

УДК 7.071.1

Сивожелезова А.Н.

Студент 2 курса, факультета «Телевидения, дизайна и фотографии»

Санкт-Петербургский государственный институт

кино и телевидения,

Россия, Санкт-Петербург

Научный руководитель: Веремчук А.С.

РОТОСКОПИЯ В АНИМАЦИИ НА ПРИМЕРЕ РАБОТ

ЛЬВА АТАМАНОВА.

***Аннотация:** В статье рассматриваются одни из самых значимых мультипликационных работ советского режиссера-аниматора Льва Атаманова, созданные при помощи метода ротоскопирования. Статья содержит историческую справку о создании данного метода и применении «эклера» в советской анимации 60-х годов.*

***Ключевые слова:** советская мультипликация, ротоскопия, фотоперекладка, мультфильм, анимация.*

***Annotation:** The article reviews some of the most significant animated works by the Soviet director-animator Lev Atamanov, created using the rotoscoping method. The article contains historical information about the creation of this method and the use of "eclair" in Soviet animation of the 60s.*

***Key words:** Soviet animation, rotoscoping, phototransposition, cartoon, animation.*

У каждого из видов искусства есть свое средство художественной выразительности. Писатели и поэты выражают себя через слово, певцы и композиторы используют широкий диапазон звуков своего голоса и музыку,

художники – цвет, динамику линии и так далее. Мультипликатор же выражает себя посредством движения линий и форм.

Если уж искать аналогию, то по своим задачам и по месту в творческом процессе мультипликатор ближе всего к профессии актера. Разница лишь в том, что он играет не сам, а с помощью рисунка. [1, с. 77]

Аниматору важно не просто понимать физические законы перемещения тел в пространстве, но и интуитивно чувствовать характер самого движения. Не зря глагол «анимировать» означает оживлять, одушевлять – мультипликаторам необходимо учитывать не только особенности действия персонажа, но и обдумывать каждый его мускул. Выступая на сцене, актер не задумывается о своих руках или ногах, о сохранении равновесия – их координирование происходит само собой. Аниматору же приходится обращать внимание на все линии движения частей тела, мимику, окружающую среду и прочее, моделируя не просто характер персонажа, а буквально создавая яркую и самодостаточную личность.

Аниматор Хэм Луске (Ham Luske) говорил так: «В вашей работе, первым должно быть намерение – сперва обдумай, представь и почувствуй, прежде чем начать рисовать... Никогда не делай движение или жест без причины» [2]. То есть Луске отмечает первостепенным саму идею и характер любого движения в анимации. В этом и заключается, пожалуй, самая важная из работ режиссера анимационного фильма – постановка последовательных движений («циклов»). Любое движение в кадре должно нести как физический смысл, так и выражать подтекст, скрытый смысл действия или произнесенных слов.

Фрейзинг (phrasing, далее фазирование) заключается в создании некоторого количества хорошо спланированных заранее кадров («ключевых рисунков»). В сочетании с «промежуточными фазами» они образуют полный цикл движения. [3, с. 3] На этом этапе также происходит постановка кадра (визуального пространства) будущего мультфильма, то есть работа с камерой и планами. Это позволит создать глубину сцены и происходящего на ней. Если

режиссер успешно справится со своей задачей, то каждый промежуток фильма («шот») будет выглядеть наполненным, интересным и захватывающим для зрителя.

История мультипликации во всем мире имела долгий и непростой путь развития, в силу своей ресурсной, как финансовой, так и трудовой затратности. Классическая покадровая анимация студии Уолта Диснея уже покорила киноиндустрию, в то время как в Японии анимация только начинала восходить. В СССР периодом подъема традиционно считаются годы оттепели в 60-х годах – времени ослабления цензуры, различных ограничений, когда авторы почувствовали, что руки наконец-то «развязаны». Тогда и пришло время новых опытов и технологий в работе мультипликаторов. "Все вдруг начали безудержно пробовать и экспериментировать. Я не остался в стороне" [4] – говорит советский режиссер анимационного кино Лев Атаманов.

В середине 20 века одним из самых популярных в использовании стал метод анимирования посредством фотоперекладки, что в переводе с английского означает «калька» (англ. Rotoscoping). Данная мультипликационная техника подразумевает покадровый перенос с готового фото - или видеоматериала.

Саму технику ротоскопирования изобрел польский режиссер анимации Макс Флейшер в 1914 году. Будучи не только аниматором, но и талантливым фото-механиком, Флейшер создал специальное устройство, получившее название «ротоскоп». Изначально кадры проецировались на световой стол при помощи проектора, и художник-аниматор последовательно обрисовывал ключевые кадры для последующего переноса их в мультфильмы. Данная технология сделала последние впервые продаваемыми и успешными на рынке киноиндустрии – зрители были в восторге, критики не скупилась на похвалы.

Уолт Дисней стал первооткрывателем данной технологии – мультфильмы его студии, произведенные при помощи ротоскопии, увидел и полюбил весь мир. В своих работах Дисней мечтал создать правдоподобных персонажей,

поэтому всю физику движений переносили в мультфильмы при помощи актеров. Так, например, появились героини мультфильма «Спящая красавица» (1959) – ведьма Малифисента и принцесса Аврора. Создатели использовали движения, голос и пластику актрис Элеонор Одли и Хелен Стенли при фазировании необходимых сцен. Также создатели часто прибегали к игровым съемкам, на которых происходит изучение модели, ее движения и мимику, что было опорным материалом и отправной точкой в создании образа персонажа в мультфильме.

Метод фотоперекладки в мультипликации появился по причине того, что аниматору необходимо анализировать характер движения и саму его структуру. Сложную физику движения лучше всего постигать посредством наблюдения. Как, например, советский аниматор Федор Хитрук признавался, что подолгу рассматривал мимику и движения тела в зеркале. Поэтому живые модели стали незаменимы в процессе производства мультфильмов.

В середине 20 века с основанием в 1936 году анимационной студии «Союздетмультфильм», посредством объединения мелких коллективов (в 1937 году уже переименованную в «Союзмультфильм»), в советской анимации возросла потребность в изображении именно положительных человеческих образов («Лимпопо» (1939), «Дядя Степа» (1939), «Мойдодыр» (1939)). Животные стали уходить на второй план, как второстепенные персонажи. Анимационное производство на тот период в отсутствии компьютерных технологий был особенно тяжелым и долгим процессом. Это было кропотливое рисование каждого кадра вручную на бумаге и кальке при помощи светового стола.

Метод использования натуральных съемок в мультипликации в СССР, получившего название «эклер» по марке киносъемочного аппарата, внедрили в начале 20 века и успешно использовали на протяжении десятилетий. С техникой фотоперекладки были сняты такие известные работы студии «Союзмультфильм» как «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях» (1951),

«Цветик-семицветик» (1958), «Каштанка» (1952), «Сказка о рыбаке и рыбке» (1950) и другие.

Для работы над мультфильмами приглашались ведущие советские актёры. Так, например, в съёмках мультфильма «Аленький цветочек» (1952) принимали участие Николай Боголюбов, Михаил Астангов, Мария Бабанова, Нина Крачковская, Алексей Консовский. [4] Актёры вносили свою лепту в создание образа – придумывали походку, пластику, жесты.

Однако ротоскопию в анимационных проектах применяли исключительно в сочетании с творческим подходом, избегая прямого копирования. Герои, которых играли профессиональные актёры, часто это были люди, животные и сказочные персонажи, подвергались художественному преобразованию – стилизации. Данный метод производства не только упрощал работу для советских аниматоров, что позволило воплотить огромное количество мультипликационных работ, но и поднял на новый уровень мастерство самих создателей и их фильмов.

При явной реалистичности и приятной плавности изображения часто страдала динамика самой анимации. Но Лев Атаманов, признанный мастер фотоперекладки, говорил об этой технике: "Эклер" – метод, осуждаемый многими, на мой взгляд, когда его разумно использовали, обогатил мультипликацию, поднял общую культуру движения, придал разнообразие пластики". [5]

И действительно, за свою 50-летнюю мультипликационную карьеру Лев Константинович Атаманов (1905-1981) внес огромный вклад в развитие советской анимации и студии «Союзмультфильм». К московской мультипликационной студии он присоединился не сразу. Учась в небольшой мастерской на студии «Межрабпомфильм» в 20-е годы Лев Атаманов создавал свои первые короткометражные работы, а затем работал на Родине в Армении над полнометражным мультфильмом «Пес и кот» (1938). В нем автор уже использовал технику игрового кино, чтобы передать национальную фактуру,

типажи традиционной армянской культуры. Данную анимационную работу, а также 40-минутный мультфильм «Волшебный ковер» (1948), Лев Атаманов тепло любил и очень ими гордился.

«А потом я вернулся на «Союзмультфильм» и начался новый и очень важный для меня творческий этап – я вернулся к жанру волшебной сказки и в течение многих лет с увлечением работал над сказочными лентами.» [5]

На студии Лев Атаманов долго работал в трио с аниматором Леонидом Швацманом, который разрабатывал персонажей, и художником-постановщиком Александром Винокуровым, разрабатывающим фоны и декорации. Ранние полнометражные мультфильмы Атаманова в «Союзмультфильме», такие как «Аленький цветочек» (1952) и «Золотая антилопа» (1954) были выполнены именно в технике «эклер».

«Золотая антилопа» – мультфильм по мотивам индийских сказок, который буквально пропитан национальным колоритом и фольклором – это то, что так неповторимо удавалась Льву Атаманову. Именно в этой анимационной ленте было самое удачное сочетание ротоскопирования и творческой анимации движения. Персонажи получились выразительными, а антилопа – динамичной и яркой. Самого Раджу ротоскопировали при помощи актёра, которого облачили в тюрбан и халат – это привнесло в его анимационный характер еще больше выразительности.

Самым сложным для меня был образ раджи. Мы долго сидели в Ленинской библиотеке, листали альбомы по Индии, перелопатили очень много книг про сикхов и все искали образ. Пока не наткнулись на фотографию настоящего раджи, который показался нам очень интересным. Я его зарисовал и потом построил образ на этом наброске. [6]

Но наверно самой известной его работой того времени, признанной классикой советской мультипликации многими критиками и другими аниматорами, является «Снежная королева» (1957). Лев Атаманов работал над ней в качестве режиссера, сценариста и продюсера.

В фильме, основанном на одноименной сказке Ганса Кристиана Андерсена, в качестве живой модели работала актриса театра и кино Мария Бабанова. Экранизированная история о Кая и Герде имела большой успех, получила множество наград в Италии, Франции и Англии, и стала популярна не только на советских телевизионных экранах, но и за рубежом. В том числе японский режиссер-аниматор Хаяо Миядзаки признавался, что данная лента Льва Атаманова оказала на него решающее влияние при выборе профессии.

Зачастую метод фотоперекладки критикуют и зрители и аниматоры по причине того, что излишняя натуралистичность делала мультфильмы не динамичными, сухими, тяжелыми. Однако Лев Атаманов смог проявить творческий подход к своей работе и использовал «эклер» умело и не в ущерб итоговому материалу.

В мультфильме «Снежная королева» благодаря правильной работе с колористикой – теплыми и холодными цветами палитры. Добрые и доверчивые Кай и Герда кардинально отличаются от неприступной и величественной Снежной королевы. Леонид Шварцман так описывал процесс разработки персонажа: «Работая над образом королевы, отчасти отталкивался от того, какой я представлял ее себе ребенком: это очень красивая и властная женщина, и при этом она не живая и в этом есть что-то отталкивающее. Чтобы выделить эту черту, я не только сделал ей сияющую корону из кристаллов, но и саму ее представил себе ледяной, и изображал ее лицо так, как если бы оно было граненым, как лед, отражающий блики света». [5]

В мультфильме статичные кадры с персонажами часто сменяются динамичными сценами, так как на протяжении почти всего мультфильма Герца путешествует в поисках своего брата то на олене, то на лодке, то на санях. Мультфильм действительно сочетает в себе тонкую работу аниматоров и волшебство сказки, которую захочется пересмотреть и сейчас.

После 60-х годов Лев Атаманов создал еще много мультипликационных работ с великолепным колоритом, графическим решением и множеством

оригинальных находок. Из-за стремительного развития компьютерных технологий метод ротоскопирования уже не пользовался такой популярностью, и анимационное кино перешло на новый этап, который Атаманов активно поддерживал и развивал. «Люблю свои сказки. Правда, потом я отошёл от них, но не потому, что разлюбил, а просто захотелось попробовать ещё что-то новое» – писал Атаманов. [5]

Фотопекладка стала одним из определяющих способов развития анимации, помогла ему укрепиться на мировом рынке и развить таланты многих мультипликаторов. Сейчас данный метод производства используют редко. Он смог закрепиться и трансформироваться в кино в качестве метода motion capture («захвата движения»).

Применение ротоскопирования в анимации показало, что индустрия гибкая и развивающаяся, «идущая в ногу» со временем. Оно обогащало художественное виденье аниматоров, их способность считывать и передавать движение на бумаге.

Библиографический список:

1. Хитрук Ф. Профессия – аниматор (в 2 тт., т.1), – М.: Гаятри, 2007. 304с.
2. Фрейзинг в анимации, 04.07.2018. [Электронный ресурс] URL: <https://vk.com/@animationclubvk-freizing-v-animacii>. Оригинал на англ. –Chiang J. Animation tip: phrasing, 2015. URL: <http://www.animatedspirit.com/animation-tip-phrasing/> (Дата обращения 12.11.2020).
3. Фостер У. Основы анимации, 1997; Пер. с англ. А. Сидорова – М.: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель», 2003. 32с.
4. Капков С. Энциклопедия отечественной мультипликации, – М.: Алгоритм, 2006. 816с.
5. Атаманов Л. Люблю свои сказки, 2009.

6. Как в СССР делали мультфильмы. Интервью с Леонидом Шварцманом, 2015 [Электронный ресурс] URL: https://moslenta.ru/city/schwartzman_2.htm (Дата обращения 12.11.2020).