкин и А. Синицын), «Маленький Мук» (1938 г. реж. О. Ходатаева), «Кот в сапогах» (1938 г., реж. В. и З. Брумберг), «Дзябжа» (1939 г., реж. М. Пащенко), «Дед Иван» (1939 г., реж. А. Иванов), «Мойдодыр» (1939 г., реж. И. Иванов-Вано), «Цирк» (1940 г., реж. В. Сюзюкин, А. Синицын), «Лимпопо» (1940 г., реж. Л. Амальрик и В. Полковников), «Сказка о глупом мышонке» (1940 г., реж. М. Цехановский), «Бармалей» (1941 г., реж. Л. Амальрик и В. Полковников) и многие другие.

Эти произведения интересны своим изобразительным решением, богатством творческих находок, значительным ростом режиссерского мастерства в области рисованного детского фильма.

Режиссеры и художники постарались в них изыскать новые образные характеристики для своих рисованных персонажей, значительно повысили пластику их движения, синхронизируя ее с ритмом и характером музыки, улучшили качество рисунка, а главное, стремились освоить цвет как новое средство художественной выразительности в мультипликационном фильме. Особенно выделялась картина талантливого художника-режиссера М. Пащенко «Дзябжа», поставленная по нанайской сказке. Это было подлинно художественное произведение; в нем и сценарий, и режиссура, и персонажи, и цветовое решение были на большой высоте. Помимо цветных фильмов необходимо отметить и некоторые черно-белые фильмы этого периода, сыгравшие положительную роль для дальнейшего развития нашей мультипликации. К числу таких картин следует отнести: «Сказка про Емелю» и «Кошкин дом» — работы режиссера П. Сафонова, «Шумное плавание» и «Отчего у носорога шкура в складках» — работы

режиссера В. Сутеева, «**Пес и Кот**» — работа режиссера Л. Атаманова.

Большой вред отечественной мультипликации был нанесен в это время некритическим отношением некоторых наших режиссеров, художников и руководителей студий к приемам и формам американской мультипликации, приведшим к механическому перенесению их в наши рисованные фильмы. В среде киноработников того времени появился ошибочный взгляд на рисованную мультипликацию, как на искусство, ограниченное только смешными легкомысленными комедийными шутками — чем смешнее, тем лучше! Взгляд этот основывался на увлечении американскими мультипликациями и перешел в убеждение, что эти произведения являются пределом художественного совершенства, к которому нужно стремиться и нам, советским мультипликаторам. Поэтому им казалось, что если в эту современную «американскую художественную форму» ввести советское содержание, то все вопросы развития нашей мультипликации будут разрешены. Такое увлечение отдельных советских работников рисованного фильма было большой ошибкой, и когда в наших произведениях, в русских народных сказках и баснях стали появляться американизированные персонажи «а ля Дисней», с их игрой и «гегами», это, конечно, было чуждо национальной форме и содержанию нашего искусства и мешало нормальному развитию советской мультипликации. Так, один из лучших фильмов того времени «Квартет» (А. Иванов и П. Сазонов) был бы более значительным, если бы его персонажи решались художниками в плане басенных произведений русского изобразительного искусства, а не подражали Диснею.

К счастью эти формалистические явления были сравнительно кратковременной болезнью и советские мультипликаторы, покончив с ней, вернулись на правильную, самостоятельную дорогу, сохранив свои отличительные черты, как в идейном отношении, так и в изобразительной форме рисованного фильма, стремясь найти и разработать свой особый творческий прием создания полноценных произведений для детского зрителя, близких и понятных ему. То что было заложено тогда в наших первых цветных мультипликациях, в дальнейшем, совершенствуясь, принесло нам мировую известность в производстве детского рисованного фильма.

Помимо произведений для детей, киностудия «Союзмультфильм» в предвоенные годы выпускает фильмы и для взрослых.

Так, в 1939 году выходят два мультипликационных политических плаката: фильм «**Победный маршрут**» (реж. Д. Бабиченко), рассказывающий о борьбе советского народа за укрепление своей Родины, за победу социализма, за выполне-

ние и перевыполнение пятилетних планов развития народного хозяйства и фильм **«Боевые страницы»** реж. Д. Бабиченко, Л. Амальрик, В. Полковников), посвященный отдельным эпизодам борьбы нашего государства с различными интервентами и белогвардейцами во время гражданской войны. Это были первые серьезные работы в жанре политического плаката. За ними выходит современная, сатирическая сказка **«Ивань»** (реж. И. Иванов-Вано), а также несколько сатирических журналов, в которых затрагивались злободневные политические вопросы того времени.

К сожалению, производство фильмов этого жанра быстро прекратилось, как сократилось и все производство мультипликационных студий. Началась война. Большое количество художников-мультипликаторов ушло в ряды действующей армии и на работу в военно-учебную кинематографию, которая в это время сильно развернула свою деятельность, широко применяя мультипликацию. Поэтому, в годы второй мировой войны советская мультипликация не сделала значительных произведений; выпущенный в 1943 году фильм **«Сказка о царе Салтане»** (реж. В. и З. Брумберг), за исключением прекрасных эскизов художника К. Кузнецова, не имел особых достоинств, он не смог подняться до уровня чудесной сказки А. С. Пушкина. Дальнейшее развитие советской рисованной мультипликации продолжалось уже после окончания войны.

Редактор Е. САМУСЬ

Л 102121. Подписано в печ. 6.III—67 г. Объем 3,5 п. л. Зак. 3543. Тир. 100

Типография изд-ва «Московская правда»

Цена 8 к.