

УДК 791.63

Гаврилова А.А.

студентка

1 курса, факультет телевидения, дизайна и фотографии

Государственный институт кино и телевидения

Россия, г. Санкт-Петербург

Научный руководитель: Носкова Н.А.

Доцент кафедры проектной деятельности в кинематографии и

телевидении

Санкт-Петербургский государственный институт кино и

телевидения

Россия, г. Санкт-Петербург

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОЙ АНИМАЦИИ: ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА

***Аннотация:** Статья посвящена особенностям развития детской мультипликации. Автором проведен анализ исторического пути развития анимации, выявлены основные проблемы и закономерности. Определено значение детского анимационного кино для развития культуры общества. Рассмотрено современное состояние мультиндустрии и определены возможные пути развития.*

***Ключевые слова:** медиаиндустрия, анимация, мультипликация, культура, детское кино.*

***Abstract:** The article is devoted to the features of the development of children's animation. The author analyzes the historical path of development of animation, identifies the main problems and patterns. The significance of children's animated films for the development of society culture is determined. The current state of the multi-industry is considered and possible development paths are identified.*

***Key words:** media industry, animation, animation, culture, children's cinema.*

Как это не странно звучит, то первые попытки создания мультипликации были сделаны еще задолго до изобретения братьями Люмьер кинематографа. Попытки запечатлеть движение в рисунке начались в первобытную эпоху, продолжились в античные времена и привели к появлению примитивной мультипликации в первой половине XIX века. Бельгийский физик Жозеф Плато, австрийский профессор-геометр Симон фон Штампфер, а также другие учёные и изобретатели использовали для воспроизведения на экране движущихся изображений вращающийся диск или ленту с рисунками, систему зеркал и источник света – фенакистископ (1832г.) и стробоскоп (1832г.). Эмиль Рейно в 1892 году при помощи аппарата «Праксиноскоп» представил массовой театральной аудитории рисованный фильм «Оптический театр», тем самым закрепив 28 октября ежегодным международным днем анимации. Его показы стали настоящей сенсацией: изображение было высочайшего качества, а музыкальное сопровождение соответствовало изображению [1].

Дальнейшее развитие данной технологии в сочетании с фотографией привело к изобретению киноаппарата, и в свою очередь, создало технологическую основу для изобретения братьями Люмьер кинематографа (1895). Однако, не смотря на стремительное развитие синематографа, уже в 1900 годах наблюдается опять возросший интерес к мультипликации.

Так, в 1900 году Дж. Ст. Блэктон создает фильм «Очарованный рисунок» («The Enchanted Drawing»), в котором ещё не было промежуточных фаз. В этот период он открывает секрет мультипликации, покадровой мультипликационной съемки – «изображение за изображением» («One turn, one picture»).

Первым отечественным мультипликатором можно считать Александра Ширяева, балетмейстера Мариинского театра, создателя первых в мире кукольных мультфильмов. С 1906 по 1909 год он поставил ряд лент с танцующими фигурками на фоне неподвижных декораций, в которых с точностью воспроизвёл балетные партии. Свои работы он показывал лишь знакомым и студентам в образовательных целях, на широкий экран они не выходили и в советское время были почти забыты [2].

Традиционно первым русским мультипликатором и первым в мире режиссёром кукольных фильмов считался Владислав Старевич. Будучи биологом по образованию, в 1910 году он решил снять обучающий фильм «Lucanus Cervus» о битве жуков-рогачей за самку. Во время съёмки выяснилось, что при необходимом освещении самцы становятся пассивны. Тогда Старевич препарировал жуков, приделал к лапкам тонкие проволочки, прикрепил их воском к туловищу и снял нужную ему сцену покaдрово. В 1912 году в прокат выходит короткометражный фильм В.Старевича «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами», в котором жуки, подобно рыцарям сражались друг с другом. Фильм пользовался бешеным успехом у российских и зарубежных зрителей вплоть до середины 1920-х годов, а в отзывах критиков сквозило изумление тем, каких невероятных вещей можно добиться дрессировкой от насекомых.

В 1934 году Уолт Дисней послал Московскому кинофестивалю рулон плёнки, на котором были короткометражные фильмы с Микки Маусом. Фёдор Хитрук, который тогда был мультипликатором, а не режиссёром был абсолютно поражён плавной сменой кадров, очарован новыми возможностями для мультипликации, которые открывались на пути Диснея.

В 1935 году на волне интереса к анимации нового вида была основана студия «Союзмультфильм» (из объединения мелких коллективов Мосфильма, Совкино, Межрабпомфильма и Экспериментальной Мультипликационной Мастерской), первые работы которой были посвящены освоению западного технического процесса. В 1941-1943 годах студия «Союзмультфильм» находилась в эвакуации в Самарканде и снимала в основном патриотические фильмы.

В первой половине 1950-х годов студия занимается в основном производством детского кино. Именно в этот период активно внедряется мультипликационная техника, при которой мультипликационный или комбинированный отрезок фильма создаётся путём покaдровой перерисовки отснятой киноплёнки с реальными актёрами и декорациями – «эклер». Среди

наиболее ярких работ этого периода: «Каштанка» М. Цехановского, «Аленький цветочек» и «Золотая антилопа» Л. Атаманова, «Снегурочка» И. Иванова-Вано, «Когда зажигаются ёлки» М. Пащенко и многие другие. Тогда же на студии создаётся мастерская по выпуску кукольных мультфильмов, которую возглавляет Роман Гуров, до войны работавший на «Мосфильме»: «Заколдованный мальчик» (В. Полковникова и А. Снежко-Блоцкой), «Снежная королева» (Л. Атаманова), «В некотором царстве...» (И. Иванова-Вано), «Необыкновенный матч» (М. Пащенко, Б. Дёжкина), «Кошкин дом» (Л. Амальрика).

В конце 1950-х годов в советской мультипликации происходит стилевой перелом. Ещё в 1953 году на «Союзмультфильме» приняли решение возродить объединение кукольных фильмов, а через год вышел мультфильм Евгения Мигунова «Карандаш и Клякса – весёлые охотники». В процессе работы над ним Мигунов фактически с нуля разработал и собрал всю техническую базу, которой затем пользовались другие мультипликаторы на протяжении многих лет. Таким образом, был дан старт экспериментам с различными техниками.

В 1962 году Иван Иванов-Вано и Иосиф Боярский поставили первый кукольный широкоформатный мультфильм «Летающий пролетарий» по мотивам произведений Владимира Маяковского, где впервые были применены бумажные «горельефные» куклы. В «Песне о соколе» (1967) Борис Степанцев впервые в СССР применил технику живописи по стеклу (целлулоиду), а в дилогии про «Малыша и Карлсона» – технологию электрографии. Начинаются эксперименты в компьютерной мультипликации.

Советская мультипликация стала регулярно участвовать в зарубежных фестивалях и занимать призовые места («Варежка», «Балерина на корабле» и другие). На этот же период пришлось создание многих известных советских мультипликационных серий («Маугли», «Винни-Пух», «Ну, погоди!»).

Стремительный рост телевизионной сети в 1950-1960-е годы привёл к появлению телевизионной кинематографии, а затем и мультипликации

Были выпущены такие известные мультфильмы и сериалы как «Кот Леопольд», «Домовёнок Кузя», «Приключения поросёнка Фунтика», «Крошка Енот» и другие. В 1981 году на студию пришёл Александр Татарский, который активно экспериментировал с пластилином («Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег»), в итоге перенеся эту эстетику и на рисованные фильмы. С конца 1980-х годов студия перешла к упрощённому стилю рисунка с грубыми штрихами («Следствие ведут Колобки», «Здесь могут водиться тигры»).

Главное отличительной особенностью классической советской мультипликации является: авторская анимация, превалирование смысла над визуалом, многообразие технических средств производства анимации. Однако ключевой проблемой мультипликации было и остается по сей день ее финансирование. Если в советский период все финансовое бремя брало на себя государство, то после распада СССР мультипликационное производство осталось без средств к существованию. Так, уже в 1995 году прекращается производство собственного контента, а сетку вещания заполняют иностранные мультсериалы [3].

Безусловно, красивые и, как правило, однотипные анимационные детские сериалы становятся очень востребованными у молодого зрителя. Пока страна выстраивала новую социально-экономическую и политическую модель вся кинематография, а также и мультипликация, находилась на обочине. Только, начиная с 2000-х годов, когда намечается определенная стабильность в экономике, государство принимается за решение социальных и культурных вопросов общества. Так, осознав, что залогом крепкой и здоровой нации является ее духовная и культурная наполненность, государство начинает принимать различные меры по восстановлению и развитию всей сферы культуры и медиасферы страны. На смену государственным кино- и теле-студиям приходят частные компании, которые готовы создавать новые медиапроекты, в том числе и детскую анимацию. Развитие технологий способствовало развитию уже и в России компьютерной анимации. Лидерами отрасли становятся такие независимые анимационные студии как «Пилот», «Мельница», «Петербург»,

«Аэроплан», «Animaccord». С этого времени в России начался современный этап анимационного производства. Появляются такие российские бестселлеры как «Алёша Попович и Тугарин Змей», «Фиксики», «Смешарики», «Малышарики», «Маша и Медведь», «Князь Владимир», и многие другие.

Параллельно с развитием анимации как самостоятельного коммерческого сектора детского мультимедийного контента, постепенно возрождается студия «Союзмультфильм». Сегодня студия не просто организация по производству детского контента, но еще и детский образовательный центр в области истории мультипликации, а также детской медиа грамотности и медиа культуры.

Однако несмотря на положительное казалось бы развитие мультиндустрии, сегодня также как и в советское время существует ряд проблем сдерживающих динамичное развитие отрасли детской анимации. Выделим основные:

– Переход анимационных студий на самофинансирование определяет необходимость поиска инвесторов. Такими инвесторам становятся компании, которые по франшизе используют мультперсонажей в рекламе своей продукции или производители игрушек, одежды, мебели и других товаров для детей.

– Недостаточное финансирование отрасли детской анимации со стороны государства, в том числе подготовка кадров, стажировки и международные программы обмена опытом, гранты и стипендии молодым аниматорам, режиссерам и сценаристам.

Проведенный анализ показал, что история отечественной мультипликации имеет свои особенности развития, во многом обусловленные специфическим контентом (продукт для детей) и изменяющимися социально-экономическими и политическими условиями. Однако стоит отметить, что детская мультипликация будет востребована всегда, потому что именно мультфильм знакомит современного юного зрителя с добром и злом, с внешним миром, с природой и техникой. Таким образом, возникает потребность в бережном отношении к детской мультипликации, как со стороны государства, так и со стороны коммерческого сектора и общества.

Использованные источники:

1. Бурцева, М.А. Развитие мультипликации: с первых шагов до современности / М.А. Бурцева, О.В. Рыбакова. – Текст: непосредственный, электронный // Юный ученый. – 2016. – № 1.1 (4.1). – С. 9-10. – URL: <https://moluch.ru/young/archive/4/367/> (дата обращения: 15.04.2020).
2. История жанра: мультипликация – URL: <http://kinomoe.com/zhanry-kino-filmov/istoriya-zhanra-multiplikaciya.html> (дата обращения: 15.04.2020).
3. Российская анимация: от кризиса до индустрии – URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/2754187/> (дата обращения: 15.04.2020).