

Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Челябинский государственный институт культуры»

**Т. Д. Цидина**

## **ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ АНИМАЦИИ**

**Лекции**

по дисциплине  
«История и теория анимации»  
для студентов, обучающихся по специальности  
55.05.04 «Продюсерство»  
специализация «Продюсер мультимедиа»

Челябинск

ЧГИК

2018

УДК 004.92  
ББК 32.973-018.2  
Ц56

Утверждено на заседании кафедры режиссуры кино и телевидения,  
протокол № 7 от 15.02.2018

**Цидина, Т. Д.**  
Ц 58 История и теория анимации : лекции / Т. Д. Цидина;  
Челяб. гос. ин-т культуры. – Челябинск: ЧГИК,  
2018. – 151 с.  
**ISBN 978-5-94839-665-1**

Данное учебное пособие в форме лекций освещает основные исторические этапы в развитии искусства анимации от предкинематографических зрелищ до XX в. включительно.

Помимо основного содержания, издание включает в себя перечень вопросов для самопроверки, темы для рефератов, приложения и литературу. Адресовано студентам вузов культуры и искусств.

Рецензенты:

Красавина А. В., кандидат филологических наук,  
доцент кафедры режиссуры  
кино и телевидения ЧГИК

Волкогон Ю. С., кинорежиссер,  
доцент кафедры режиссуры  
кино и телевидения ЧГИК

**ISBN 978-5-94839-665-1**

© Челябинский государственный  
институт культуры, 2018  
© Цидина Т. Д., 2018

## Оглавление

Предисловие .....	4
Введение .....	5
<b>Лекция 1. Анимация и кинематограф.</b>	
Специфика искусства анимации .....	8
<b>Лекция 2. История отечественной анимации .....</b>	<b>19</b>
<b>Лекция 3. Искусство американской анимации.</b>	
Творчество Уолта Диснея .....	35
<b>Лекция 4. История европейской анимации .....</b>	<b>56</b>
<b>Лекция 5. Японская анимация .....</b>	<b>99</b>
<i>Список рекомендуемой литературы .....</i>	<i>128</i>
<i>Интернет-ресурсы .....</i>	<i>129</i>
<i>Темы для рефератов и докладов.....</i>	<i>131</i>
<i>Вопросы для самопроверки.....</i>	<i>133</i>
<i>Приложение.....</i>	<i>134</i>

## Предисловие

Предлагаемое вниманию студентов учебное пособие по дисциплине «История и теория анимации» входит в базовую часть учебного плана по специальности 55.05.04 «Продюсерство», специализация «Продюсер мультимедиа». Содержательная часть пособия посвящена основным этапам развития искусства мировой анимации. Каждая тема в лекции раскрывается в конкретном историческом времени, что способствует максимальному ее восприятию и пониманию студентами. В пособие включены пять лекций.

Первая лекция посвящена взаимосвязи кинематографа и анимации. В ее содержании автор раскрывает главные вопросы теории искусства анимации: специфику, формы и стили. Содержание второй, третьей и четвертой лекции посвящены этапам становления, развития и взаимовлияния искусства анимации в России, Европе и Америке. Заключительная лекция знакомит с азиатской анимацией на примере японской аниме.

Содержание учебного пособия направлено на формирование у студентов следующих компетенций: готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3); способностью применять для решения творческих замыслов знания общих основ теории искусств, закономерности развития и специфики выразительных средств различных видов искусств (ПК-3); умению анализировать произведения литературы и искусства, выстраивать взаимоотношения с авторами литературных, музыкальных и других произведений, используя при этом знания, как в области искусства, так и в сфере авторского права (ПК-4).

## Введение

В современной культуре произведения анимации занимают важное место, оказывая влияние на развитие других экранных искусств. Анимация приобрела популярность благодаря своему особому языку, который вследствие высокой степени условности оказывается привлекательным для зрителя, удовлетворяя его потребность в мыслительной деятельности через воображение и ассоциативное мышление. Известный теоретик кино И. Вайсфельд отмечал, что искусство анимации содержит гораздо больше граней, чем кинематограф. Он подчеркивал важность иносказательных и символических конструкций, абстрактного и ассоциативного мышления, которые помогают познавать физическую реальность с неожиданных для него ракурсов.

Для каждого человека и человечества в целом всегда было характерно стремление создать вторую реальность, альтернативный мир своего существования. Изначально эти миры играли сакральные роли, являясь частью культа предков: были местом обиталища духов, богов, теней умерших. Эти миры позволяли заглянуть в будущее и «повлиять» на его становление, будь то удача на охоте, плодородный год или страшное пророчество. Миры обретали фиксированный облик в виде рисунков; каменных изваяний, статуэток. Однако человеку требовалось развитие, действие в движении, стремление для того, чтобы точнее отразить переменчивость создаваемого им мира. В истории искусства практически любого народа можно найти такие образцы статичных изображений или скульптур, стремящихся передать движение: знаменитые рисунки в пещерах Франции, покадровые изображения летящих птиц, колесниц, бегунов на амфорах, вазах, колоннах у древних греков и римлян, изложение «Книги мертвых» у египтян и так далее.

В двадцатом веке был найден способ создания такой альтернативной реальности, которая бы не просто отражала реальную действительность, как

кинематограф, но и позволяла бы заглянуть дальше, за рамки физических законов и визуально «проиграть» самые неожиданные предположения и ситуации. Данный способ создания неограниченного числа реальностей получил название анимация.

Анимации отводится серьезная роль, заключающаяся в «возврате» человека к его бессознательному прошлому, понятным и логичным для его первобытного сознания первоисточкам, то есть возвращение в мир полной свободы. Сергей Эйзенштейн называл это возвращение одной из наиболее важных задач анимации и обозначал этот процесс, как пробуждение в человеке его пралогического мышления, эволюционного, комплексного и чувственного взгляда на мир и на его процессы в нем протекающие. Он считал явление анимизма одним из базовых и наиболее важных для человеческого мышления, подразумевая под этим одушевление любых объектов и явлений природы. Эйзенштейн полагал, что искусство анимации (в то время использовался термин мультипликация) «в процессе достроения образной картины мира является связующим звеном между физиологическими органами чувств и «высшими» устремлениями разума».

Анимация сегодня воспринимается по-разному: как «кинематограф для детей», как ремесло, как техническое искусство. Такой практический подход к анимации не отражает всей глубины данной сферы деятельности. В анимационном произведении содержатся многочисленные художественные образы, разветвленные цепочки цитирований, пласты смыслов, зачастую весьма трудные для восприятия и осмысления. Примерами могут служить работы Юрия Норштейна и Хаяо Миядзаки.

Развитие анимационных техник и технологий, так же как и развитие её выразительных средств, неразрывно связано с процессом становления кинематографа, оказавшего на анимацию существенное влияние. Анимация перенимала и преобразовывала появляющиеся на разных этапах такие художественные средства, как монтаж, мизансцена, мизанкадр, деталь, движение камеры, динамическое освещение и

т.д. Более того, данный процесс между киноязыком и языком анимации продолжается в настоящее время, прослеживая неослабевающую связь между экранными искусствами и общим направлением их развития.

Применение передовых технологий в анимационном искусстве, таких как компьютерная анимация, не вытеснило классическую её форму. Передовые технологии стали очередным этапом эволюции в развитии анимации, позволив усовершенствовать анимационный процесс, ускорив и удешевив его, открыв для авторов новые способы воздействия на зрителя.

Пособие «История и теория анимации» знакомит студентов с этапами развития искусства анимации в разных странах мира в исторической ретроспективе. Жанр краткого исторического обзора, использованного в изложении материала пособия, предполагает отбор только тех имен и анимационных произведений, которые повлияли на эволюцию художественной образности анимационного искусства.

## **Лекция 1. Анимация и кинематограф. Специфика искусства анимации**

По выразительным возможностям и образной структуре искусство в различных своих видах и жанрах тяготеет к двум художественным полюсам: к максимальной достоверности воспроизведения действительности и к подчеркнуто условным формам ее выражения, основанным на пересоздании реального. Ни одна из этих тенденций не исключает и не перечеркивает другую.

Вершиной кино, где сконцентрированы крайние формы «условного неправдоподобия» является мультипликация. Она отлична по структуре своих выразительных средств от видов экранного искусства, основанных на фотографической достоверности и натуральном движении.

Искусство мультипликации – одно из самых условных искусств. Возможности прямого воспроизведения действительности у нее ограничены, а возможности пересоздания, вымысла и иносказания неисчерпаемы. Это мир поэтического вымысла, поэзии, комедийной неожиданности. Ко всем условностям игрового кино здесь прибавляется то, что человека в анимации обычно изображает кукла или плоской рисунок, которые на экране становятся своеобразной ожившей метафорой. К этому стоит добавить условность мультипликационного движения, условность слова, произносимого мультипликационным персонажем, или его условное молчание, или условность пространства и времени, в которых он действует. Но и этих условностей мало для этого удивительного искусства, поэтому оно использует часто аллегорию басни, выбирает для себя фантастические сюжеты и с первых дней своего существования чувствует себя в сказке, как дома.

Мультипликация отказывается от документальной безусловности, давшей кинематографу такое неоспоримое преимущество перед театром, и, как правило, заменяет натуру рисунком или бутафорией кукольного фильма.

Среда, окружающая героя мультфильма, всё чаще «оживающая», берущая на себя активные драматургические функции; условный характер разыгрываемого действия; выразительные возможности «одушевляемого» мультперсонажа – всё это указывает на то, что искусство анимации является искусством своеобразным и разительно отличающимся от других видов кино. В нем вступают в синтез художественные формы, отличные от тех, которые становятся основой для произведений игрового кинематографа.

В динамике развития мультипликационного образа движение формирует характеристики времени и пространства. Формы и принципы пересоздания, лежащие в основе мультипликации как искусства, настолько всепроникающие, настолько уходят вглубь ее художественной природы, что распространяются на самые основополагающие категории отображаемой реальности – время, пространство, движение.

Существует точка зрения, что главной специфической чертой мультипликации является свойственная только ей «нереальность движения», т. е. движения, которого не существует в природе.

Движение в мультипликации условное, вымышленное, созданное художником, и в этом смысле оно «нереально». Однако характер этого движения может меняться от натурально воспроизведенного до абстрактно вымышленного.

Фантазия художника при этом опирается на существующие в действительности формы и процессы, варьируя и видоизменяя их в пределах фантастически-вероятного, сказочно-правдоподобного, соприкасаясь с некоторыми точками реальности. Незвестное и несуществующее в мультипликации может быть воспринято лишь по аналогии или ассоциации с реальным, элементы которого оно несет в себе. Фантазия мультипликатора трансформирует привычные формы бытия предметов, придавая им нередко характер нематериальных явлений. Происходит своеобразная «де-

материализация» вещественного мира, придающего образам мультфильмов особое обаяние и парадоксальность.

При определении специфики мультипликации не следует абсолютизировать ни одну из сторон, составляющих неразделимое целое: ни само движение, ни изображение, в котором заложена его возможность. Это двуединое диалектическое начало, определяющее основы данного искусства, само ядро его специфики.

Мультипликация неотделима от кино в силу того, что само существование ее образов основано на инерции зрительного восприятия и особом виде кинодвижения. Она использует специфические возможности кинотехники для создания киноленты, фильма, запечатленного на киноленте, и репродуцируемого на экран изображения. Она обладает способностью выделения детали и акцентирования изображения с помощью монтажа, крупного плана, ракурса и других специфических приемов. К фундаментальным основаниям мультипликации как вида киноискусства относятся и сценарий; и использование игрового, «актерского» начала, хотя и в видоизмененном варианте (в виде «одушевления»); и пространственно-временная основа художественного мышления; и наличие основных кинопрофессий: режиссера, художника, оператора.

Мультипликация, в современном смысле этого слова, представляет собой всевозможные типы съемки мгновенного, остановленного движения, всевозможные специализированные эффекты, образы и персонажи, созданные электронным способом с помощью компьютера, видеокамер и модулей, голографии и лазеров. То есть, искусство мультипликации – это своего рода искусство в квадрате: изобразительное искусство, помноженное на средства выразительности и технические возможности кино.

Это творчество возникло в неповторимо своеобразном синтезе изобразительных, литературных, звуковых и музыкальных начал. В основе его лежит изобразительность, получающая новые измерения – временную и пространственную.

ную протяженность, воплощенную в разных формах движения. В формах, создающих эстетически преобразованную реальность – фантастический киномир мультфильма.

В своем реальном существовании мультипликация связана с другими видами кино не только техникой или единым местом проекции – кинотеатром. В синтезе различных видов кино мультипликации принадлежит ведущая роль. Многими своими выразительными средствами, всем своим существом мультипликация кровно связана со всеми видами кино, в том числе и научно-популярным. При создании мультфильма вся основная техника киноискусства получает совершенно иное назначение и по-иному используется. Изменяется роль всех основных кинематографических профессий и образных возможностей авторского начала и творческой фантазии.

Всё больше в процесс создания мультфильма в мировой и отечественной практиках включается электронная техника.

Возможности изобразительной трансформации и сама способность мультипликационного образа изменяться на глазах у зрителя, его склонность к мгновенному перевоплощению создает особую динамичность «одушевления», ярко проявляющуюся в рисованных фильмах.

За любой техникой в искусстве стоит человек – со своей фантазией, опытом, жизненной позицией. Это обстоятельство особенно важно. Человеческая фантазия не просто пассивно отражает, но и активно творит, создавая «вторую реальность» – художественную правду, концентрированно передающую черты и облик действительности и являющуюся актом вмешательства художника в процессы бытия.

Формы проявления фантастического в мультипликации чрезвычайно многообразны. В мультфильме обычно фантастичны не только сюжет, обстоятельства действия, но и облик персонажей, весь характер их движения, поведения. Летящие ковры, подслушивающие уши, волшебные шары и зеркала не являются непосредственным отражением ре-

ального мира, это образы-символы, символы летающей, слушающей и видящей человеческой мысли.

Искусство анимации старше самого кино, которое во многом именно ей обязано своим рождением. Обратимся к **наскальной живописи древних людей**.

Французские археологи обнаружили, что доисторические художники умели выражать в наскальной живописи движение с помощью внесения элементов анимации. Ученые предложили оригинальную версию, объясняющую некоторые странности наскальных изображений животных каменного века. Например, такие как большое количество ног или хвостов. По их мнению, это были первые в мире попытки анимировать картинку, т. е. создать что-то вроде мультипликационного фильма.

Исследователи провели обзор наскальной живописи, известной к настоящему моменту: в 53 изображениях из 12 пещер, расположенных на территории Франции, были найдены элементы анимации. Исследователи разделили их на три способа передачи движения.

Во-первых, художники эпохи палеолита рисовали тигров, бизонов и антилоп так, что на одном рисунке изображались животные в разных позах, представляющих разные фазы движения. Животных художники изображали с множеством голов, ног и хвостов, представлявших разные «стоп-кадры» движения.

Во-вторых, древние люди изображали разные позы в серии последовательных рисунков – подобно тому, как это делают в комиксах или режиссерских набросках.

В-третьих, археологи обнаружили костяные и каменные диски, на разных сторонах которых изображались разнообразные позы животных. В середине таких дисков проделывалось отверстие, куда вставлялись сухожилия, при растяжении которых диски можно было вращать.

Исследователи реконструировали диски по имеющимся находкам и показали, что при вращении такие диски создают иллюзию движения.

Древние художники, разрисовывающие пещеры рисунками, которые сегодня называются доисторическими, использовали приемы анимации, чтобы создать впечатление, будто их образы двигаются на стенах пещер.

Ученые предположили, что при просмотре изображений в свете мерцающего пламени может создаваться впечатление, будто изображения двигаются: животные бегут рысью или галопом, качают головами, машут хвостами, как это делают животные в жизни, т. е. мерцание огня создает полное ощущение мультипликации.

Таким образом, можно сделать вывод, что первобытный человек предвосхитил изобретение кинематографа, создавая предметы искусства на основе понимания принципа задержки зрения.

Древние живописцы пещерного века намеревались вдохнуть жизнь в свои изображения. Движение и действие представлены в наскальной живописи в различных манерах. Наскальные рисунки пещеры Шове насчитывают более 30 тыс. лет. Одна из картин в этой пещере длиной в 10 м представляет собой как бы охотничью историю. Повествование начинается с того, что несколько львов, пригнув уши и наклонив головы, преследуют добычу. Рядом изображены мамонты и другие животные. Во второй части картины прайд из шестнадцати львов, изображенных благодаря перспективе несколько меньшими по сравнению с соседними животными, бросается на убегающего зубра. И это живописное полотно можно отнести к докинематографическим зрелищам.

К зрелищам, предвосхитившим кино и анимацию, относится и **театр изображений**. «Театр изображений» – это театр, в котором актером является не человек, а изображение, вещь; где рядом с актером-человеком играют актеры куклы, актеры-статуи, актеры-картины. И где актеры-люди подражают актерам-вещам, неодушевленным куклам, позам статуй и т. д.

К числу разновидностей театра изображений можно отнести и примитивные **балаганные представления Древней Греции** с демонстрациями «чудес» и «див», основанные на световой мифологии, своеобразный театр плоских картин и фигур. А также распространенные в эпоху античности и средневековья театрализованные процессии, в которых проносились картины, вещи, статуи.

Наиболее архаичным (среди дошедших до нас разновидностей театра изображений) является **цейлонский театр колама**.

Его основу составляет парад пляшущих масок, словесный текст декларирует ведущий. Особенностью содержания текста ведущего являются его пояснения, которые описывают всё, что видят зрители. Примером может служить следующий текст: «Посмотрите все собравшиеся на Демона Марака. Он оглушает вас своим яростным ревом. На его голове в алом блеске сияет страшный идол. В каждой руке он держит голову ядовитой кобры. Его лицо имеет цвет попугая, и вокруг его лба вьются четыре ядовитых змеи. Идет злой дух Марака, опьяненный крепким вином, и яростно ревет. У него свирепое и синее широкое лицо. Бока его сияют алым блеском. В своей багровой руке он держит свирепых ядовитых змей. Смотрите всласть, о люди, собравшиеся здесь, на демона Марака...» и т. д.

Такой способ соотношения слова и зрелища можно назвать иллюстративным, т. е. слово ведущего является закливанием и одновременно рамкой, которая изолирует предмет от зрителя; посредником, создающим эстетический эффект.

Иллюстративный принцип соотношения словесного и зрительного ряда сохраняется и в более поздних формах театра изображений, сложившихся на основе развитого национального эпоса.

В качестве примера можно привести **индийский театр статичных картин бхопа**, представления которого устраиваются бродячими актерами в деревнях Раджастанхана. В от-

личие от других разновидностей индийского театра изображений, в которых история иллюстрируется серией небольших картин, актеры бхопа используют одну огромную картину – пхард. Длина пхарда 12 м, высота превышает 1,5 м. Всё обширное поле пхарда обычно заполнено сценами из эпоса о Девнараяну, а также фигурами людей, животных, птиц, насекомых, архитектурными деталями, деревьями, цветами, декоративным орнаментом, который делит картину на секции и подсекции.

Оригинален сам ход представления: оно начинается после захода солнца, владелец пхарда ведет рассказ о деяниях героя, а его помощник освещает соответствующее место картины масляной лампой. Причем, порядок чтения пхарда сложен и досконально известен только немногим посвященным (сказителям и художникам-создателям пхардов). В таких представлениях отсутствуют единые правила перехода от сцены к сцене или от фигуры к фигуре. Некоторые сегменты читаются по горизонтали, некоторые по вертикали; начальный сюжет (портрет Девнараяну) расположен в центре картины, его продолжением оказываются четыре портрета поменьше, расположенные по горизонтали справа от Девнараяну и т. д.

**Мистериальный театр** малабарского побережья Индии **катхакали** представляет следующий уровень зрелищного ряда. В этом театре актеры во многих отношениях подобны марионетке: во-первых, они немые, во-вторых, их костюмы и грим во всех деталях воспроизводят культовые изображения, превращая их в «оживших идолов». Все движения актеров подчинены задаче перевода текста, произносимого ведущим, на язык жестов. То есть, актер выбирает из текста наиболее существенные идеи и выражает их плавными и в то же время строго установленными движениями пальцев, кистей рук и всей руки. Большинство жестов основывается на каком-нибудь зрительном аспекте изображаемого понятия. Так, например, понятие «земля» изображается широко раскинутыми руками. Актерское искусство сказывается в

правильном и красивом исполнении этих жестов, но отнюдь не в самостоятельном изображении новых выразительных жестов.

Таким образом, в мистериальном театре словесный ряд помогает развертывать вычлененные и остановленные моменты иллюстраций в театральные сцены, а сцены соединять в повествовательные цепочки, которыми впоследствии воспользуется авторский кинематограф и искусство анимации.

Продолжая экскурс в историю развития кино и анимации, можно вспомнить и о **китайском театре теней** – типе зрелища, визуально близкого будущему анимационному фильму, возникающего в X–XI вв.

В XV в. появляются книжки с рисунками, воспроизведшими различные фазы движения человеческой фигуры. Свернутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков. Именно в средние века находились такие умельцы, которые развлекали публику сеансами движущихся картинок при помощи оптических устройств наподобие фильмоскопов, куда вставляли прозрачные пластины с рисунками. Такие аппараты стали называть **«волшебным фонарем»**.

История «волшебного фонаря» – предка кино, слайдов и цифровых проекторов – окутана тайной. До недавнего времени его создателем считался немецкий монах-иезуит, ученый-энциклопедист и маг Афанасий Кирхер – мудрец старого образца, который, казалось, знал и умел всё. Однако недавние исследования переписки физика Христиана Гюйгенса показали, что именно он разработал необходимую для проекционного фонаря систему линз, но скрывал свою причастность к изобретению.

Будучи ученым уже в современном понимании слова, Гюйгенс не хотел связывать свое имя с магией и развлечениями. С тех самых времен «волшебный фонарь» связан с тремя сферами человеческой деятельности: развлечениями, религией и наукой. Призрачные картины стали основой

ярмарочных аттракционов и магических представлений, миссионеры использовали фонарь для проповедей в языческих странах, а сопровождавшаяся демонстрацией слайдов научные лекции собирали огромные аудитории.

В XIX в. было доказано, что изображение остается на сетчатке глаза еще доли секунды после того, как глаз перестал воспринимать сам объект. Так, принцип мультипликации был найден примерно за полвека до изобретения кинематографа бельгийским физиком **Жозефом Плато**, который в 1832 г. сконструировал специальный прибор – **фенакистископ**. Название это происходит от греческого слова «фенакс» – обманщик, и корня «скоп», что означает «смотреть». Показывая серию быстро сменяющихся неподвижных изображений, фенакистископ создавал у смотрящего иллюзию движущегося, изменяющегося изображения, позволял простым вращательным способом получать иллюзию движения нарисованных фигурок.

С этого момента появляются всё более и более сложные приборы и игрушки, с помощью которых ведутся поиски для выражения оптической иллюзии.

Начиная с 1913 г. анимационные фильмы стали появляться на киноэкранах мира с завидной регулярностью. Анимация постепенно переставала быть операторским трюком и становилась самостоятельным искусством, с присущим ему художественным языком, использующим свои, отличные от игрового кино, образно-выразительные средства.

В этот период анимация являла собой весьма неоднозначную форму зрелища, существующую в реалиях культурного процесса. По мнению многих исследователей, анимация тогда была подобна «кипящему горшку», в котором происходили сложные процессы ее развития. Эти процессы были связаны, с одной стороны, со становлением анимации как самостоятельного вида кинопромышленности; с другой, с теми поисками, которые велись в художественноэстетической области, повлиявшей на особенности ее развития в последующие периоды.

Анимация середины 1910-х – начала 1920-х гг. являла собой сложный и интересный этап, в котором формировались характер и основные черты национальных аниматографических школ, которые получили свое дальнейшее развитие на всем протяжении XX в.

## Лекция 2. История отечественной анимации

На заре становления и развития русской кинематографии в 1910-х гг. этим искусством увлекались разные по своей профессиональной принадлежности люди. Среди них можно выделить **Александра Ширяева**, который является **первым русским мультипликатором**. Будучи балетмейстером Мариинского театра, он создал первый отечественный кукольный мультфильм, в котором были изображены 12 танцующих фигурок на фоне неподвижных декораций. Время на его создание заняло три месяца. За это время Ширяев протер дыру в паркетном полу, поскольку постоянно ходил от камеры к декорации и обратно. В архиве А. В. Ширяева были обнаружены еще несколько кукольных мультфильмов: «Играющие в мяч клоуны», «Художники Пьеро» и любовная драма со счастливым концом «Шутки Арлекина». Так как данные фильмы датированы 1906 г., то мы действительно можем считать Александра Викторовича Ширяева пионером русской анимации.

**Владислава Старевича** по праву можно назвать **основоположником русской и мировой объемной мультипликации**. Молодой чиновник виленского казначейства Владислав Александрович Старевич ничего общего не имел с кинематографией. Он обратил на себя внимание своими необычными маскарадными костюмами, неоднократно отмечавшимися призами.

В 1911 г. А. А. Ханжонков пригласил его в Москву на переговоры. И уже в 1912-м В. Старевич поставил свой фильм под названием «Прекрасная Люканида», или «Война усачей с рогачами» – это была первая в мире объемная мультипликация. В этом мультфильме жуки разыгрывали сцены, пародирующие сюжеты из рыцарских романов. Покадровая техника кукольной мультипликации была тогда совершенно неизвестна, поэтому во многих отзывах сквозило изумление тем, каких невероятных вещей можно добиться дрессировкой от насекомых.

Персонажей своих фильмов Старевич делал из гибкой гуттаперчевой массы и с такой художественной точностью, что даже на близком расстоянии их трудно было отличить от настоящих насекомых. Все конечности его кукол были на шарнирах, и это давало возможность на съемках придавать им любые жесты и позы. Главным действующим «лицам» режиссер делал мягкие подвижные мордочки, которые передавали любые гримасы персонажей. В 1912 г. он снял еще несколько однотипных картин с насекомыми и животными: «Авиационная неделя насекомых», «Сцены из жизни животных», «Рождество обитателей леса».

Метод объемной мультипликации Старевич постепенно начинает применять и в картинах с людьми. Научную картину «Пьянство и его последствия» он оживил появлением гримасничающего чертика в опустошенной алкоголиком бутылке.

В картине по мотивам Н. Гоголя «Страшная месть» (1913) В. Старевич применил двойные и многократные экспозиции. Режиссер добился поразительных эффектов в эпизодах появления и исчезновения колдуна и в сценах восстания мертвецов.

В следующей картине – «Ночь под Рождество» (1913) – Старевич блеснул целой серией трюков. Тут было и похищение на небе месяца чертом, и полет кузнеца Вакулы на черте по воздуху, и внезапное уменьшение черта до размеров, позволяющих ему вскочить в карман к Вакуле.

После этого Старевич поставил еще одну картину с насекомыми, которая свидетельствовала о творческом росте режиссера. В этом фильме было только два «действующих лица» – стрекоза и муравей.

Басня И. Крылова получила на экране новую жизнь. В день Рождества 1912 г. состоялась всемирная премьера фильма «Стрекоза и муравей». Первые зрители копенгагенского кинотеатра «Палас-рояль» даже встали для аплодисментов. В 1913 г. прошла и российская премьера. Благодаря восторженным отзывам отечественной критики, было напечатано 140 копий (число рекордное даже для игровых картин). Текст, всем известный и небогатый на собы-

тия, ушел на второй план. Стрекоза В. Старевича появлялась на экране, то весело играя на скрипке, приплясывая, то с бутылочкой спиртного, к которой часто прикладывалась. По мере опустошения бутылки стрекоза приходила в неистовый раж и плясала до изнеможения.

Эти сцены разгульной жизни стрекозы чередовались со сценами трудовой жизни муравья, строящего себе на зиму бревенчатую избёнку. Строгий муравей отказывал в приюте легкомысленной стрекозе и та, удрученная, бродила по лесу, а потом падала от изнеможения. Эта финальная сцена была полна драматизма.

Зрителя привлекла и повествовательная манера Старевича. Он «рассказывал» историю, но не расставлял, как в басне, назидательных акцентов. Его кинобасня не изобличала, не наставляла, превратившись в короткую и грустную новеллу.

Успех картины Старевича «Стрекоза и муравей» оказался исключительным. Она не только широко демонстрировалась по всей России, но и была продана в Европу и Америку.

В 1915 г. вышли два фильма Старевича: «Руслан и Людмила» и «Звезды моря». В картине «Руслан и Людмила» им были применены все ранее известные трюки, начиная от превращения волшебницы Наины в кошку и кончая полетами по воздуху Черномора и Руслана.

В фильме же «Звезды моря» режиссер блеснул новыми, специально для этой постановки придуманными трюками. Тут было и явление молнии в образе прекрасной девы, рассекающей мечом грозовые тучи, и падение этой молнии в пену бушующих валов на море, и кружевной замок в воздухе над морскими просторами. В апофеозе – венец из человеческих тел вращался на фоне ниспадающих облаков. Для этого трюка режиссер придумал устройство для вращения съемочного аппарата.

Владислав Старевич владел несколькими кинематографическими профессиями: художника, гримера, режиссера и оператора, что давало ему пространство для творческих поисков и открытий.

К его квартире был пристроен маленький павильон, специально сделанный для работы кинематографиста.

Старевичу принадлежит и выпуск первого киношаржа. Темой для него он избрал злободневную тогда в кинематографических кругах борьбу двух конкурирующих между собой кинофирм: «Братьев Пате» и акционерного общества «Ханжонков и К°».

Фабричной маркой французской фирмы было изображение горлающего петуха, а второй – Пегас. И вот Старевич в карикатуре показал, как кляча с крыльями, пытается проглотить помятого петуха.

Этот киношарж был первой картиной неведомой еще тогда плоскостной мультипликации.

Владислав Старевич оказался необыкновенно одаренным в области мультипликации человеком. В России он не имел конкурентов, как не имел и последователей, хотя фильмы его пользовались исключительным успехом.

После Октябрьской революции Старевич с семьей эмигрировал в Италию, а затем переехал во Францию.

Мультипликация в России была парализована вплоть до 1920-х гг.

**В 1920-е гг.** становится популярной грубая графическая анимация, конструктивистская графика, а также **техника плоских марионеток**.

Этот метод заключается в том, что по готовому эскизу персонажа делают плоскую марионетку из бумаги, картона или жести. Все части марионетки соединены между собой шарнирами, на которых они двигаются. Таким образом, создается подвижная фигурка.

В эти годы анимация, как и многие другие сферы искусства, подвергается влиянию идеологии и несет чаще всего пропагандистский характер. Мультфильмы этого времени плакатны по стилю. С другой стороны, советская анимация обретает **первый рисованный опыт**. Зачинателем данного направления считается режиссер-документалист **Дзига Вертов**. Он использовал движущиеся графические изображения на заре своей кинокарьеры для создания «карты военных действий на чехословацком фронте» (карта Восточ-

ного фронта), которая была включена в 20-й номер журнала «Кинонеделя» (1918). Она и стала первой советской мультипликацией. На карте показывалось, как меняет свое положение линия фронта. Простота исполнения карты не должна была затмевать одного важного обстоятельства. Дело в том, что этот скромный мультипликационный опыт стал и самым первым примером использования в вертовской практике новых выразительных средств кино. Карта доказала, что зритель вертовских фильмов может видеть в точности то же самое, что и сам режиссер. Она, в отличие от хроникальных кадров, не поддавалась многозначной интерпретации, была поучительна в своей наглядности.

В 1924 г. Вертов снимает анимационный фильм «Советские игрушки», чем знаменует рождение жанра советской классической анимации (который был популярен до 1930-х гг.). В основу сюжета короткометражки положены опубликованные в газете «Правда» политические шаржи художника Дени, высмеивающие врагов социалистического общества. Фильм показывает, как в годы расцвета новой экономической политики в СССР спекулянты, нэпманы, иначе говоря «нетрудовые элементы», облагались государственным налогом с целью вытеснения частного сектора из советской экономики. В завершение фильма все представители «нетрудовых элементов» советского общества в качестве игрушек оказывались на новогодней елке.

Другие мультфильмы, появляющиеся в это же время также были ориентированы на взрослых, а не на детей: например, «Юморески» того же Вертова, «Германские дела и делишки» Александра Бушкина, «Китай в огне».

Мультфильм «Китай в огне» представлял собой сатиру на капиталистов-эксплуататоров Китая. Имея серьезное содержание, проникнутое трагическими моментами, с глубокими символическими обобщениями картина не имела ничего общего с установившимися позже взглядами на мультипликацию как на веселый пустячок.

**Первый детский мультфильм – «Каток»** режиссера **Юрия Желябужского** вышел на экраны в **1927 г.** Это история про мальчишку, который, желая наказать толстяка, при-

стающего к красивой фигуристке, волею случая победил в соревнованиях конькобежцев. Картина стала очень успешной у детского зрителя и заложила основы детской мультипликации.

Тот же Юрий Желябужский снял и **первый кукольный мультфильм – «Приключения Болвашки» (1927)**. Потом данное направление разовьет Мария Бендерская, выпустившая фильмы «Мойдодыр» и «Приключения китайчат».

Другой важный мультфильм того времени – «Самоедский мальчик», снятый сестрами Зинаидой и Валентиной Брумберг и Ольгой и Николаем Ходатаевыми в 1928 г. По сути, это 7-минутная история жизни идеального советского гражданина – смелого мальчика по имени Чу, который сначала разоблачает злого шамана, а потом поступает на рабфак в Ленинграде с тем, чтобы вернуться на родное стойбище менять жизнь к лучшему. Интересен этот мультфильм и эстетически: в нем использованы образы самобытного изобразительного искусства северных народов.

Первые советские мультфильмы были пронизаны духом **авангарда**. Режиссеры и художники, создавая новое искусство – анимацию, сосредотачивались на поиске новых форм – как в графике, так и в монтаже. Мультипликация открывала художникам доселе невиданные горизонты.

В эти годы мультипликация возводится в ранг нового искусства, она активно заимствует литературные образы и идеи: на экраны выходят мультфильмы, созданные по произведениям классических и современных авторов. Среди этих мультфильмов особенно выделяется **«Почта» Михаила Цехановского**, экранизация одноименной книжки Самуила Маршака. Этот фильм вошел в историю как **первый звуковой** советский анимационный фильм. С мультипликационным кино начинают сотрудничать не только лучшие писатели и поэты, среди которых Е. Шварц, С. Маршак, К. Чуковский, С. Михалков, Ю. Олеша, В. Катаев, но и композиторы, такие как Д. Шостакович.

**В начале 1930-х гг.** начинает развиваться **сатирическое направление** в анимации. Оно представлено лентами: «Сказка о царе Дурандае» И. Иванова-Вано и З. Брум-

берг, «Органчик» Н. Ходатаева по мотивам «Истории одного города» М. Салтыкова-Щедрина, «Квартет» А. Иванова и П. Сазонова по басне И. Крылова, «Блэк энд уайт» Д. Амальрика и И. Иванова-Вано – экранизация одноименного стихотворения В. Маяковского. Особенно выделяется фильм «Новый Гулливер» Александра Птушко» (1935), в котором переосмыслен классический сюжет: Гулливером в фильме становится советский школьник, который вместо свифтовской Лилипутии попадает в капиталистический мир.

Таким образом, к 1930-м гг. мультипликаторы пытаются **соединить кукольную анимацию и игру актеров.**

В 1936 г. происходит большое событие – в Москве создается крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов «**Союзмультфильм**», которая объединила прежде разрозненные мультцеха: «Межрабпомфильм», «Совкино», «Госвоенкино», «Мосфильм». К этому времени советские мультипликаторы на Московском кинофестивале 1935 г. познакомились с фильмами Уолта Диснея «Забавные симфонии» и были потрясены классом его режиссуры, которое состояло в слиянии пластики, музыки, идеи и характеров. Именно по диснеевским канонам первые годы и развивался «Союзмультфильм». Несколько лет здесь осваивали целлулоидную технологию – производственный конвейер, как у Диснея. Новых мультипликаторов обучали по американским пособиям. Теперь у мультипликаторов появилось разделение труда: вместо людей, которые делали всё и сразу, стали работать узкие специалисты – фазовщики, прорисовщики, контуровщики, заливщики. Конечно, это ускоряло процесс и делало производство дешевле, но вместе с тем в таких мультфильмах становилось сложнее уловить индивидуальный почерк художника.

Тот яркий стиль советской анимации, который уже было начал формироваться в 1920-е гг., на время оказался утерянным. Однако и в эти годы появляются интересные самобытные работы. Сарра Моккиль снимает кукольный мультфильм «Волк и семеро козлят», студия «Ленфильм» в 1937 г. выпускает в свет «Теремок», «Союзмультфильм» – «Деда

Ивана», фильмы В. Сутеева «Почему у носорога шкура в складках», «Колобок», «Дядя Стёпа».

Начиная с **1937 г.**, когда появился первый цветной мультфильм «Сладкий пирог», многие **мультфильмы** выходят в двух вариантах: **в черно-белом и цветном изображении.**

Самым продуктивным для «Союзмультфильма» становится период с **1939-го по 1941 г.** На экраны выходит теперь уже классика отечественной мультипликации: **«Лимпопо» и «Бармалей» Л. Амальрика и В. Полковникова, «Мойдодыр» И. Иванова-Вано, «Муха-цокотуха» В. Сутеева.** Эти фильмы всё менее походят на диснеевские, в них четко прослеживается **авторский почерк художников.** Именно с них берет начало самобытная советская школа мультипликации.

С началом Великой Отечественной войны мультипликаторы, не ушедшие на фронт, переключаются на съемки **агитационных киноплакатов.** Производство детских мультфильмов идет крайне медленно – материалов не хватает, эвакуация в Самарканд и обратная реэвакуация в Москву отнимают много сил и времени, в какой-то момент студия даже занимается выпуском пуговиц и гребней из киноплёнки. Тем не менее в эти годы выходят мультфильмы «Ёлка» и «Телефон» М. Цехановского, «Краденое солнце» И. Иванова-Вано, «Сказка о царе Салтане» и «Синдбад-мореход» сестер Брумберг, «Лиса, Заяц и Петух» О. Ходатаевой.

Таким образом, именно **сороковые годы** для советской школы анимации становятся **переломными** с точки зрения **обретения своего киноязыка,** который впоследствии будет развиваться не одним поколением художников.

**Для мультфильмов 1950-х гг.** характерен **высокий уровень реализма фонов и персонажей.** В 1952 г. был создан аналог диснеевской многоплановой камеры. Были освоены все методы классической мультипликации и изобретены новые. Например, эффект «пушистости» в фильме «Непослушный котенок» в 1953 г. Для достижения высокого реализма движений в некоторых случаях использо-

валось ротоскопирование – «эклер», например в мультфильме «Каштанка» 1952 г. Мультфильмы имели не только художественную, но и воспитательную ценность.

В этот период делаются первые попытки в создании **полнометражной анимации**. Особенность этих мультфильмов состояла в том, что практически все они являлись экранизациями. Самая известная из них – «Снежная королева» 1957 года.

**Период 1960–1980-х гг.** признан «золотым» в истории отечественной анимации. Советские мультипликаторы смогли отойти от влияния идеологического и иностранного и сформировать собственные формы и стили.

Это был период, когда в анимации ее создатели отошли от реализма. На заре 1960-х гг. мультипликаторы обращаются к более грубому, карикатурному, схематическому стилю. Один из примеров – мультфильм **Фёдора Хитрука** «История одного преступления» (1962) о тихом бухгалтере, которого шумные соседи доводят до совершения убийства. Эта сатирическая комедия отличается крайней лаконичностью. Здесь мы не увидим детальных фонов или реалистических героев. Всё предельно просто, в кадре нет ничего лишнего. Например, спальня главного героя – это только кровать, тумбочка с будильником на ней.

Среди предельно простых и понятных форм встречаются элементы гиперреальности: по телевизору идет реальная запись телепередачи. Такой стиль, условный и незамысловатый, мы можем наблюдать во многих последующих работах Хитрука: «Топтыжка», «Каникулы Бонифация», «Винни Пух», «Человек в рамке». Надо сказать, что вместе с карикатурным стилем в советскую анимацию приходит такое понятие, как «мультфильмы для взрослых», в которых явлен и новый герой в образе обобщенно гротесковой маски.

Это не означает, что данные фильмы строго противопоказаны детям. Но во многих произведениях, особенно в жанре сатиры, философского направления, детское сознание еще не способно уловить тонкие намеки, метафоры и аллегории на явления, происходящие в обществе взрослых: «маленькие» люди, общественные и карьерные рам-

ки, нетерпимость, взаимоотношения полов и т. п.

Примечательно, что, начиная с фильма «Каникулы Бонифация», Фёдор Хитрук начал применять новую технику разработки режиссерского сценария, включающего графики изменения настроения в кадре на протяжении мультфильма. Цветными карандашами намечался эмоциональный посыл отдельных эпизодов. Это позволило придать мультфильму больше ритмичности.

На примере «Каникул Бонифация» можно судить о многослойности и глубине отечественного анимационного героя. Подобные мультфильмы всегда по-разному смотрятся детьми и взрослыми. Нельзя утверждать, что ребенок не сможет уловить главную мысль, но если он найдет во лве пример добра и любви к окружающим, то когда вырастет, он сможет увидеть Бонифация с новой стороны. Это не просто пример доброты. Это образ человека, призвание которого служить миру, образ «творческого альтруиста», для которого собственное дело, приносящее радость окружающим, никогда не будет в тягость.

В 1960-е гг. еще один блестящий художник создает **пер- вый мультфильм в технике живописи по стеклу**. Это **Борис Степанцев**. Изначально он работал в технике рисованного мультфильма, когда на обобщенном фоне двигаются отдельно прорисованные персонажи: «Петух и краски», «Малыш и Карлсон», «Окно». Но в 1967 г. он предпринимает по- пытку найти новое художественное средство и начинает работу над мультфильмом «Песня о Соколе» по произведениям М. Горького. Суть техники живописи по стеклу заключается в следующем: на стеклянной поверхности кадры рисуются медленно сохнущей масляной краской. Иногда используется гуашь, смешанная с глицерином. Таким образом, можно покадрово изменять только те элементы, которые двигаются. Мультфильмы, выполненные в таком стиле, похожи на полотна импрессионистов. На их примере затем появится похожая техника – сыпучая анимация: на подсвеченном снизу прозрачном столе песком «рисуются» каждый кадр.

Нарисованные красками по стеклу мультфильмы обладают особенной атмосферой, загадочной, потусторонней. «Песня о Соколе» была первым таким опытом.

Еще один вид мультипликации, который становится популярным в 1960-х гг. – **объемная мультипликация**. Не надо лишь путать ее с кукольной анимацией. Куклы в объемной анимации совсем другие, и дело не только в их конструкции, но и в способе съемки. Куклы для объемной анимации изготавливаются на основе прочного каркаса. Крепления и шарниры, которыми части тела куклы соединены друг с другом, позволяют ей сохранять какую-либо позу без поддержки аниматора. Таким образом, куклу можно снять с разных ракурсов, разными планами. В такой технике работал Роман Качанов, подаривший миру такие фильмы, как «Крокодил Гена и Чебурашка», «Варежка», «Потерялась внучка». Но самое неожиданное и любопытное явление, возникшее в анимации 1960-х гг. – это **компьютерная анимация**. В 1968 г. группа программистов-энтузиастов при помощи компьютерного кода создает мультфильм «Кошечка». В фильме показано вполне реалистичное перемещение кошки. Движение кошки моделировалось специальными уравнениями, благодаря которым в определенный момент времени в определенном месте появлялся символ.

Кроме новых техник и стилей, развитие анимации порождает в 1960-е гг. и новые формы: **мультсериалы** («Маугли», «Винни Пух», «Ну, погоди!») и **альманахи** («Веселая карусель», «Светлячок»).

**В начале 1970-х гг.** мультипликаторы продолжают экспериментировать с приемами и стилями. В свет выходят всем известные «Трое из Простаквашино», «Летучий корабль», «Котёнок по имени Гав», «Бременские музыканты», «Умка», «Золушка», «Голубой щенок». Но самое необычное и многослойное явление 1970-х – это творчество **Юрия Норштейна**, которое ознаменовало рождение **авторской анимации**. Он создал нового героя и авторский стиль. Норштейн придумал сложнейшую технику **многоярусной перекладки**. Этот способ на этапе съемки пре-

вращает каждый образ из его фильмов в похожее на чешую соединение мельчайших элементов, каждый из которых двигается отдельно (буквально каждый глаз, губа или палец). В результате герой фильма, хоть и совсем не похож на реалистического персонажа – гротескный, смешной, неправильный, – действительно живет и дышит. Норштейн создал особый жанр поэтической анимации, чистой лирики, развивающейся в череде зрительных образов. Здесь внезапные ассоциации, воспоминания, страхи, мечты – важнее собственно движения сюжета. Он снял всего шесть фильмов, из которых самые знаменитые – «Ёжик в тумане» и «Сказка сказок». Эти фильмы в разное время были признаны лучшими фильмами всех времен и народов.

**Наступление 1980-х гг.** знаменуется в истории русской анимации расцветом полнометражной анимации. В 1981 г. **Роман Качанов** заканчивает работу над фильмом «Тайна третьей планеты». Это был уникальный опыт для художников-постановщиков, так как никто не знал принципов работы космических летательных аппаратов. Поэтому такие корабли рисовались «на глаз». Мультфильм получил большое признание у нас и за рубежом, несмотря на некоторые несоответствия книжному оригиналу.

В 1980-х гг. художники-мультипликаторы осваивают новую технику – **пластилиновую анимацию**. Родителем этого стиля является **Александр Татарский**, выпустивший в 1981 г. мультфильм «Падал прошлогодний снег». Объемные герои вдруг стали более гибкими, подвержены метаморфозам, более эмоциональными. Превращение героя оказалось возможным в реальном времени. В том же 1981 г. Татарский снимает мультфильм «Пластилиновая ворона», соединяющий в себе пластилиновую анимацию и **анимирование рисунков детей**. Позже он перенесет такую стилистику и на рисованные мультфильмы.

Во второй половине 1980-х гг. Татарский примет участие в работе над серией мультфильмов «Следствие ведут Колобки», которые станут первыми, выполненными в новообразовавшемся стиле грубой графики.

Одновременно продолжается развитие техники живописи по стеклу. Приобретают известность мультфильмы **Александра Петрова**. Его произведения похожи на ожившую живопись. Он использует «пальцевую живопись», прорисовывая каждый кадр на стекле отдельно – и это колоссальная работа, ведь для фильма в одну минуту, в общей сложности, требуется около 1000 кадров. Художественная техника и приемы наполняют фильмы «воздухом». Фильмы Петрова невероятно кинематографичны. Герои не просто одушевлены, они буквально живут и дышат в кадре («Корова», «Сон смешного человека», «Добро пожаловать»). Произведения Петрова глубоко психологичны. Именно Александр Петров получит «Оскар» за мультфильм «Старик и море» – лучший анимационный фильм 1999 г.

Если говорить о **герое русского мультфильма**, то это его **многогранность и загадочность**. Он существенно отличается от знаменитых боевых героев мировой анимации. Западный анимационный герой всегда больше развивается вширь, чем вглубь: он стремится к приключениям, к подвигам, к окружающим, к общению. Русский анимационный герой мечтателен и созерцателен, что пришло к нему еще из классической русской литературы. Он глубок, вдумчив, он философствует. Он прост снаружи, но мудр внутри. Такой герой всегда есть в авторской анимации. Если западный герой стремится контактировать с окружающим миром на всех уровнях, и открыто заявляет о себе, то русский герой способен найти в себе мир более широкий, чем окружающий. Он может быть наивен и очень мал, но не по-детски мудр душой. Герои Норштейна, Качанова, Петрова всегда таковы.

Многие **герои** из простых персонажей становятся **масками, типажам**. Они очень **метафоричны и аллегоричны**. Пример – Козявин из мультфильма **Андрея Хржановского** «Жил-был Козявин» (он стал аллегорией государственной машины). Или его же «Стеклянная гармоника» – аллегория о судьбе искусства. Конечно, это фильмы из разряда «кино для взрослых». Но русская анимация давно перестала быть искусством только для детей.

Таким образом, можно сделать вывод, что период **1960–1980-х гг.** по праву считается **периодом расцвета отечественной анимации**. И не только потому, что советские мультипликаторы изобрели множество потрясающих техник и стилей анимации, но и потому, что именно в это время родился тот самый мультипликационный герой, который способен научить и малого, и большого зрителя доброте, заботе и сочувствию ближнему.

**1990-е гг.**, ознаменовавшие собой крушение Советского Союза, прежних идеологических и многих нравственных позиций в обществе, сказались и на развитии искусства анимации. Крах единой системы государственного финансирования, распродажа оборудования и материалов, отъезд многих деятелей кино в эмиграцию – всё это привело к тому, что анимация прекратила свое существование.

**Начиная с 2003 г.** обнаружили и обозначили себя глобальные идеологические культурные новации, ставшие следствием общественного запроса. Одной из таких новаций явилось появление нового анимационного кино, выразившееся, прежде всего, в **рождении новых студий**, таких как **«Пилот» и «Мельница»**.

Анимационная студия «Мельница», выросшая из звукозаписывающей студии Александра Боярского и Валентина Васенкова, с самого начала имела серьезные амбиции. Официально «Мельница» была создана в 1999 г. После того как начинающая студия попрактиковалась на изготовлении сериальных заказов для ВВС, ее продюсер **Александр Боярский** вместе с **Сергеем Сельяновым** и его кинокомпанией **СТВ** решили делать настоящую анимацию. Решено было создать фильм по сказке «Волшебник Изумрудного города», однако из-за дефолта вместо полнометражного фильма удалось сделать только 4 серии более дешевого сериального формата.

Параллельно с первым проектом была начата работа по обучению аниматоров. Студия расширялась, и, закончив фильм «Изумрудный город», Боярский вместе с Сельяновым придумали полнометражный проект – это была сказ-

ка «Карлик Нос». Фильм вышел на экраны в начале 2003 г. и стал первым российским полнометражным анимационным фильмом. Организаторы этого проекта добились успеха, не имея никакого опыта, достаточных денег, нужного технологического и кадрового обеспечения. Спустя год в прокате появился фильм **«Алёша Попович и Тугарин Змей»**.

Этот фильм стал откровением, не просто новым прочтением «былинной» темы. Алёша Попович – простоватый, вечно попадающий впросак, невероятно обаятельный – сразу стал своим, «близким и родным». Фильм вышел в лидеры продаж, одновременно с началом проката появились **лицензионные диски** – и это было новым для отечественного зрителя.

Но самое главное, что сделала «Мельница», – она ненавязчиво, с добрым подтруниванием над собой напомнила о том, что в нашей истории и в нашей культуре есть и добро, и сила, и верность, и умение посмеяться над собой. Без пошлости и грязи, без рек крови и леденящих кошмаров «Алёша...» завоевал сердца и взрослых, и детей. Зрителю очень хотелось продолжения. И в 2006 г. вышел фильм **«Добрыня Никитич и Змей Горыныч»**. В этом фильме было уже больше «взрослого» содержания, которое касалось важных тем. Например, что в нашей жизни возможны настоящие «новые русские», способные и князю послужить, и слабым выручить, и друга не предать, и юнца воспитать; правда, надо быть для этого богатырем.

Вышедший в прокат 27 декабря 2007 г. **«Илья Муромец и Соловей Разбойник»** завершил трилогию и окончательно подтвердил: новая российская анимация, сохранившая красоту, умный юмор и доброту старой советской школы, востребована. «Мельница», нашедшая в «былинной седине» настоящих новых героев, выпустила не просто коммерчески и творчески успешные фильмы – она создала в России **новую культурную реальность**.

**В 2015 г.** в России появилась **первая национальная анимационная премия – «Икар»**. Появление этой премии является признаком того, что производство мультфильмов

постепенно становится настоящей индустрией со своими коммерческими успехами и авторскими правами, с возможностью выделять и оценивать профессиональные достижения режиссеров, сценаристов, художников. Динамично развивается в стране полнометражная и **сериальная анимация**. Появились свои **фестивали анимации** и **свои каналы на ТВ**. Всё это вселяет надежду на то, что искусство анимации начинает занимать достойное место в медиакультуре нашей страны.

### Лекция 3. Искусство американской анимации. Творчество Уолта Диснея

Прежде, чем говорить об американской мультипликации, стоит остановиться на вопросе, связанном с идеологической подоплекой, лежащей в основании содержания искусства анимации двух стран – США и России.

**У американских и российских мультфильмов – разная идеология.** Наша мультипликация никогда не была коммерческим делом, и авторы могли себе позволить создавать шедевры на основе традиций русской сказки и даже классической русской литературы. Сказка по своей природе метафорична, она заставляет задуматься. Опираясь на метафоры, ребенок начинает достраивать свой собственный мир, а для этого ему необходимо «включить» определенную часть мозга. Кроме того, сказка дает ребенку ответы на многие вопросы.

Так происходит и в большой литературе. В книгах Ф. Достоевского или Н. Гоголя заключено целое образное пространство. Получается, что писатель пишет только половину книги, остальное читатель додумывает сам и в результате такого соавторства развивается. То же самое происходит с мультфильмами.

В свою очередь, Дисней преподносит зрителю уже готовый «продукт». В западной мультипликации для того, чтобы продать товар, эксплуатируется психологическая бессознательная идея. Преимущественно это осуществляется через страх, насилие. Ведь страх у человека вызвать технически легче, чем какие бы то ни было добрые чувства – например, радость. С этой точки зрения, многие диснеевские мультфильмы представляются вредными.

Технологически американские мультфильмы похожи на рекламные ролики: «зацепились, запомнили, купили».

Сравним, к примеру, фильмы «Том и Джерри» и «Ну, погоди!» В американском фильме много сцен насилия. Там это норма. У зрителя подобное порождает не агрессию, а

некоторый инфантилизм, принятие агрессии. Наш же сериал, хоть и снят по лекалам диснеевских мультфильмов, но добрее и в нем есть мораль. Волк-агрессор всегда наказан, заяц никому не мстит. Волк, в сущности, тоже неплохое животное, иногда даже мирится с зайцем.

Диснеевская же утка всех «достаёт в силу» своего вредного характера, а когда персонажи пытаются от нее защититься, они наказываются.

Искусство всегда ставит планку. В американских мультфильмах она очень низкая.

**Уолт Дисней** – легендарный американский художник, продюсер и режиссер, сумел изменить свою судьбу и сделать свою жизнь, если уж не сказочной, то весьма и весьма успешной. Создатель первых в истории кинематографа музыкальных и полнометражных мультфильмов добился многого. За свою творческую жизнь Дисней выпустил порядка 700 мультфильмов. Он обладатель 29-ти «Оскаров» и 4-х «Эмми». Дисней удостоен почетных степеней Йельского и Гарвардского университетов, награжден высшей гражданской правительственной наградой США – медалью Свободы. На голливудской Аллее Славы две звезды посвящены Диснею: одна – за развитие телевидения, другая – за вклад в киноискусство.

Родился Уолтер Элайас Дисней 5 декабря 1901 г. в Чикаго в многодетной семье: у Диснея было 3 брата и сестра. Родители едва сводили концы с концами. Деспотичный отец часто бил ребенка. Оправдывая себя тем, что ничто не воспитывает лучше, чем физическое наказание. Отец вымещал на домашних свою злобу от собственной несостоятельности – за какое бы дело он ни брался, будь то строительный бизнес, возвращение апельсиновых рощ или продажа газет, везде терпел фиаско. Отец Диснея так жестоко бил его, что бедный Уолт считал, что тот просто не может быть его настоящим папой! После его «уроков» маленький Уолт обращался за утешением к Рою, старшему брату, который лечил его раны, физические и душевные. Мать в этой

ситуации тоже старалась утешить сына – читала ему сказки. Эти выдуманные истории позволяли Уолту скрыться на время в воображаемом мире, уйти от пугающей действительности. Вот в таких условиях развивалась фантазия будущего лидера мультипликации. В 1906 г. Дисней переезжают из неблагополучного Чикаго, где на соседней от их дома улице произошло убийство полицейского, – на ферму в Марселин, штат Канзас. Новое место оказалось лучше прежнего – на ферме пятилетний Уолт знакомится с домашними животными, и они на доброту мальчика отвечают теплой привязанностью. В будущем некоторые образы из детства Уолт перенесет на большой экран – кабанчик Поркер, на котором он, будучи малышом, любил кататься, послужит прототипом Глупыша из «Трех поросят». По признанию Диснея, по окончании наброска Глупыша, он «практически рыдал от ностальгии». Однако и на ферме семья продолжает бедствовать. Диснею, любившему рисовать, не покупают ни карандашей, ни бумаги, и инструментами для рисования становятся палка и смола, а в качестве холстов находчивый Уолт использовал стены, заборы или туалетную бумагу. Дисней так бы и не воспринял свое увлечение серьезно, если бы не счастливый случай. Он с детства отличался веселым характером, и поэтому многие соседи знали и любили его. Один из таких соседей, пожилой доктор Шервуд, вручил Диснею 25 центов за то, что ребенок нарисовал его лошадь. Выгодная продажа портрета кобылы и подтолкнула Уолта к мысли стать художником. Вскоре своими рисунками он уже расплачивался за стрижку с местным парикмахером. В 1909 г. семья опять переезжает, и 8-летний Уолт убегает из дома. Его быстро находят и возвращают в семью. Последующие шесть лет он трудится на благо «папочки» – встает ни свет ни заря, и разносит рекламные буклеты и письма отцовской фирмы. При любой погоде, даже такой, когда добрый хозяин и пса на улицу не выгонит, мальчику приходится разносить почту. Все честно заработанные деньги отец отбирал на развитие общего де-

ла, но неунывающий Уолт и здесь придумал выход. Он тайне от злобного родителя просто брал в два раза больше работы, положенную часть отдавал отцу, а оставшиеся доллары откладывал на карманные расходы. Так что стоит задуматься, как одни и те же обстоятельства могут привести к различным последствиям.

По этому поводу уместно привести такую притчу:

«Жили-были два брата-близнеца. Один брат стал очень успешным человеком, известность которому принесли его добрые дела. Второй брат стал убийцей, и его собирались судить. Перед началом суда журналисты обступили второго брата, и один спросил:

– Как получилось, что вы стали преступником?

– У меня было тяжелое детство. Мой отец пил, избивал мою мать и меня. Кем же еще я мог стать? – ответил он.

В это же время другая группа журналистов брала интервью у первого брата, который пришел на судебное разбирательство. Один из репортеров спросил его:

– Как получилось, что вы стали знаменитым и успешным?

– У меня было тяжелое детство. Мой отец пил, избивал мою мать и меня. Кем же еще я мог стать?»

**Мораль:** Иногда стоит сказать «спасибо» и тем неприятностям, которые встречаются нам на пути – они делают нас сильнее.

Родители Диснея возвращаются в Чикаго. Там он занимается в средней школе Мак-Кинли, а по вечерам ходит в академию изящных искусств. Деньги на свое обучение и проживание Уолт получает, подрабатывая на отцовской фабрике по изготовлению желе. Дисней также оканчивает курс газетных карикатуристов, где понимает, что нестандартное мышление – это хорошо, и получает навыки выражения своих мыслей в лаконичной форме. С началом Первой мировой войны Уолт пересекает океан, и целый год во Франции работает водителем санитарного фургона международного Красного Креста. Его машина становится мест-

ной достопримечательностью, поскольку Дисней и тут не бросил свое хобби, разукрасив ее рисунками. После войны Уолт возвращается в Канзас-Сити и получает должность карикатуриста в местной газете. Но проходит всего месяц, и его увольняют из-за «выдающейся неспособности к рисованию»! Вот бы удивились работодатели, если бы им кто-то рассказал, что спустя годы Уолт Дисней станет самым выдающимся создателем мультфильмов за всю историю США.

В 1919 г. Дисней нанимается на студию кинорекламы художником, в это время у него зреет идея поэкспериментировать и в анимации. Однако анимационная студия, которую открыл Дисней в Канзас-Сити, скоро становится банкротом. Но это ли повод опускать руки? «Если ты можешь мечтать, то можешь и воплотить свои мечты в жизнь», – так полагал Уолт. Он объединяется с **Абом Айверксом**, его товарищем по прошлой работе, и начинает создавать «Смешинки», первый жизнеспособный мультипликационный продукт Диснея. Студия, где делались «Смешинки», находилась в гараже и имела лишь примитивное оборудование. Совершенствуя свои навыки в рисовании, компаньоны трудились день и ночь. Впрочем, их следующее творение – рисованная версия «Красной шапочки» – терпит неудачу, и, спасаясь от кредиторов, должники бегут из города. В 1923 г. Дисней приезжает в Лос-Анджелес, к старшему брату Рою. Он по-прежнему грезит созданием анимационных фильмов и не собирается отступать от пути к своей мечте, ведь «это своего рода забава – делать невозможное». Рой верит в идеи брата и становится компаньоном его небольшой анимационной студии. Вместе они основали студию “**The Walt Disney Company**”, положившую **начало** великой **киноимперии**. Уолт занимался разработкой фильмов, его **брат Рой Дисней** был главным по финансовой части, а Айверкс стал ведущим художником. В 1924 г. состоялась премьера первого успешного мультфильма Диснея «День Алисы на море».

Несмотря на удачный старт, вырученных денег хватило только на то, чтобы расплатиться с долгами. Стоит сказать, что первые десять лет компания всегда находилась на грани банкротства, и только нежелание Диснея сдаваться, позволило ее сохранить.

В один из периодов банкротства Уолт сделал эскиз мышонка, который позже был назван **Микки Маусом** и обесмертил имя Диснея. Продюсер часто вспоминал, что этот образ возник в его голове не случайно. Когда он работал в гараже, то постоянно наблюдал за мышами, а одного даже приручил.

В 1925 г. Уолт Дисней женится на Лилиан Боундс, которая, работая в их студии, раскрашивала нарисованные Уолтом персонажи. По словам дочери Дайаны Мэри, – Уолт был примерным семьянином, и всё свое свободное время проводил с дочками. В 1927 г. большую известность получает серия мультфильмов с везучим кроликом Освальдом, придуманным Диснеем. Этот персонаж был создан «на заказ», и принес своему творцу известность.

Впрочем, он также научил Уолта тщательно читать деловые бумаги, ведь эта история закончилась некрасиво. Люди, заплатившие за создание Освальда, оказались нечистоплотными дельцами, сумевшими так составить контракт, что они, а вовсе не Уолт, имели права на мультипликационного героя. Узнав об этом, Дисней в ярости выбросил все рисунки Освальда и сообщил своим «партнерам», что «там, откуда он пришел, живет еще множество персонажей!» И это было чистой правдой. Вслед за Освальдом на свет появляются и другие любимые зрителям персонажи – Микки Маус, собака Плутто, пес Гуфи, утенок Дональд Дак. В год, когда Дисней придумывает своего знаменитого мышонка, все газеты обсуждали перелет г-на Линдберга через Атлантику, и предприимчивый Дисней решил «усадить» своего нового героя за штурвал. Первому немому мультику с Маусом **«Безумный аэроплан» (1928)** успех был обеспечен. Мауса нарисовал ведущий художник компа-

нии, имя Микки подсказала жена Диснея, а голос подарил сам Уолт, лично озвучивавший мышонка в первом звуковом мультфильме студии – «Пароходике Вилли». Однажды к великому мастеру подошел маленький мальчик и спросил: «Так это вы рисуете Микки Мауса?» Дисней ответил, что нет. «Значит, вы придумываете его шутки и забавы?» – настаивал ребенок, но и тут Дисней ответил «нет». «Мистер Дисней, так что же вы делаете?» – недоуменно спросил юный зритель. Позже Дисней сформулирует видение своей деятельности следующим образом: «Я представляю себя подобием пчелки, которая перелетает с места на место, собирая пыльцу. Я хожу по студии и направляю работу каждого. Полагаю, что это и есть дело, которое я делаю!» Вот такая трудолюбивая «пчелка-Дисней»! Из-за «Пароходика Вилли» компания оказывается на краю банкротства, ведь стоимость звукового мультфильма намного превышала создание немого. В будущем Диснею придется часто балансировать на грани разорения, ведь первоочередным для него являлось именно творчество, а не заработок: «Я не создаю фильмы просто, чтобы зарабатывать деньги. Я зарабатываю деньги, чтобы создавать фильмы», – подчеркивал Уолт. Цитата Диснея по смыслу перекликается с высказываниями многих знаменитых персон. Таких, например, как Стив Джобс: «Есть только один способ проделать большую работу – полюбить ее». Эта любовь выдающихся людей к своему делу во многом предопределяет успех их начинаний.

Мультфильм «Три поросенка» (1933) становится международной сенсацией. **В 1934 г.** Уолт Дисней приступает к созданию **первого полнометражного рисованного фильма «Белоснежка и семь гномов»**. В то время зрители привыкли смотреть мультфильмы в 7 раз короче, и, выпуская ленту «удлиненного формата», Дисней очень рисковал. Этот мультфильм практически разорил студию. «Я потратил на этот фильм почти два миллиона долларов. Неужели это вам не волшебная сказка?» – так иронизировал о

своей ленте Дисней. Но «Белоснежка...» оказалась выгодным капиталовложением – она была принята всеми на «ура» и принесла своему создателю один настоящий «Оскар» и семь маленьких – за каждого гномика. В 1935 г. на советском кинофестивале в Москве работы Диснея («Три поросенка», «Микки-дирижер» и «Необычные пингвины») получают 3-ю премию как «художественные мультипликационные фильмы, являющиеся высоким образцом мастерства». И знакомая нам с детства песенка глупых поросят «Нам не страшен серый волк, серый волк, серый волк» на самом деле является переводом песни из мультфильма Диснея «Три поросенка». В 1940 г. Дисней выпускает «Пинокио» и «Фантазию», на следующий год на экранах появляется история про Дамбо, в 1942-м выходит в свет «Бэмби». В 1945 г. лента про наивного и трогательного олененка попадает и на советские экраны – Дисней дарит этот фильм союзникам; через 4 года, в преддверии холодной войны, в СССР запрещают американские мультики.

Но Дисней не только создавал мультфильмы. Во второй половине 1940-х гг. его захватывает мысль о создании **парка развлечений**. Эту идею Диснею подсказали прогулки с дочерьми, когда он был вынужден проводить часы, наблюдая за Дайаной и Шэрон, веселящимися в зоопарке или на детских аттракционах. «Мы верили в нашу идею – семейный парк, где родители и дети могут веселиться вместе», – скажет он. Когда он рассказал о ней брату, тот только рассмеялся. Эксперты уверяли Уолта, что этот проект обречен на банкротство, но он до конца верил в свой успех. Продюсер продал собственный дом, но этих денег хватило только на то, чтобы сделать чертежи. И тогда он пошел на сделку со своим злейшим врагом – телевидением.

В те времена Голливуд и телевидение боролись за зрительскую аудиторию. Монополия на развлечения была у Голливуда, поэтому телевидение оставалось непопулярным. Когда руководство канала **АВС** положило глаз на фильмотеку Диснея, он согласился отдать права на показ

его мультфильмов в обмен на финансовую помощь. Так осуществилась мечта кинопродюсера, и в **1955 г. в Анахайме** был открыт первый **«Диснейленд»**.

Стоит сказать, что эта сделка не только способствовала созданию самого большого развлекательного комплекса в мире, но и перевернула природу телевидения. Раз в неделю на ABC начала выходить программа «Уолт Дисней представляет...», где неизменно показывали мультфильмы продюсера. Так с легкой руки Диснея телевидение стало развлекательным.

Человек, чьим талантам, казалось, не было границ, не ограничивал рамками и свой новый проект: «Диснейленд никогда не будет завершен, он будет продолжать расти столько, насколько хватит воображения в мире». Дисней, у которого в детстве не было ни одной нормальной игрушки, сумел создать настоящую сказочную страну.

Уолт Дисней продолжал расширять сферы деятельности своей компании. Он руководил выпуском развлекательных программ на телевидении, а в 1961 г. основал Калифорнийский институт искусств. Реализацию некоторых своих грандиозных планов, увы, Диснею не суждено было увидеть. Он ушел из жизни 15 декабря 1966 г. «Когда Уолт Дисней только начинал, весь его капитал составляли весьма скромный талант рисовальщика, живое воображение и нечеловеческая решимость добиться успеха», – так напишет о нем пресса. После смерти Уолта, воплотить некоторые его мечты смог его брат Рой. **В 1971 г.** он завершает строительство **“Disney World”**, самого большого по площади (100 кв. км!) и самого посещаемого центра развлечений в мире. Чтобы увековечить имя своего брата, Рой назвал этот парк **«Мир Уолта Диснея»**.

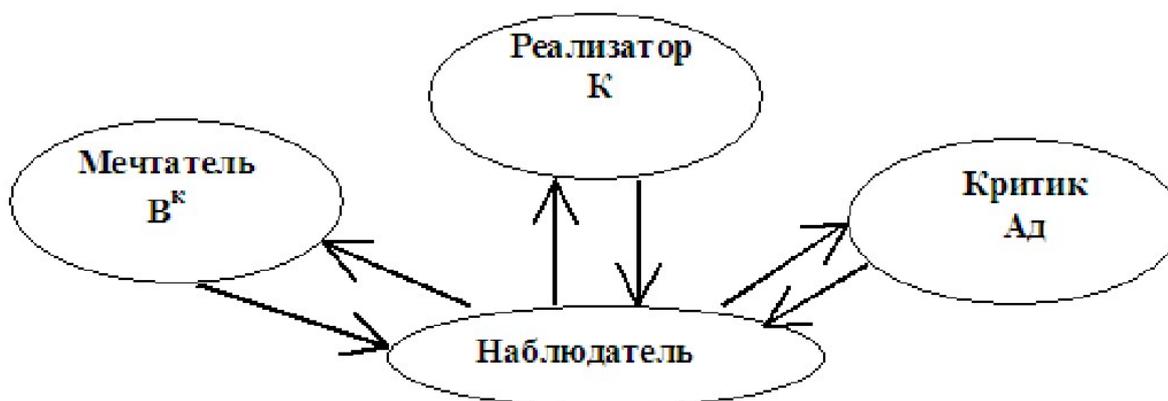
Уолт Дисней – человек, внесший значительный вклад в развитие современной американской культуры, не считал себя гением, он заявлял, что «гениям на мою студию вход строго воспрещен». Однако у Диснея была собственная стратегия творчества, которая помогала ему достигать сво-

их целей, и делать это самым лучшим образом. Эта стратегия предназначена для «работы с мечтой». То есть, для тех случаев, когда вы задумали что-то грандиозное, но еще не знаете, как это будет выглядеть, – что нужно предпринять, чтобы этого достичь, и какие «подводные камни» могут встретиться на вашем пути.

Данная техника может быть использована как для индивидуального консультирования, так и для организации группового мозгового штурма. Для этого могут быть определены особые пространства в большом помещении (или даже отдельные комнаты), которые будут играть роль пространственных якорей. Хорошо, если эти пространства будут иметь особый дизайн, настраивающий на работу в конкретной позиции. Также для группы, участвующей в мозговом штурме, полезно написать сенсорно выверенные инструкции.

### Стратегия творчества по У. Диснею

#### **1. Подготовьте четыре места в пространстве:**



#### **2. Попросите клиента войти в позицию Мечтателя.**

Мечтатель – человек, создающий самые красивые «воздушные замки». Всё, что он умеет делать – гениально мечтать, «отрываясь» от современной реальности и полностью направляя все свои творческие способности на создание самой совершенной и единственной в своем роде мечты.

«Вообразите самую привлекательную, шикарную возможность реализации вашей мечты. Посмотрите на себя со стороны и представьте себя в лучшем виде, реализующим эту мечту. Вы достигните наибольших результатов, если увидите всё это как цветной и яркий фильм, который имеет свое начало, середину и конец. После того, как видение вашей мечты будет полностью сформировано, перейдите в позицию Наблюдателя».

### **3. Позиция Наблюдателя.**

Наблюдатель – лицо нейтральное. Его цель – наладить эффективную работу всех трех позиций и осуществлять своевременную связь между ними.

«Из позиции Наблюдателя оцените эффективность работы Мечтателя. Если нужно, Вы можете дать Мечтателю рекомендации по улучшению его работы в будущем. Затем мысленно передайте созданную Мечтателем репрезентацию мечты Реалисту».

### **4. Позиция Реализатора.**

Реалист – человек дела. Он получает удовольствие от процесса реализации доверенного ему проекта. Его меньше интересует, что было вчера и что будет завтра, зато он точно знает, что можно и нужно делать прямо сейчас. В работе ему помогает его чувство реальности, благодаря которому он всегда может выбрать из многообразия предложений только те, которые можно реализовать в условиях данной реальности.

«Рассмотрите проект реализации мечты, предложенный Мечтателем, и выберите из него только те пункты, за реализацию которых вы точно можете поручиться. Для осуществления этой задачи вы можете ассоциироваться с процессом реализации мечты и почувствовать, как вы воплощаете ее в жизнь. Как эта мечта может быть выражена реальной серией действий?»

### **5. Позиция Наблюдателя.**

«Из позиции Наблюдателя оцените эффективность работы Реалиста и, если нужно, внесите дополнения. Затем

передайте информацию о том, что из мечты выбрал Реалист, как готовое к реализации, на доработку Критику».

### **6. Позиция Критика.**

Данный Критик очень необычен: он изначально настроен позитивно к мечте и ее реализации. Своей задачей он ставит, основываясь на богатом прошлом опыте, предупредить возможные трудности и ошибки еще до того, как проект начал реализовываться. Критик умеет находить такие вопросы, о которых не думал ни Мечтатель, ни Реалист. Он по пальцам может пересчитать подводные камни на пути реализации мечты и заранее указать те места, где нужно «подстелить соломки», чтобы всё прошло гладко.

«Разобравшись с информацией, полученной от реалиста, подумайте о возможных трудностях в осуществлении данного проекта. Просчитайте возможные негативные эффекты его воплощения. Укажите в позитивной форме те места, которые еще надо доработать прежде, чем претворять в жизнь задуманное».

### **7. Позиция Наблюдателя.**

«Из позиции Наблюдателя оцените эффективность работы Критика и, если нужно, внесите дополнения. Затем передайте информацию о том, что из мечты выбрал Реалист, и о том, какие вопросы поднял Критик для доработки Мечтателю».

### **8. Вернуться в позицию Мечтателя.**

«Проанализируйте информацию, полученную от двух других позиций, и на ее основе дополните или создайте обновленный образ мечты. Может быть, мечта и стала менее глобальной, но зато она стала более четко и ярко прорисовываться, приобретая реальные очертания. Используя свои колоссальные творческие способности, нарисуйте самый лучший образ, используя тот материал, который у вас теперь есть».

**9. Войдите поочередно в позиции Реалиста и Критика** (через позицию Наблюдателя) для обработки до-

полнительной информации, полученной от Мечтателя о преобразованной мечте.

Переход по позициям согласно шагам 2–7 совершается до тех пор, пока полученным проектом реализации мечты будут удовлетворены все участники его разработки.

### 10. Интеграция позиций.

Когда проект воплощения мечты в жизнь будет полностью доработан, войдите еще раз в каждую из 3-х позиций, минуя позицию Наблюдателя, возьмите характерное для каждой позиции состояние и способ работы с мечтой и объедините их в себе при помощи якорения.



### 11. Подстройка к будущему.

Теперь, когда вы имеете полное знание о том, что и как следует делать, чтобы получить плоды от реализации вашей “бывшей” мечты, с каких самых первых, конкретных шагов вы начнете действовать, чтобы задуманное начало материализоваться?

Роль творчества Уолта Диснея в воспитании современной американской цивилизации трудно переоценить. И важный вопрос состоит в том, кто же в большей степени оказал влияние: индустрия развлечений Диснея на современное американское общество или менталитет американского общества на творчество Диснея? Что повлияло на становление мировоззрения самого Уолта Диснея? Конечно, тяжелое детство и жестокость отца сформировали у маленького Уолта определенное восприятие жизни. Мир для него был разделен на две силы – **Добро и Зло**. Такое мировосприятие художника и таило в себе основную опасность. Абсолютная поляризация мира воплощена во всех его полнометражных мультфильмах.

Это не простое присутствие добрых и злых персонажей, а категоричное разделение мира на две полярности. В сказках Диснея мир черно-белый. Ни о какой многополярности мира речи не идет вообще. Более того, Зло не может быть исправлено, перевоспитано или прощено – Зло всегда остается Злом, и в конце будет побеждено. Это фундамент мировоззрения Диснея. Его символ веры. Хотя для христианина-пуританина в этом нет ничего удивительного.

В истории любого мультфильма с самого начала обозначается четкая пограничная линия. Все, кто симпатизирует или помогает доброму персонажу, автоматически определяются как Добро. А все персонажи, которые либо не симпатичны, либо враждебны главному герою, отправляются в лагерь Зла. В мультфильмах отсутствует некая нейтральная сторона. Все либо «белые», либо «черные». Других цветов и оттенков нет никогда. То есть, принадлежность персонажа к «добрым» или «злым» определяется по его отношению к главному герою, а не внутренней мотивацией или поступками персонажа. Здесь уже заложена мощная бомба для неокрепшего сознания. **«Если ты не с нами, значит ты против нас»**. И тогда не стоит удивляться современной внешней политике воспитанников Диснея, которые вначале определяют врагов, а потом неуклонно с ними расправляются.

Все мультфильмы Диснея строятся по одной схеме. Добро (главный герой) вступает в противостояние со Злом (антагонист главного героя). Довольно часто основной смысл противостояния героев – это борьба за лидерство или борьба с инакомыслием. У Добра обязательно появляются помощники, которые помогают расправиться со Злом и выйти победителем из этого противостояния. Интересно отметить, что лидер в мультфильмах всегда один – его помощники никогда не находятся с главным героем на одном смысловом уровне и всегда по отношению к нему вторичны.

У Зла, в большинстве мультфильмов, есть прислужники.

В финале диснеевских фильмов главный герой всегда выходит победителем над противоположной стороной, бросившей ему вызов. Он не обладает силой духа, не способен воспитывать, прощать. Такой герой либо дистанцируется, либо жестко физически (или морально) расправляется с врагом. Часто победу над главным злодеем одерживает даже не сам главный герой, а его верные помощники. И таковую позицию нельзя представить в виде формулы «Добро побеждает Зло». Так как победитель в финале получает всё желаемое – супружеское счастье, исполнение желаний или решение своих материальных проблем.

Отметим еще один момент. Практически всегда представители стороны Зла по-своему симпатичны, сильны и привлекательны. И есть немалое количество зрителей, которые симпатизируют главным злодеям. То есть, Дисней и его соавторы осознанно предлагают выбор: симпатизировать главному герою или главному злодею. И всё потому, что одна из основных задач мультфильмов Диснея, обозначив две полярности, заставить каждого зрителя выбрать свою сторону.

Для усиления образа врага сценаристы не скупятся в средствах выражения. Уж если ты осмелился бросить вызов главному герою – будь любезен, превращайся в абсолютное Зло.

Для полного очернения соперника в ход идет даже психоллингвистика. Это не злодеи из наших мультфильмов – Вреднюга, Капризка, Плакса, Ленивка. В американских мультфильмах, например, Ворон-прислужник могущественной колдуньи Малефисенты из «Спящей красавицы» зовется Дьябло. А толстого рыжего кота из «Золушки», который гоняет мышей и не очень любит главную героиню, зовут Люцифером. Подобного рода имена в христианской культуре табуированы, ибо несут на себе сильнейшую смысловую нагрузку, и использовать их «всуе», тем более в детском мультфильме, по меньшей мере, странно. Или всё это не случайно и служит достижению какой-то цели?

**Особенностью фильмов Диснея** является тот факт, что в течение всего фильма с героем не происходит никакого изменения. **Нет никакого внутреннего роста персонажа.** Все добрые герои настолько добры и одухотворены, что, являя собой гармоничную высокоразвитую личность, не должны ничего в себе менять по ходу повествования. Все, что происходит с героями Диснея – это ответ исключительно на внешние события, а внутренний мир героев остается неизменным. Таковы персонажи Золушки, Ариэля и Белоснежки.

Какие же психологические установки закладывает Уолт Дисней в свои творения?

**Мир исключительно черно-белый.** Есть только Добро и Зло. Все, кто любит и почитает главного доброго персонажа – суть добрые персонажи и будут жить. Все кто не любит главного доброго персонажа – суть абсолютное Зло и скоро будут наказаны.

- Главный герой, который уверен в том, что он – абсолютное Добро, подвергается несправедливым нападкам со стороны злых сил. Таким образом, злые силы сами расписываются в своем зле и дают право добрым на их гонения.

- Главный герой собирает вокруг себя добрых помощников, которые любят своего доброго господина и помогают ему одержать верх над неприятелем.

- Чаще всего противостояние героев – это борьба за лидерство или борьба с инакомыслием.

- Главный герой всегда выходит победителем над противоположной стороной, бросившей ему вызов.

Успешному развитию американской анимации способствовали и внутренние национальные интересы в области культуры, в которой доминирующее положение занимали визуальные формы. Интерес общественного сознания к анимации и восприятие ее, как зрелищной развлекательной формы, был в определенной степени подготовлен, с одной стороны, традициями комиксной культуры, а с другой, тем небывалым успехом, который сопровождал уже появля-

вившиеся ленты С. Блэктона, Э. Коля и особенно У. Мак-Кея.

Сегодня компания “**The Walt Disney Company**” (далее «**Дисней**») – одна из мировых лидеров развлекательной индустрии с преимущественной специализацией на детских развлечениях.

Стиль «Диснея» легко узнаваем и обладает особенным, подкупающим обаянием. Если попытаться сказать максимально кратко и максимально точно о том, как позиционируется диснеевская продукция, то это – профессиональное волшебство. Истории «Диснея» обычно сопряжены с волшебством, чудом, романтикой и любовью. А формат профессионально прорабатывается под широкий масс-маркет: хорошая режиссура, удобная структура повествования, художественная простота, запоминающееся музыкальное сопровождение и общая эстетическая притягательность. Очарование и волшебство в содержании плюс высокое качество исполнения – этот союз вполне можно назвать базовой формулой успеха «Диснея».

В результате, истории и герои «Диснея», поддерживаемые поначалу рекламными кампаниями, а после – разным маркетинговым и фанатским перевоспроизводством, практически сходят с экрана в жизнь и начинают существовать в обществе как некие **культурные коды**, становясь заметными идеалами для целых поколений людей.

С одной стороны, существование такой компании, целенаправленно занимающейся привнесением волшебства в жизнь детей, – большое счастье для общества. Это доступная и простая возможность устремиться к сказке и легко привнести ее в жизненные будни. Но, с другой стороны, важно понимать, то колоссальное влияние, которое «Дисней» десятилетиями оказывает на целые поколения людей по всему миру, налагает на компанию немалую ответственность.

В основе деятельности компании неоспоримо находится искусство (мультипликация, режиссура и др.). Однако по

своей сути «Дисней» – серьезный и высокодоходный бизнес, помимо искусства выстроенный самым непосредственным образом и на идеологии (распространении идей и ценностей). В этом свете важно понимать, что любой информационный бизнес (можно даже говорить: **идеологический бизнес**) не обязательно равнозначен информационной поддержке людей, не обязательно равнозначен гуманизму, не обязательно равнозначен этике.

Информационный (идеологический) бизнес – в первую очередь, **синоним коммерции**. Когда же речь идет о коммерциализированной информации, рассчитанной на детей и подростков, нужно быть особо внимательным.

Важно помнить, что информация как явление всегда содержит тот или иной потенциал влияния на человека, а ее передача, тем самым, всегда становится актом управления человеком. **Информация = управление**.

Информация же, целенаправленно предназначенная для детей и подростков, поскольку те еще не умеют с ней работать, критически ее осмысливать, а легко принимают всё на веру, должна быть стопроцентно позитивным управлением. Позитивное управление – это максимальная безопасность плюс максимальная полезность информации для получателя.

Таким образом, стиль подачи, высокое техническое качество исполнения, увлекательность материала – всё то, чем так заметен и известен «Дисней», – важны, но важны вторично. Приоритетно не то, насколько умело информационная империя «Дисней» развлекает детей, а то, **чему конкретно учат их и куда идейно направляют** взрослеющих людей.

С первых лет **1970-х и до 1990-х гг.** история американской анимации начинает ассоциироваться с именем **Ральфа Бакши**, который создал свой уникальный художественный стиль, дав новый толчок в развитии мировой анимации. На эстетику фильмов режиссера повлияли следующие события: эксперименты Энди Уорхола, искусство поп-арта,

контркультурное движение «Новый Голливуд», поднявшее с низов социальной лестницы маргиналов, люмпенов, сексуальные меньшинства. Бакши в США является основоположником «взрослой» анимации. Работая на телевидении, Ральф Бакши не мог реализовать все свои творческие амбиции, так как четко фиксированный телеформат анимации не давал возможности для авторской импровизации. У него уже было готово несколько сценариев для новых, оригинальных мультсериалов, эстетическая концепция которых была революционно авангардна. Но не один канал не был готов принять в разработку для последующей трансляции сериал про кота Фрица с элементами эротики, насилия и наглядной морали для взрослых. Но, воспользовавшись увлечением некоторых инвесторов «модным прогрессивным течением контркультуры», Бакши решает снимать полнометражные мультфильмы, так их он может прокатывать во вновь созданных независимых кинотеатрах. Фильмы режиссера редко имели кассовый успех, но со временем они приобрели статус жанровой классики и культового кино.

Инвесторы, опечаленные денежным провалом фильма «Кот Фрица», посоветовали Бакши изменить эстетику его «анимационной революции», т. е. сделать что-нибудь «попроще». Но режиссер решил не сдавать своих эстетических позиций. Он нашел компромисс, обратив внимание зрителя и инвесторов на набирающий популярность жанр **фэнтези**, который одинаково интересен и детям и взрослым.

Так появились фильмы **«Волшебники» (1977)** и экранизация первой книги Дж. Р. Толкиена **«Властелин колец» (1978)**. В технологии мультипликации Бакши использовал усовершенствованный **ротоскоп братьев Флейшер**. Степень прорисовки персонажей уступала диснеевской, но правдоподобия движения Ральф-новатор и не добивался. Его девизом была «реалистичность» лиц людей и «животность» животных. Нарисованные им герои «Властелина колец» имеют заостренную графичность линий силуэта и черт лицевой мимики. Таким образом, Бакши разрушал «глад-

кость и выбеленность» диснеевских персонажей, предлагая взамен свою оригинальную эстетическую систему анимационного отражения (выражения) пусть и фэнтезийной реальности.

**В 1983 г.** Ральф Бакши создает один из своих самых известных полнометражных мультфильмов **«Огонь и Лёд»**. Для этого он объединил свои усилия с художником фантастических комиксов **Фрэнком Фразеттой**. По сюжету фильм был классическим, с точки зрения жанра – фэнтези. Могущественная Империя Льда во главе с королевой Джулианой и магом Некроном нападает на Царство Огня, похищает принцессу Тигру. Среди жителей Города Огня ищут героя, способного повести за собой народ на смертельную битву с ледяным врагом. Герой обязательно найдется, а вместе с ним и все необходимые атрибуты: драконы и другие сказочные создания, диковинное оружие из стали и дерева, магические приспособления и помощь дружественных племен невиданной расы.

В изобразительном решении мультфильма Бакши пошел по пути развития **заостренности и полустертости линий силуэта**. Теперь, благодаря Фразетте, графика мультипликации напоминала **японскую мангу**, которая тогда только начинала проникать в США. Все картины Ральфа Бакши отличает мрачность атмосферы, приглушенность цвета и света.

Что касается целевой аудитории подобных мультфильмов, и этого в частности, то такие произведения содержат **систему двухуровневого кодирования информации**. То есть, режиссеры-аниматоры еще на этапе разработки сюжета включают в анимационное действие моменты **детского и взрослого** порядка. Так, при восприятии всего мультфильма, во всех шутках, выражениях что-то понимают дети, а что-то только взрослые. Иногда шутка дублируется двойным смыслом, но дети смеются над своим трактованием, а взрослые над более тонкой интерпретацией увиденного.

После 1970-х гг. такая система вошла в канон анимационного повествования. Именно система двухуровневого кодирования информации, благодаря творчеству Бакши, сыграла ключевую роль в подъеме популярности полнометражной анимации в 1980–2000 гг.

## Лекция 4. История европейской анимации

На историю развития искусства анимации европейских стран очень серьезно повлияла Первая мировая война, начавшаяся в Европе в **1914 г.** Она изменила само отношение к искусству анимации. Причем не столько со стороны общественного сознания, сколько со стороны самих кинематографистов. Она перестала восприниматься творческой интеллигенцией только как операторская уловка или развлекательно-трюковой фильм. В годы войны кинематографисты увидели в анимации эффективное средство создания **антивоенных и пропагандистских лент**, столь же образное и выразительно емкое, как сатирическая журнальная карикатура. В выпуске анимационных лент данной жанровой направленности была заинтересованность и со стороны государства. Впервые за историю анимации государство создавало выгодные условия для студий, производящих подобную продукцию, и даже выделяло финансовые средства на выпуск таких фильмов. Заинтересованность в анимационной продукции и поддержка кинематографистов со стороны государства способствовали развитию анимации. Однако с завершением военной кампании необходимость в подобных лентах отпала, и в развитии европейской анимации всё отчетливее проявились черты кризиса. Одним из существенных факторов, тормозивших ее развитие, стало заполнение европейских кинорынков американской кинопродукцией.

**Французская анимация.** История французской анимации – одна из самых длинных в мире, ведь именно здесь создавались мультфильмы еще в конце XIX в. и придумывались первые анимационные техники. Первый рисованный фильм был создан в **1892 г. Эмилем Рейно**, изобретателем необычного прибора – **праксиноскопа**, который был им сконструирован на основе зоотропа и «волшебного фонаря». Праксиноскоп позволил проецировать на экран движу-

щиеся изображения с ленты из желатиновых пластинок, которых в каждом «фильме» было несколько сотен. Рейно впервые использовал такие приемы, как отдельное рисование персонажей и декораций, и синхронизация изображения и звука.

Первый показ его «световых пантомим» состоялся в 1892 г., однако уже в 1895-м изобретение кинематографа свело на нет все старания Рейно: его рукотворные ленты не могли соперничать с более эффективным и более быстрым в производстве конкурентом. В сердцах художник утопил в реке свой аппарат вместе с лентами. Уцелели лишь две из них: «Бедный Пьеро» (1892) и «Вокруг кабинки» (1894).

Считать ли Эмиля Рейно создателем анимации, если его фильмы не были сняты на киноплёнку, это вопрос, на самом деле открытый.

Чуть позже, **в 1908-м Эмиль Коль** создал уже первый в нашем понимании мультфильм, нарисованную вручную на бумаге «**Фантасмагорию**». Что же такого выдающегося в этом черно-белом немом фильме? Белой краской на черном фоне рука художника рисует простенькую фигурку человечка в остром колпачке. Потом появляется второй – толстячок в цилиндре. Он садится смотреть кино, но ему мешает пышный головной убор сидящей впереди дамы. Толстячок начинает обрывать с него перья, но тут из причёски вновь появляется человечек в колпачке. Он прячется в коробку, а когда толстячок пытается ее открыть, резко выскакивает и втыкается колпачком ему в пузо. Затем этот человечек рыбачит, сражается на шпагах с гигантом, залезает в бутылку, которая потом распускается как цветок. За минуту с небольшим на экране происходит огромное количество трансформаций. Над этим фильмом режиссер работал несколько месяцев. Всего было сделано около 700 рисунков. Особенностью данного произведения является тот факт, что Коль не стал переводить отснятый материал в позитив, оставив мультфильм лишь на негативной плёнке.

Эмиль Коль является художником-рационализатором. Кроме «Фантасмагории», он сделал еще несколько анимационных фильмов, среди которых были не только рисованные «Живая газета» и «Живые спички», но и сделанные в технике объемной перекладки. Кроме этого, Коль снимал и игровые фильмы со «спецэффектами» (в основном – с обратной и покадровой съемкой). Это был очень прогрессивно мыслящий художник.

Он погиб в 1938 г. в результате несчастного случая, когда доживал свои дни в приюте для бедных, всеми забытый. Фильмография Эмиля Коля включает более 300 фильмов, но большая часть из них безвозвратно утрачена...

Анимационные эксперименты продолжались во Франции и в следующие десятилетия. Самые необычные мультфильмы были созданы здесь русскими эмигрантами **Александром Алексеевым**, придумавшим игольчатый экран и анимацию игры света и тени, и **Владиславом Старевичем**, оживившим насекомых в первых кукольных мультфильмах. Именно они стали мэтрами французской анимации, известными на весь мир.

Советскую власть Владислав Старевич не принял. В 1919 г. он эмигрировал в Италию, и сразу получил предложение снять анимационный фильм об Икаре. Увы, компания с которой он заключил контракт, обанкротилась. Фильм так и не был закончен, никаких денег Старевич не получил. Но без работы долго ему сидеть не пришлось – он был режиссером с мировым именем. После революции и Гражданской войны множество российских кинематографистов оказалось в Европе. Но Старевич стал единственным, кому не пришлось «обивать пороги» и искать работу по специальности. Наоборот, потерпев неудачу в Италии, он сразу же получил предложение от французской кинокомпании «Меркурий» – постоянная работа с жалованьем не меньше, чем он получал в России, в сочетании с полной творческой свободой. И Старевич продолжил снимать свои кукольные короткометражные мультфильмы. Во Франции он снял пер-

вый в мире полнометражный кукольный фильм **“Le Roman de Renard”** (самые популярные русские переводы названия – **«Рейнеке-Лис»**, **«Роман о Лисе»**). Это была экранизация поэмы Гёте, написанной по мотивам средневековых французских сатирических романов. Работа над фильмом заняла 18 месяцев в 1929–1930 гг. «Роман о Лисе» был очередной революцией в области спецэффектов – у кукол в этом мультфильме появилась мимика. Для этого Старевичу приходилось изготавливать по 150 масок с различными гримами для каждой куклы. И, как всегда, он работал практически в одиночку. Ему помогали только жена Антония и дочери Ирина и Жанна – они работали костюмерами, аниматорами, сценаристами. Но сами куклы Старевич изготавливал в одиночку. Пересматривая «Лиса», просто невозможно поверить, что над ним работали всего четыре человека! Увы, фильму не повезло. Это звучит парадоксально, но фильм с революционными спецэффектами морально устарел в момент выхода. Всё дело в том, что когда Старевич начал работу над ним, кино было немым, а к моменту завершения работы «великий немой» заговорил. И все фильмы без звуковой дорожки мгновенно стали анахронизмом. Но деньги на озвучание «Рейнеке-Лиса» выделила... нацистская Германия. Все-таки фильм представлял собой экранизацию произведения вполне «арийского» поэта. В 1937 г. состоялась немецкая премьера мультфильма. А 10 апреля 1941 г. появилась и версия «Рейнеке...» на французском языке. Как легко догадаться, спонсорами этой версии снова стали нацисты – северная Франция была к тому времени германским протекторатом, а южную Францию независимым государством можно было назвать только формально (немцы потом и ее оккупировали для комплекта). Послевоенная прокатная судьба мультфильма сложилась не лучшим образом. Вернее, никак не сложилась. Ведь деньги на озвучание выделили нацисты, значит и мультфильм нацистский. Но в наши дни «Рейнеке-Лис» регулярно издается на DVD во всех странах мира. После войны Владислав Старевич

зарабатывал на жизнь постановкой рекламных роликов. Когда же заказов не было, ему приходилось продавать кукол из своей коллекции. Владислав Старевич скончался 26 февраля 1965 г. Многие его работы по праву считаются классикой мирового кино.

Александр Алексеев – великий русский художник книги и великий аниматор. Его творчество буквально проросло русской классикой. Он едва ли не наизусть знал «Войну и мир», а без поэтических строк Пушкина просто не мог существовать. Ему их читали вслух в часы отдыха. Алексеев создал непревзойденные «сюиты» к «Братьям Карамазовым», «Анне Карениной», «Доктору Живаго». Лишь недавно эти романы изданы в России с его иллюстрациями.

С детских лет он смотрел на мир глазами художника. Первые пять лет жизни Александра пронизаны сверкающими солнечными лучами. Их вилла, принадлежавшая русскому посольству – отец служил там военным атташе, – располагалась над Босфором. Он запомнил мать в белом пеньюаре в кресле с книгой в руках и отца в черном фраке. Контраст черного и белого остался в памяти на всю жизнь.

И вот первые трагические впечатления. Снова художественно воспринятые. Мальчик увидел потрясенную мать – даму «без лица», потом ее «черное лицо» под вуалью, черные перчатки на тонких аристократических руках. Так он узнал о смерти отца – вдали от дома, в Германии, кажется, произошло убийство. Этот черный знак беды, эту голову «без лица», запечатленные в детском сознании, нам предстоит встретить не раз в его мистических «сюитах» и фильмах.

Немалую роль в жизни Александра Алексеева сыграл театр. Оказавшись в Париже в начале 1920-х, он был некоторое время подмастерьем у модного сценографа Сергея Судейкина, отбывшего вскоре в Америку; работал помощником-декоратором в авангардных театрах Жоржа Питоева, Комиссаржевского, француза Жувэ.

Питоев интересовал его как ученик Всеволода Мейерхольда, которого наш Алексеев почитал великим реформатором театра и считал, что именно Мейерхольду он обязан своим «увлечением зрительной новизной». Он и женился на характерной актрисе питоевского театра, прелестной Александре Гриневской, заинтересовавшей самого Станиславского.

В годы Гражданской войны он преодолел 300 км зимнего пути с группой таких же юнцов и с санным обозом от Уфы до Транссибирской железной ветки, а потом через всю Сибирь и Дальний Восток мучительно добирался до Владивостока. Оттуда – через Китай, Японию, Индию, Египет – переправился в Европу. Это был путь, полный драматических потрясений, вплоть до испытания цингой, обморожением, голодом, нищетой – он «тысячу раз избегал смерти», видел, «как человек корчится на земле с пулей в животе».

Но даже в эти трагические дни молодой человек, подобно миллионам русских дворянских мальчиков, смотрел вокруг глазами художника. Юный Александр воспринимал обрушившиеся на него испытания как ступени необходимого для творческого человека духовного роста: «Я не думал, что наш исход – это несчастье. Напротив, я считал, что это исследовательское путешествие и, значит, подарок судьбы. Я с любопытством наблюдал неизвестный мне мир, от которого ограждало меня изнеженное воспитание. Как я жалел, что не могу писать красками! Не желая прерывать свое обучение, я изобрел следующее упражнение: надо было перечислить в уме всевозможные варианты смешения красок для изображения светлого и темного, как будто я уже написал все эти мои деревни».

У кого же учился Алексеев, какую школу он прошел? На эти вопросы нет прямого ответа. Он начал рисовать в четыре года, и уже тогда его «интересовала передача движения обобщенных фигурок, нарисованных всего несколькими линиями». К семи годам он уже успешно изображал бегущих лошадей в профиль и оловянных солдатиков.

Алексеев благодарно вспоминает кадетского учителя чистописания и рисования: тот учил рисовать по воображению, развивал зрительную память и поощрял его наброски в тетрадах, увлечение иллюстрацией. Позднее в Музее изящных искусств он копировал слепки классических скульптур по академическим правилам, от которых впоследствии сознательно избавлялся.

Журналистам он так объяснял неожиданный поворот в своей творческой судьбе: «...Я ушел из книжной гравюры в анимацию потому, что в возрасте тридцати лет почувствовал, что всё больше становлюсь ремесленником, знающим, что он будет делать, уже имеющим репертуар своих трюков, своих понятий, своих концепций книжной иллюстрации или гравюры... Искусство только тогда является искусством, когда оно содержит в себе открытие. Что-то вроде открытия Таити».

Художник впервые свободно вводил в свои книжные иллюстрации приемы не так давно появившегося кинематографа. Его увлекала динамика, движение, в котором должно находиться происходящее. Статичность иллюстрации, в них заложенная, его не удовлетворяла. Как найти способ, чтобы пришли в движение эти черно-белые пятна и тени? Как передать мимику лица, характерность поз? Он искал новые способы передачи одухотворенного движения.

И вот однажды, неожиданно для близких, он попросил Александру Гриневскую, ради него оставившую сцену и занявшуюся иллюстрацией, сходить в соседний магазин и купить там иголки, самые обычные швейные иголки – 500 тыс. иголок. Когда Гриневская вторично пришла в магазин, так как иголок оказалось мало, на нее посмотрели как «на сумасшедшую русскую».

У Алексеева родилась мысль из тонких стальных иголок составить экран, на котором можно будет воспроизводить движение: тысячи иголок при неровном их выдвигении образуют задуманные тела на экранной поверхности из мягкого материала. А боковое освещение, когда источник света

меняется и двигается, поможет созданию подвижных графических образов, включающих все оттенки от белого до черного. Экран их запечатлеет. Словом, рождалось новое анимационное кино, «ожившая гравюра», где одушевлялись, по замыслу Алексеева, «не предметы, а движения». Самоотверженно помогала в этом Алексееву талантливая американка Клер Паркер, ставшая вскоре его преданной женой.

Универсальная одаренность художника позволила ему не только создать свое главное произведение – **«Игольчатый экран»**, но и сделать 39 технических изобретений. Профессионалы из мира кино называли Алексеева **«инженером и теоретиком французской мультипликации»**. Его изобретениями с удовольствием пользовались не только европейские кинематографисты, избравшие Александра Алексеева членом Французской кинематографической академии, но и американские аниматоры.

По мнению авторитетного Ю. Норштейна, Алексей – «один из крупнейших в мире режиссеров-мультипликаторов... первый, кто ввел мультипликацию в контекст мировой культуры, кто прозрел саму музыкальную стихию мультипликации, музыкальную в самом высоком, трагедийном смысле. Его фильмы, снятые во Франции – **“Ночь на Лысой горе”** по М. Мусоргскому (1933), **“Нос”** (1937), – это не карикатура, не комиксы, а драматическое действие, которым насыщено подлинное изобразительное искусство».

Художник начал работу в анимации не с литературы, а с музыки. Она звучала в его душе с той поры, как он слушал мамину фортепианную игру, читал и засыпал под звуки музыки. Русская фантастика снова позвала его – родная и волшебная стихия, памятная с раннего детства. Ей он и посвятил свой первый фильм «Ночь на Лысой горе». А потом создал тоже фантазмагорический «Нос». Абсолютная свобода творческого поиска, духовная независимость, пережитые во время Гражданской войны и вынужденной эмиграции

страдания дали возможность художнику посмотреть другими глазами на русскую классику.

Россия осталась для него тенью безвозвратного прошлого: «тени заслонят дорогие лица родных и близких, любимый город на Неве, куда он так никогда и не вернется»...

Даже своей смертью этот оригинальный человек сумел всех удивить. В возрасте 81 год 9 августа 1982 г. в своей парижской студии на авеню Жана Мулена он ушел из жизни по своей воле. Причины, вероятно, глубоко личные: смерть 3 октября 1981 г. любимой жены и постоянной помощницы Клер Паркер. Годом раньше супруги отметили сорокалетие совместной жизни и напряженного сотворчества (как оператор и ассистент-аниматор, Паркер участвовала в съемках всех без исключения фильмов Алексеева). Расстраивало мастера и отсутствие средств на реализацию новых замыслов.

Безвестный русский стал великим русским.

Самостоятельно изучив почти все виды техники – резцовую гравюру, офорт, акватинту, литографию, он стал один из самых оригинальных, блистательных граверов XX в., выразив себя как художник книги, и как великий изобретатель новой техники, а также как автор уникальной стилистики в анимации.

**Поль Гримо (1905–1994).** Его заслуженно называют **отцом французской анимации**. Свой первый фильм он создал в 1931-м – это была игровая картина с элементами стоп-моушн. Начиная с 1942 г., Гримо создает рисованные фильмы, которые по богатству пластики не уступают продукции Диснея и другим классическим образцам, но при этом обладают уникальным, ярким авторским стилем. Вершиной этого периода становится фильм **“Le petit soldat” (1947)** – поэтичная и глубоко гуманистичная метафора, в которой еще свежи переживания о Второй мировой войне.

В 1948 г. Гримо начинает работать над фильмом **«Пастушка и трубочист»** по одноименной сказке Г. Х. Андерсе-

на. В 1952-м продюсер фильма выпускает фильм, несмотря на то, что тот еще не закончен.

Но 15 лет спустя Гримо выкупает права на фильм и продолжает работу над ним. Фильм становится для Гримо делом всей его жизни. Тринадцать лет уходит на то, чтобы закончить его собственными силами, на собственные финансы. Но результат оправдал все затраты – вышедший в 1980 г. фильм становится известным на весь мир, критики (да и публика) называют его «лучшим анимационным фильмом в истории».

**В 1980-е гг.** приходит новое поколение французских аниматоров, которые поднимают актуальные темы и проблемы своего времени. Так, например, в мультфильме «Три изобретателя» Мишеля Осело (1980), повествующем о противостоянии разума и косности. В основе сюжета гибель семьи изобретателей из-за человеческой глупости и зависти. Чиновничий произвол, покрывающий глупость и приближающий гибель, – вот художественное обобщение, замысел которого вбирает в себя истории Сократа, Джордано Бруно, легендарных архитекторов собора Василия Блаженного, и многих, многих других. Ироничное авторское замечание в конце фильма: «Нет, это не правда, такого не могло быть. Приглядитесь внимательнее – это всего лишь кино», – возвращает нас по эту сторону экрана и дает повод критически оценить действительность XXI в. Мишелю Осело свойственна также и театральная манера: его полнометражный мультфильм «Кирику и колдунья» дал толчок дальнейшему развитию французской анимации.

Фильм «Разрядка» Пьера Дюко (2011) поднимает тему маленького человека на войне. Солдат в окопах Первой мировой войны вдруг превращается в солдатика, получающего ромашки и конфеты вместо пуль и бомб, – злая насмешка над любителями компьютерных игр и реконструкций. Но здесь есть и другие смыслы: возможно, это сам солдат видит себя забавным человечком, который без труда берет крепости и выигрывает «маленькие победоносные

войны». Понять корни такого ложного сознания легко – его формирует имперская пропаганда. Храбрые солдаты, спасающие детей от грубых террористов; самоотверженные офицеры, которые приносят свою победу на алтарь демократии; добрые миротворцы, черпающие мирру касками. Все государства мира имеют армии, но об успехах нескольких из них мы слышим регулярно. Например, “Pentagon Channel” или “Future Weapons” повествуют о непобедимых армадах НАТО, а французская пресса расписывает успехи военной «демократизации» в Сахаре. Армия любой империи и любого буржуазного государства – карательный орган. Но сами солдаты это безликая масса, идущая на бойню.

Безликая еще и потому, что в противогазах. Такой показана армия в мультфильме «Марш безымянных» Жана Константиала, Николя Лавердюра и Луки Вигру (2006). Неведомая сила управляет ими, контролирует их, регулирует ход войны по своему усмотрению. В мультфильме эта сила персонифицирована в образе господина в маске, издевательски аплодирующего солдату. Этот господин – не собственно капиталист, но один из тех, кому выгодна война и интересна человеческая смерть. Неуловимый, меняющий свой рост, невидимый – он бестелесный дух, а единственный солдат, увидевший его, погибает. Мы не можем сказать: «Маска, я тебя знаю!», потому что в действительности не знаем, кто именно этот серый кардинал. Если мы не знаем, кто это, то нет и способа уничтожить его – спектакль продолжается, и империалисты по-прежнему осуществляют свое господство.

Более оптимистически настроен автор мультфильма «Месье Кок» Франк Дьон (2008), где архисознательный рабочий убивает своего бывшего работодателя – фабриканта-монополиста, отправившего его на войну. Лента интересна художественным воплощением марксистских мыслей: победить одного капиталиста, не уничтожив системы, нельзя; такая победа невозможна без жертв и самопожертвования

в том числе; массы рабочих не осознают себя как класс и потому не борются за свои интересы. Показателен и образ самого месье Кока: он заложник системы, он поставлен управлять корпорацией, но не умеет ничего, кроме поедания поп-корна, просмотра комедий и позирования для журналов типа “Forbes” – таким его воспитали. Он никто без охраны и obsługi, а со временем его место займет такая же марионетка. Здоровая традиция народного смеха над голым королем отличает «Месье Кока» от зловещей безысходности «Марша безымянных», хотя сюжет этой пессимистической ленты ближе к действительности.

Еще один смешной и серьезный мультфильм – «Кукла Берни» Яна Жуэтта (2007). Фантастический сюжет – покупка девушки по частям – наталкивает на размышления о сексуальном рабстве, о насилии в семье и, конечно, об отношении к женщине. Уважение, внимание, любовь – всё это не об отношении Берни к его кукле. Работника фабрики по производству кошачьего корма, измученного механической работой, волнуют исключительно вопросы половой жизни. Безымянная кукла терпит его, пока не получает голову. И Берни искренне не понимает причин разрыва! А ведь всё просто: если женщина осознала себя как человека, а не как тело, отныне она противится всякой эксплуатации. Удивительно то, что хотя спрос на кошачий корм как будто бы небольшой, таких «берни» много.

Искусство подобных художников направлено на решение одной из главных задач искусства: через эффект отчуждения показать «другой мир», которым на самом деле является наша действительность, со всеми ее проблемами, смешными и страшными персонажами. И заставить зрителя сделать выводы, направленные на изменение этой действительности.

**Жан-Франсуа Лагиони** – яркий аниматор следующего периода французской анимации, который привнес в мультипликацию аристократичный дух театра. Он писатель и художник. Обладатель «Золотой пальмовой ветви» Каннского

кинофестиваля и премии «Сезар», лауреат и номинант других национальных и международных кинофестивалей. Его фильм «Мадемуазель и виолончелист» выиграл гран-при на фестивале в Аннеси.

Жан-Франсуа Лагиони учился в Школе драматических искусств. Первоначально Лагиони хотел заниматься театром, работал над созданием декораций и освещением. Участвовал в создании детских спектаклей в китайской силуэтной технике. У Поля Гримо, с которым он познакомился во время обучения благодаря сверстнику и другу Жаку Коломба, режиссер перенял некоторые особенности своей будущей творческой манеры и увлечение мультипликацией. Испытал сильное влияние чешской школы анимации. С 1964 по 1972 г. работал на студии Гримо над короткометражной мультипликацией. В 1984 г. создал студию, которой руководил до 2000 г., а затем стал выступать в качестве продюсера своих и чужих полнометражных мультфильмов.

В 1985 г. закончил съемки своего первого полнометражного фильма «Гвен, Книга песка». Фильм повествует о конце времен. Девочка-сирота принята в кочевое племя. Пустыню, в которой оно проживает, населяют гигантские копии предметов из повседневной жизни прежнего мира, потерявшие свое назначение. Ее друга похищают. Героиня отправляется на розыски и сталкивается с жителями тайного города, превратившими атрибуты повседневной жизни прошлого в предметы религиозного культа. В мультфильме «Королевство обезьян» противостоят друг другу два обезьяньих племени. Одно находится в состоянии дикости, другое отмечено чертами цивилизованности. Обезьяны ходят на двух ногах, носят одежду, слушают музыку, читают книги. Действие мультфильма «Остров Блэкмор» происходит в 1803 г. Сирота, живущий в приюте, мечтает о далеких путешествиях. С двумя встреченными им мошенниками он отправляется на остров за сокровищами. Автор, таким образом, через данные сюжеты пытается ответить на вопрос о

будущем нашей сегодняшней цивилизации, которая всё время пытается себя уничтожить.

Сюжет фильма «Картина» (2011) основан на противостоянии нарисованных персонажей картины с набросками. Героиня отправляется с друзьями на поиски художника, который сможет помочь им. Особенностью фильма является сочетание игровых эпизодов (художник, нарисовавший персонажей) и рисованной мультипликации (герои картин художника). Лагиони создавал свои фильмы в стилистике драматического спектакля. Они отличаются красочными декорациями, загадочными сюжетами и лиризмом, интимной интонацией.

Режиссер часто проводил съемки для телевидения, выполняя при этом функции художника, художественного руководителя, продюсера и художника-постановщика. Знали его и в качестве автора и иллюстратора книг. Неслучайно он начинал работу в мультипликации с техники коллажа. Придавал большое значение глубине сюжета своих фильмов. О своих предшественниках говорил: «Была европейская культура, которая требовала анимационных фильмов просто с красивыми картинками, не беспокоясь слишком о слабости сценария». К сожалению, полнометражные мультфильмы мастера с течением времени стали носить коммерческий характер.

Аниматор Жан-Луи Фелисиоли родился 18 июля 1960 г. в Альбервиле. Изучал живопись в школах изящных искусств Анси, Страсбурга, Перпиньяна и Валенсии. Предполагал стать художником, о своем занятии мультипликацией говорит как о случайном стечении обстоятельств. С 1987 г. сотрудник студии в Бур-ле-Валансе.

Снятый в 2010 г. полнометражный анимационный фильм «Кошачья жизнь» – история про кота, немую девочку, ее маму-полицейского, вора-одиночку и банду злодеев, противостоящих им. Картина участвовала в Берлинале, стала номинантом на премии «Сезар» и «Оскар» как лучший анимационный фильм.

В 2015 г. аниматор закончил полнометражный мультфильм «Искусственный мальчик» («Мальчик-фантом»). Главный герой обладает необычной способностью становиться невидимым. Он дружит с полицейским, который передвигается лишь на инвалидном кресле, но продолжает борьбу с преступностью. Жан-Луи Фелисиоли говорит следующее о фильме «Искусственный мальчик»: «Это простая добродушная история, но в то же время она старается показать детям простые общепринятые человеческие правила жизни. В ранних версиях сценария была сильна реалистическая жесткая линия. Постепенно сюжет был смягчен, в нем вышли на первый план доброта, любовь, дружба».

Для эстетики фильмов Фелисиоли характерна ирония, элементы детективного жанра или интрига. Персонажи стилизованы под фигуры на полотнах Амедео Модильяни. Умело используется музыка, любимые режиссером джазовые мотивы контрастируют с молчаливыми паузами, что резко меняет ритм и общее настроение фильма. Режиссер любит абсурдный юмор, насыщенные цвета и балетную пластику. Он признается: «Это правда, что мои истоки – как в живописи, так и в комиксах. Я большой поклонник комиксов о Тинтине, я думаю, что это видно на картинке... Мне нравится играть с небольшим искривлением пространства, искажением материи, чтобы придать им магический облик. Это часто деликатный и сложный баланс, чтобы найти правильное соотношение до мельчайших деталей, так же, как в часовом механизме».

На данный момент по количеству снятых в год мультфильмов Франция занимает первое место в Европе и третье в мире, впереди только США и Япония. Для такой мощной индустрии здесь есть все необходимые составляющие: превосходные учебные заведения, которые готовят художников и режиссеров; значительное количество студий, которые не боятся экспериментировать; продюсерские компании, специализирующиеся на мультипликации; поддержка отечественного производителя на региональном

и государственном уровнях. Успех французской анимации – во многом заслуга замечательных учебных заведений. Самое известное среди них – парижская школа анимации “Gobelins”. Она хорошо известна на международном уровне, благодаря выпускным работам своих учеников. Многие из них принимали участие в известных фестивалях, а фильм «Осьминоги», созданный совместными усилиями шести студентов, был выдвинут на «Оскара» в номинации «Лучший короткометражный анимационный фильм». То же самое можно сказать о двух других крупных центрах анимации. На юге Франции, в Валансе, находится школа “La Poudrière”, на западе, в Ангулеме, французской столице анимации, расположена Школа анимационных фильмов. Выпускники этих учебных заведений покоряют крупнейшие киностудии.

**Анимационное кино Германии.** История немецкой анимации является прямым слепком тех политических событий и катаклизмов, которые переживала страна на протяжении всего XX в. Начиная с первых фильмов, анимационное искусство подвергалось значительному влиянию со стороны социально-политических сил.

Период Веймарской республики совпал с расцветом различных экспериментальных художественных течений. Поборники экспрессионизма и дадаизма обратили пристальное внимание на новые средства самовыражения, которые были предложены анимацией. Валбтер Руттман, Ганс Рихтер, Оскар Фишингер, Викинг Эггелинг проводили эксперименты по «оживлению» живописи, созданию так называемого «абсолютного фильма». Эти работы стали классикой мировой анимации и спровоцировали многих кинохудожников на работы в области абстрактного фильма. Художники-авангардисты стремились к чистой изобразительности и созданию беспредметных фильмов, соединяющих движущиеся абстрактные изображения, музыку, звуки.

**В 1920-х гг.** появляется новый вид анимации – **силуэт-ная**. Ее автором является **Лотта Райнигер**, любительница

театра теней и вырезания фигурок из бумаги. За 60 лет Лотта создала несколько десятков мультфильмов, выполненных в одном стиле. В основном это «оживление» известных сказок и классических сюжетов. Она очень любила сказки: «Я верю в правду сказок больше, чем в правду газет», – говорила художница. Силуэтная анимация Лотты Райнигер – это сказочная «вселенная» вне времени. На глаз невозможно определить, в каком десятилетии был создан тот или иной ее фильм – в нем нет примет эпохи, политических или социальных намеков, отражения какихлибо злободневных проблем. Лотта довела силуэтную анимацию до совершенства. Ее мультфильмы очень красивы, они доставляют эстетическое удовольствие, позволяют поновому осмыслить известные сказочные сюжеты.

В конце 1910-х гг. эту молодую театральную художницу, которая получила образование в школе драматических искусств Макса Рейнхардта, заметили немецкие кинематографисты. Она создавала титры и спецэффекты для игровых фильмов, снимала рекламные ролики. Работала аниматором в игровых фильмах, в частности, делала известную анимационную вставку в фильм Фрица Ланга «Нибелунги».

Свой первый силуэтный фильм **«Узор влюбленного сердца»** Райнигер сделала в **1919 г.** Успех пришел в 1926 г. после выхода фильма «Приключения принца Ахмеда», который считается одной из первых полнометражных мультфильмом в истории анимации. Лотта и команда из пяти человек, в число которых входили В. Руттман, Б. Бартош, работали над фильмом в течение трех лет – с 1923 г. по 1926-й. Райнигер не была авангардистской в обычном смысле этого слова. Она работала с традиционным материалом – детскими сказками, мифологическими и бродячими сюжетами, адаптируя их для анимации. Ее новаторство состояло в подходе к материалу, в построении кадра, в использовании необычных и неожиданных приемов повествования. Причем «взрослым» сюжетам Лотта предпочитала сказки, и

признавалась: «Я люблю работать для детей, потому что они – очень требовательная и благодарная публика». Среди ее самых известных фильмов мы можем выделить «Золушку», «10 минут Моцарта», «Секрет Маркизы».

Если в целом анализировать технику силуэтного фильма, то надо понимать, что это плоская, двухмерная анимация. Однако Лотта Райнигер раздвинула «двухмерные» границы и создала что-то типа 2,5-мерной анимации, в которой эффект объемности возникает не только за счет фона. Наложение движущихся объектов первого плана на неподвижный второй план (декорации) дает глубину пространства. Но дело не только в этом. Основной объем дают сами силуэты, которые не воспринимаются как плоские фигурки. Видимо, на подсознательном уровне сплошное черное пространство воспринимается нами как «окно» в многомерную всепоглощающую бездну. Зритель всматривается в черную глубину фигурок и воссоздает их объемность в своем воображении. Нам интуитивно понятны эмоции персонажа, хотя мы не видим мимики. Конечно, здесь многое зависит от мельчайших деталей (элементы одежды, прическа, черты лица в профиль), для вырезания которых требуется особый талант.

Вместе с падением Веймара и приходом к власти нацистов сменились и приоритеты аниматоров. Попытки Третьего Рейха стать мировым лидером во всех направлениях деятельности человека не обошли стороной и мультипликационное искусство. Аниматоры нацистской Германии достигли «высот» в создании пропагандистских фильмов, когда даже самая обычная сказочная история работала на упрочение государственного строя и объяснение принципов жизни «правильного» человека. Гонения в период нацизма повлекли за собой отток из Германии представителей творческих профессий. В их числе были знаменитые художники Лотта Райнигер и Оскар Фишингер.

Помимо диктуемой «сверху» пропаганды, в нацистской Германии выжил и ушедший в подполье авангард. В 1943 г.

Гербет Зеггельке создает своеобразный манифест творческой свободы – нарисованный на киноплёнке «Балет штрихпунктир». Режиссер Франк Леберехт создает анимационную притчу «Бедный Ганс», в которой страдающая в неволе птичка по имени Ганс, наконец, вырывается на свободу, но это не приносит ей счастья и, влюбившись в плененную канарейку, она добровольно возвращается в золотую клетку. Фильмы режиссера Г. Фишеркозена «Заезженная мелодия» и «Снеговик» (1943) являются вершинами немецкой анимации периода Третьего рейха. В первом из них рассказывается, как маленькая оса находит брошенный кем-то патефон и, используя свое жало в качестве иглы, запускает пластинку с прекрасной мелодией. Во втором мы знакомимся со Снеговиком, который мечтал увидеть лето.

После Второй мировой войны и разделения Германии развитие анимационного кино пошло по разным путям. В ГДР была создана студия **DEFA**, на которой до конца 1980-х гг. было снято свыше двух тысяч анимационных фильмов, большей частью детских. В ФРГ анимация стала развиваться как преимущественно прикладное искусство, посредством которого создавались рекламные сюжеты, клипы и короткометражные фильмы. Для этого периода истории немецкой анимации характерно усиление социальных тем, формирование критического отношения к окружающей реальности, осмысление психологического переживания нацистского опыта. Воссоединение Германии повлекло за собой резкий всплеск в развитии анимационных школ и направлений.

Легендарная **Загребская школа анимации (Югославия)** появилась приблизительно в начале 1950-х. А свое название она получила только весной 1958 г. с легкой руки кинокритика Жоржа Садуля, который вместе с сотнями других зрителей Каннского фестиваля наблюдал за удивительным триумфом группы югославских мультипликаторов. Европа узнала и сразу влюбилась в новый стиль. Так началась недолгая и яркая история Загребской школы, которая

перевернула представление о мультипликации и утвердила ее в правах большого искусства. Следующие 4 года стали «золотым веком» Загреба. Через некоторое время о школе услышали и в США. **Душан Вукотич**, один из ее основателей, стал первым иностранным аниматором, награжденным Киноакадемией<sup>1</sup>. «Оскар» получил его фильм «Суррогат», ироничный и грустный в идеальной пропорции. Новое смелое искусство моментально встало в естественную оппозицию к коммерческому «Диснею». Если Голливуд навсегда был обеспечен соперником в лице мощной традиции европейского кинематографа, то художники-мультипликаторы по нашу сторону Атлантики в большинстве своем ориентировались на американских коллег и не отступали от диснеевского канона – до тех пор, пока в маленькой социалистической стране на отшибе Европы не появился антагонист целой индустрии. У Загребской школы анимации было всё, чего не хватало Диснею: авангардизм, ирония, серьезность, экзистенциализм простой жизни, гротеск, лаконичность, а главное – абсолютно музыкальный ритм.

Если сравнивать на фундаментальном уровне диснеевскую анимацию, которая состоит из кривых линий, пересекающихся эллипсов и всяческих натуральных форм, зачастую антропоморфных, то бросается в глаза тот факт, что Загребская школа, наоборот, празднует торжество острого угла и прямой линии: из ранних работ впору составлять азбуку искусственных форм. Даже люди выглядят как геометрические фигуры, которые приходят в действие не инстинктивно, а по велению своего создателя. «С достаточной долей условности можно сказать, что система “О” (так обозначают диснеевскую графику) ориентирована на одушевление форм земной жизни, а графика Загреба, которую обозначали значком “I”, занимается симуляцией одушевления изначально мертвых, не обладающих «анимой» структур. При этом, конечно, загребские персонажи – живые в гораздо более глубоком смысле, чем всё население Диснея.

---

<sup>1</sup> Американская академия кинематографических искусств и наук (Ред.).

Впрочем, международное признание к «загребцам» пришло не моментально, ему предшествовали годы труда. Пионером анимации на их родине стал режиссер и журналист **Фадил Хаджич**, «югославский Кокто». В 1949 г. после успеха его мультипликационного фильма “Veliki miting”, посвященного освобождению Югославии от сталинизма, он получает от чиновников карт-бланш на открытие первой анимационной студии в стране. У него работают две группы: основная – под руководством «диснеевца», комиксиста Уолтера Нойгебауера, вторая поменьше – собранная будущим оscarоносным Вукотичем, который хотел делать нечто другое, не до конца еще сформулированное. Впрочем, несмотря на разногласия, пришедшая бандеролью на студию книга Престона Блэра “How To Do Animation” стала библией в обоих лагерях. Однако уже через год мотор югославской мультипликации шумно заглох, финансирование прекратилось и студию закрыли. Вукотич, Костелак и некоторые их коллеги скоро основали собственное объединение с офисом в гостиничном номере. Художники запирались и днями напролет рисовали, иногда приглашая своих друзей писателей, архитекторов и скульпторов – всех, кто мог помочь делу.

Формально их кружок не был школой. Он состоял из мастеров с очень разными жанровыми и сюжетными привычками: это могла быть и минималистская зарисовка на свободную тему, и экологическая эпопея, и адаптация классики, и прямолинейный реализм. Но, объединившись, они создали не только своеобразный стиль, но и уникальную технику. Вукотич говорил, что рисунок, освобожденный от привкуса имитации, сам находит нужный образ. Возможности графической трансформации столь велики, что могут колебаться от чистой формы до символа. Загребскую школу принято называть стилем редуцированной анимации: но, упрощая форму, югославские авторы, наоборот, усложнили саму суть мультфильма, дали своим героям возможность

чувствовать и размышлять о новых для мультипликации вещах.

Загребская школа не просуществовала и трех десятилетий, окончательно исчезнув вместе со своей страной. Для большого стиля это всего ничего – мгновение, но «загребцы» оставили после себя монументальную традицию, в которой сегодня работают представители не только анимационного мейнстрима и андеграунда, но и игрового кино, иллюстрации, рекламы и т. д. Техника рисунка загребских аниматоров стала одним из ранних **прообразов клипового монтажа**: обратите внимание на резкие движения, скачки и задумчивые зависания персонажей. Она появилась в силу обыкновенной экономии. Материалов крайне не хватало, поэтому «загребцы» сокращали количество рисунков в кадре без ущерба для динамики изображения. Для сравнения стандартный мультфильм того времени состоял из 12–15 тыс. рисунков, а «загребцам» на тот же хронометраж требовалось не более 4–5 тыс. Как это часто бывает, из строгих ограничений рождаются удивительные вещи. Грубость, возведенная в принцип, стала не только техническим, но и стилистическим приемом.

Огромное влияние Загреб оказал, конечно, и на советскую анимацию. В начале 1960-х гг. на «Союзмультфильм» приехали пленки с их мультфильмами, а затем делегация наших режиссеров отправилась в Югославию перенимать мастерство. Из Загребской школы выросли многие известные советские художники-мультипликаторы: Сергей Алимов, Анатолий Петров, Федор Хитрук.

Загребская школа анимации занимает важное место в анимационном мире. Появление в 1950-х гг. студии анимационных фильмов в Загребе стало значительным событием в истории мультипликации. Объединившись, талантливые режиссеры создали свой собственный стиль, противопоставленный господствующему в то время диснеевскому стилю, и заслужили международное признание благодаря собственному стилю. Уже в первых фильмах Душана Вукотича,

Ватрослава Мимицы и Златко Боурека складываются черты этого своеобразного стиля: **авангардность в технике рисунка и графики** сочетается в них с **ироничным и экзистенциальным содержанием**. И уже в 1958 г. кинокритики Каннского фестиваля зафиксировали возникновение нового стиля и заговорили о Загребской школе, а минималистичность изображения в мультфильмах дала им название «**упрощенной анимации**». Семь показанных на фестивале мультфильмов студии «**Загреб-фильм**» были признаны уникальным художественным явлением, отличающимся смелостью рисунка и броской и лаконичной визуализацией идеи. Загребская анимация сформировалась как **оппозиция Диснею**, ведь она не побоялась отказаться от коммерческих, развлекательных проектов и связанного с ними анимализма работ.

Лидер школы Душан Вукотич так говорит о возможностях собственной школы рисованного фильма: «Освобожденный от привкуса имитации рисунок позволил нам находить решения для словесных ситуаций. Возможности графической трансформации образа столь велики, что могут колебаться от чистой формы, свободной от каких-либо ассоциаций, до символа. Тем самым рисованный фильм окончательно освобождается от своего постоянного и навязчивого спутника – антропоморфизма и мало-помалу начинает развивать свой специфический и современный способ визуального выражения».

Почти сразу Загребская анимационная школа добилась большого успеха за свои эксперименты, когда фильм Душана Вукотича «**Суррогат**» был отмечен премией «Оскар». Масштаб победы можно оценить, если знать, что югославский режиссер стал первым иностранным обладателем этой награды, полученной, образно говоря, на территории «врага».

«Суррогат» действительно стал самым ярким и известным мультфильмом Загребской школы. В нем сочетаются главные стилистические черты: гротеск и ирония, ритм и

минималистичность, а главное, необычное, почти философское содержание, преподнесенное режиссером с легкостью и музыкальностью. Простой сюжет фильма наталкивает на размышления об устройстве мира, техническом прогрессе и создании людьми окружающей их реальности.

Среди огромного количества мультфильмов студии нужно отметить еще один, часто попадающий в анимационные топы. Это утонченная работа **Зденко Гаспаровича «Сатимания»** на музыкальное творчество Эрика Сати, прославившегося своей эксцентричной музыкой. Анимационный фильм улавливает и детально передает музыкальную атмосферу в своих почти абстрактных зарисовках. Это набор разрозненных картин, бессюжетных и, вроде бы, ничем не связанных. При этом в каждой из них эстетизируется человеческая жизнь и смерть, их ритм передается с помощью зарисовок города и человеческого движения. Именно эта работа считается одной из самых своеобразных для Загребской школы.

Расцвет Загребской школы пришелся на 1960-е гг., однако она продолжала существовать еще несколько десятилетий, исчезнув вместе с развалом Югославии. Но в период своего существования загребский стиль повлиял не только на югославское кино, но и на международную анимацию. В 1970–1980-е гг. главные мастера школы стали экспериментировать с техникой, часто обращаясь к игровому кино, куда потом многие из них и ушли. В попытках развивать стиль загребцы начали отказываться от аскетичной подачи в своих работах, добавив в них новые элементы – от плоских марионеток и коллажей до натуральных кадров. Расширилась и сюжетная составляющая: фильмы-притчи сменились на более метафоричные и ассоциативные работы. В 1970-е же годы здесь был основан один из главных мировых анимационных фестивалей, существующий и по сей день. Загребский **«Анимафест»** создавался на волне успеха югославской анимационной школы, где ценились авторские необычные работы, противостоящие мейнстриму. Именно та-

кие фильмы выигрывают этот престижный фестиваль и сейчас, словно напоминая о влиянии Загребской школы, изменившей представление об анимации как искусстве.

**Польская анимационная** школа возникла лишь после 1945 г., но быстро завоевала мировую известность. Фильмы Леницы, Боровчика, Шчехуры, Кучи, Герша, Рыбчинского и Думалы завоевывали призы на главных фестивалях, а число их преданных поклонников постоянно росло.

Переломным в истории польского авангардного кино стал 1930 г., когда Стефан и Франтишка Темерсон сняли «Аптеку» – судя по всему, первый польский авангардный фильм, который в то же время является в значительной степени анимационным и довольно необычным, поскольку он создан, главным образом, при помощи света, а не рисунков или предметов. В польском довоенном кинематографе не было авторов, которые могли бы сравниться с супругами Стефаном и Франтишкой Темерсон в оригинальности. Будучи иллюстраторами, писателями, графиками и кинематографистами, они прокладывали в Польше путь экспериментальному кино. Снимали иносказательные, пластически сложные фильмы – просветительские и обучающие, а также создавали авторские проекты.

Их сюрреалистический гротескный фильм «Приключения добродушного человека» (1937) представляет собой иронический комментарий на тему конформизма, а в «Звонке мистеру Смиуту» (1943) сочетаются экспериментальный фильм и пропагандистская миниатюра. Одним из ключевых достижений польской экспериментальной анимации стала последняя картина супругов Темерсон «Глаз и ухо» (1945–1946), которая состоит из четырех этюдов, иллюстрирующих «Слопевни» (стихи Юлиана Тувима, положенные на музыку Кароля Шимановского).

1950-е гг. можно считать бегством от соцреализма. В послевоенные годы именно **Зенон Василевский** был пионером анимационного кино. Он начинал в качестве автора шуточного «Невезучего боксера», политической сатиры на

Гитлера, который в роли боксера выходит на поединок против земного шара и в финале превращается в скелет.

Величайшим достижением Василевского и одним из важнейших анимационных фильмов той эпохи была другая его картина – «**Во времена короля Кракуса**». Фильм, работа над которым завершилась в 1947 г., считается первым анимационным фильмом в истории польского кинематографа. История славянского короля, рассказанная с помощью кукол, вызывала восторг, благодаря выразительной мимике героев. Василевский придумал куклол, у которых возле глаз и ртов имелись специальные отверстия, заполненные пластилином, за счет чего можно было легко менять их выражение, добиваясь того, чтобы лица отражали эмоции героев.

«Во времена короля Кракуса» – шедевр в творчестве Василевского и одновременно один из важнейших фильмов первого послевоенного десятилетия. В последующие годы Василевский создавал детские фильмы, но ввиду ограничений, действовавших в то время, так и не смог снять полноценное авторское анимационное кино, спустя десятилетие ставшее визитной карточкой польского кинематографа.

Лишь во второй половине 1950-х гг., после политической оттепели 1956 г., в польском анимационном кино появились условия для создания авторских проектов. Зачинателями перелома были два графика – **Ян Леница** и **Валериан Боровчик**, которые в 1957 г. вместе сняли фильм «Жил да был...», рассказ о чернильном пятне, которое оживает и отправляется в увлекательное путешествие. Выполненный в технике вырезной анимации, без сценария, фильм стал новым словом в польской мультипликации того периода. Его авторы сознательно сняли произведение для взрослой аудитории, порвав при этом с классическим повествованием.

Леница и Боровчик на шаг опередили польских мультипликаторов. В 1958-м они вместе создали следующий фильм «Дом». Эта выдающаяся картина рассказывала о доме в стиле модерн, который стал свидетелем многих не

связанных между собой историй. Фильм Леницы и Боровчика, получивший приз на Международном конкурсе экспериментального кино в Брюсселе доказывал, что за железным занавесом тоже снимают фильмы, смело экспериментирующие с формой. Для Боровчика и Леницы «Дом» стал пропуском для выезда на Запад, но вместе с тем и концом их совместного пути.

Последующие фильмы они создавали уже по отдельности. Боровчик снял только один фильм в Польше – «Школа» (пацифистский и направленный против системы рассказ о солдате, подвергающемся безостановочной, автоматической муштре), остальные же картины он делал уже во Франции. В Париже вместе с Крисом Маркером он снял «Астронавтов», шуточный рассказ, буффонаду – дань гению Жоржа Мельеса и доказательство мастерства Боровчика в технике анимационной фотографии. Спустя несколько лет режиссер «Школы» всё же оставил анимацию. Его полные юмора сюрреалистические и яркие мультфильмы обеспечили польскому режиссеру место в пантеоне мастеров европейской анимации.

Ян Леница работал между Францией и Польшей. Дома он снял в иносказательной форме о Польше эпохи Гомулки – о больших надеждах на свободу, вылившихся в «малую стабилизацию».

«Мне всегда нравилось двигаться по окраинам Искусства, работать на стыке жанров. Забавно было соединять элементы, внешне далекие друг от друга или совершенно разнородные, стирать границы, разделяющие соседние области, прививать благородные черты сортам более “низким”, словом – тихая диверсия», – говорил в одном из интервью Ян Леница.

Обращаясь к сюрреализму и гротеску, Ионеско и Кафке, Леница рассказывал об ограничении свободы общественными нормами, а также о столкновении свободы личности с узаконенным насилием. И хотя начало его творчества связано с вырезной анимацией, спустя годы Леница пробовал

себя и в других жанрах: он снимал игровое кино, рисованные мультфильмы, комбинированные картины, обращался к анимационной фотографии. Благодаря таким выдающимся работам, как «Лабиринт», «Носороги» или «Король Убю», Леница стал одной из важнейших фигур европейского и мирового анимационного кино.

В анимационном кино существовали две эпохи: до и после Яна Леницы и Валериана Боровчика. Без шедевров Леницы и Боровчика, без их художественной смелости не сформировалась бы школа, которая в следующем десятилетии подарила миру анимации несколько новых мастеров.

1960-е гг. называют «золотым веком» в польской анимации. Леница и Боровчик оказали сильное влияние на польских художников той эпохи, и первое тому свидетельство – дебютные картины Даниэля Щехуры (фильм «Конфликты» 1960 г.) и Мирослава Киёвича («Арлекин» 1960 г.). Художники 1960-х развивали заложенную дуэтом Леница-Боровчик идею создания мультфильмов, адресованных взрослой аудитории, бросающих интеллектуальный и эстетический вызов. Параллельно, хотя и в другом русле, стремительно развивалась мультипликация для самых маленьких зрителей, которые составляли основную аудиторию популярных анимационных сериалов.

О **Витольде Герше** рассказывать труднее, чем о любом другом мастере польского анимационного кино, из-за огромного количества снятых им работ. Художник 1960-х, он по сей день активно трудится и создает новые картины. Годами он совершенствовал свое мастерство, искал новые средства выражения. Снимал сериалы для детей, просветительские фильмы и авторские арт-проекты. «Герш начал традиционно, в духе Диснея, и даже потом время от времени в своих фильмах и сериалах возвращался к привычной манере, – писал о нем Ян Стренковский, – однако уже четвертый его фильм “Неоновая фляшка” предвещал изменения во взглядах автора на анимационное кино».

Именно в этой картине Герш впервые использовал цвет как средство киноязыка. В следующей ленте, шедевре «Малый вестерн», он выработал технику рисования на целлулоиде, к которой возвращался на протяжении 1960-х гг. Так были созданы «Красное и черное» (1963), шуточный рассказ о двух цветных пятнах, которые превращаются в быка и тореадора и ведут на экране ожесточенный бой, а также «Леди и джентльмены» (1964) и блестящая «Лошадь» (1967).

Герш на протяжении многих лет оставался одним из самых активных польских мультипликаторов. И хотя в 1990-х гг. он прекратил снимать фильмы, но в 2013-м, после 17-летнего перерыва вернулся с новой картиной, над которой долго работал. В «Signum» он обратился к наскальной живописи пещеры Ласко, чтобы воздать должное первым живописцам. Он не использовал компьютерные технологии, вместо искусственных красителей брал натуральные – глину и жженный уголь, а холстом послужили камни и фрагменты скал.

Еще одним ведущим мастером того десятилетия в польской мультипликации был **Мирослав Киёвич**, историк искусства, художник и главный представитель философско-рефлексивного течения в польской мультипликации. Фильмы Киёвича относятся к разряду философских. Художник наблюдает за окружающим миром, задумывается о судьбе обычного, «серого» человека, ищет философские обобщения. Печальная ирония Киёвича не имеет ничего общего с веселостью, его специфический юмор не служит беспечному развлечению, его невероятно сложная метафоричность склоняет к размышлениям.

В 1960-е гг. Киёвич зарекомендовал себя как создатель фильмов с множеством политических аллюзий. Их можно было обнаружить в «Знамени» (1965), «Ивовой корзине» (1967), «Улыбке» (1968), а также в знаменитых «Клетках».

Философско-рефлексивное кино Киёвич снимал и в 1970-е гг. Так, например, в фильме «Дорога» (1971) он рас-

сказал историю о том, как порой сделанный человеком выбор приводит к несоразмерным этому выбору и непредсказуемым последствиям, а в «Вариантах» (1970) показал, как много различных вариаций может быть у нашей жизни.

Грустные, полные горечи рассказы Киёвича были не единственными польскими анимационными фильмами, в которых отражалась серая действительность коммунистической Польши. Ее отголоски звучали также в фильмах **Даниэля Щехуры**, хотя он показывал картину политической реальности сквозь призму иронии. Уже в дебютных «Конфликтах» (1960) он прибегнул к забавной вырезной анимации, чтобы рассказать о роли цензуры. Режиссер вел с властью блестящую игру – избегал откровенных намеков, а своему острсюжетному рассказу придал форму бытовой истории. В последующие годы Щехура также охотно обращался к политической сатире, в которой он высмеивал характерную для ПНР гигантоманию; например, в великолепном «Кресле», созданном двумя годами позже. В этом коротком фильме Щехура показал борьбу за кресло, олицетворяющее власть и становящееся в финале символом ее деморализации.

Сатирическая интонация, присущая ранним фильмам Щехуры, с годами уступила место абстракции и философским размышлениям. И хотя Щехуру никогда нельзя было обвинить в чрезмерной политизированности, со временем его фильмы отдалялись от политики, а ей на смену приходили темы более универсальные. Фильм «Хобби», снятый им в 1968 г., представлял собой коварное повествование о борьбе полов, а бесфабульное «Путешествие» (1970), один из переломных фильмов в истории польской анимации, – историю монотонного перемещения с места на место.

Философско-рефлексивное течение польской школы анимации в шестидесятые годы было представлено еще одним выдающимся именем. Это **Стефан Шабенбек**, автор таких фильмов, как «Всё есть число» (1966), «Восклицательный знак» (1967) и «Лестница» (1968). Уже своей де-

бютной работой, отмеченной на мировых фестивалях, Шабенбек привнес в польскую анимацию то, чего в ней раньше не было, – пифагорейскую перспективу. Он рассказывал о человеческой жизни в микро- и макромасштабе. На экране рядом с героем в фильме «Всё есть число», на создание которого Шабенбека вдохновило творчество Сола Стейнберга появляются геометрические фигуры, цифры и формы. Не поддающиеся однозначной интерпретации картины Шабенбека были одним из наиболее интересных явлений в мультипликации второй половины 1960-х гг.

Спустя годы «Лестница» Шабенбека послужила источником вдохновения для создания одного из самых известных польских анимационных фильмов последних лет – «Кафедрального собора» Томаша Багинского. Рассказ о жизни как о перемещении по лабиринту лестниц, где герой, взобравшись на вершину, сам превращается в ступень, это один из самых интересных польских анимационных фильмов своей эпохи.

Одним из важнейших творческих центров польской анимации второй половины 1960-х гг. был краковский филиал варшавской Студии киноминиатюр. Именно здесь свои первые шаги в мультипликации делал **Юлиан Юзеф Антонищак**, экспериментатор, сатирик, одна из самых знаковых фигур в истории польской анимации. Ян Стренковский писал о нем:

«Вибрирующие, пульсирующие, наполненные движением и какой-то пластической беспомощностью, которая скрывает свою преднамеренность, со своеобразным, паразитическим, абсурдным, нелепым, гротескным или сатирическим комментарием, наполненные хриплыми звуками, столь же хриплыми, как начитанный любителями, избилующий ошибками и языковыми огрехами комментарий. Фильмы Юлиана Юзефа Антонищака спустя более чем двадцать лет после смерти режиссера, и почти столько же со времени падения ПНР, вызывают такие же громкие, как и прежде, овации, в том числе у молодой аудитории, которая

об этом художнике никогда раньше не слышала, а реалии ПНР воспринимает как нечто из области фантастики».

Вместе с Рышардом Чекалой, Ежи Кучей и младшим братом, Рышардом Антонищакон он принадлежал к так называемой школе Казимежа Урбанского. На стыке 1960-х и 1970-х он разработал собственную, ироническую формулу просветительского фильма. Ленты «Как это происходит» (1970), «Как наука вышла из леса» (1970), «Как работает такса» (1971) или «Несколько практических способов продлить себе жизнь» (1974) сделали его культовым художником.

Антонищак работал в технике бескамерной анимации, чтобы с ее помощью рассказать об абсурдности «реального социализма». Сам режиссер часто говорил: «Пульсирующее пространство бескамерной анимации – это единственное противоядие от существующей рядом параноидальной действительности». Благодаря таким картинам, как «Резкий ангажированный фильм» (1979) или уже упомянутая лента «Как работает такса», Антонищак вошел в историю польской мультипликации.

**Рышард Чекала** дебютировал в 1968 г. с фильмом «Птица» – поэтическим повествованием о жажде свободы. Герой, работающий в городской общественной уборной, в финале фильма за заработанные тяжелым трудом деньги покупал в зоомагазине птицу, чтобы вернуть ей свободу.

Одним из двух его самых известных фильмов был «Сын» (1970), рассказ о герое, который приезжает навеситить родителей, живущих в селе. Эта лента в технике вырезной анимации повествовала о неразделенной любви и тоске. И сегодня она остается одним из самых красивых фильмов в истории польской мультипликации.

Столь же, если не более известным стало произведение Чекалы «Перекличка» (1970), в котором история заключенных и охранников в лагере смерти стала отправной точкой для повествования о политическом режиме. Чекала перенес действие анимационного фильма на территорию лагеря

смерти, чтобы рассказать о человеке, который в одиночку решается на бунт ценой собственной жизни. Снова, как и в дебютной «Птице», Чекала говорил о необходимости свободы, которую невозможно истребить. Спустя годы создатель «Сына» обратился к игровому кино, и на некоторое время оставил анимацию.

Среди наиболее выдающихся мультипликаторов нельзя не назвать **Ежи Кучу**, профессора Академии изящных искусств и одного из главных создателей польского анимационного кино последних десятилетий.

Его дебютный фильм «Возвращение», вышедший на экран в 1972 г., свидетельствовал об огромном таланте режиссера. Анджей Коссаковский в книге «Польский анимационный фильм 1945–1974» писал, что это поэтическое переживание одиночества. Куча увлекал зрителей в путешествие в собственное прошлое, приглашая к тихой беседе о времени и памяти. Успех «Возвращения» на фестивале в Гренобле позволил Куче стать одним из лидеров польской анимации. Самые крупные его победы пришлись на 1970-е гг. Тогда он снял целых семь фильмов, каждый из которых можно назвать удачным. Впечатляющие, волнующие ленты, среди них «Лифт» (1973) и «Шлагбаум» (1977).

Эти фильмы сформировали стиль Кучи. Он основан на общении со зрителем, который, благодаря эмоциональному воздействию, становился как бы частью фильма. Неспешные, бесфабульные фильмы складывались из образов, извлеченных из сновидений и воспоминаний.

Мастерски выполненным слепком того времени остаются «Рефлексы» (1979), символическая и горькая история дуэли двух насекомых, которая завершилась тем, что обоих растоптал человек. В последующие десятилетия Куча все реже создавал новые фильмы, тем не менее некоторые из них – во главе с шедевральной «Настройкой инструментов» (2000), или более ранней лентой «Через поле» (1992) – это картины, подтверждающие принадлежность Ежи Кучи к числу величайших творцов в истории польской анимации.

**Збигнева Рыбчинского** можно назвать поэтом пространства. В отличие от Кучи – поэта эмоций и минувшего времени, о Рыбчинском можно сказать, что он занимался поэзией визуальных нестандартных пространств.

Рыбчинский, выпускник художественного училища в Варшаве, а также студент операторского факультета киношколы в Лодзи, свои первые шаги делал в 1970-е гг. в Мастерской киноформы (“Warsztat Formy Filmowej”). С самого начала он считал анимацию пространством формального эксперимента. В таких фильмах, как «Суп» (1974) и «Праздник» (1976), он нарушил традиционную схему повествования, а отправной точкой для пластического рассказа стали фотографии, обрабатываемые экспериментальными методами. Его самым большим художественным успехом и по сей день остается «Танго» (1980), за которое он получил «Оскара» в номинации «Лучший короткометражный анимационный фильм». В ритме музыки Януша Хайдуна в комнату входят и выходят разные персонажи. Мальчик, играющий в мяч; мальчик постарше, качающий мышцы; Мать полька, кормящая ребенка грудью; сантехник; умирающая женщина и пара любовников, которые займут ее место на кровати. Показывая вереницу людей, Рыбчинский создал портретную галерею театра социальных ролей, в котором люди становятся актерами, разыгрывающими готовые сцены.

После оscarоносного «Танго» Рыбчинский продолжил карьеру за рубежом, снимал фильмы, в частности в США и Германии. Очарованный технологией HD, он стал одним из ее пионеров. Мартин Гижицкий писал о нем в 1987 г.: «Рыбчинский принадлежит к числу потомков Мельеса – мастеров кинематографа, которые сочетают в себе потрясающее пластическое воображение с изобретениями, конструктивными возможностями».

Политико-экономический перелом 1989 г. болезненно отразился на польских мастерах анимации. Вся кинематография, лишенная щедрых государственных субсидий, столкнулась с трудностями, и авторы мультфильмов не

стали исключением. Короткометражные анимационные фильмы уже не выходили в широкий прокат, их показывали в кинотеатрах как киножурнал перед демонстрацией полнометражной продукции. И хотя самые выдающиеся художники по-прежнему создавали превосходные фильмы, количество новых явлений и творцов, смело экспериментировавших с киноформой, стремительно уменьшалось.

1980-е гг. оказались для польской анимации значительно более слабым периодом, нежели два предыдущих десятилетия. Несмотря на это, продолжали появляться новые таланты. Самым крупным художником из тех, кто блеснул в последнее десятилетие существования ПНР, стал **Петр Думала**.

В 1981 г. он дебютировал с фильмом «Ликантропия» – рассказом о волчьей природе, нарисованным в традиционном стиле, а спустя два года снял гениальную «Черную шапку», взяв за основу классическую сказку для детей, но трансформировав ее с помощью черного юмора.

Творчество Петра Думала близко творчеству Достоевского и Кафки.

Самым крупным анимационным фильмом того времени была лента, вышедшая годом позже, под названием «Кроткая». Думала переносил на экран повесть Достоевского, используя придуманную им технику **процарапывания изображений на черных гипсоплитах**. Одиннадцатиминутный мультфильм – это одна из самых совершенных экранизаций прозы русского писателя. Мрачное повествование о страсти у Думалы приобретало не только необыкновенную пластическую форму, но и психологическую достоверность. Всё это благодаря кропотливой работе режиссера, который в анимации использовал такие средства киноязыка, как оперирование близкими планами и внутрикадровый монтаж.

На протяжении многих лет Думала неоднократно возвращался к литературным темам. В «Стенах» (1987) и «Свободе ноги» (1988) он обращался к творчеству Кафки, которому в 1991 г. посвятил отдельный фильм «Франц Каф-

ка», а в 2000 г. еще раз с успехом экранизировал прозу Достоевского, адаптировав роман «Преступление и наказание». «Если сравнивать литературу с мостом над океаном, у этого моста были бы только две мощные опоры, касающиеся дна, глубоко вросшие в дно: Достоевский и Кафка. Другие опоры – еще не известно, достигают ли дна. А если даже и так, то они едва касаются песка, в любом случае ничего не поддерживают», – говорил Думала в одном из интервью.

Одним из художников, заявивших о себе лишь в 1990-е, был **Марек Скробецкий**, замечательный специалист по кукольному фильму, разработавший свой собственный, узнаваемый стиль.

Уже в работе “d.i.m” (1993) проявился его большой талант. Простая история о двух одиноких людях, соблюдающих ежедневный ритуал – кормление птицы, сидящей на подоконнике, пленяла своей нежностью и правдивостью эмоций. Еще один его фильм, «Ом» 1995 г. доказывал, что Скробецкий – один из интереснейших художников в новой польской анимации. Фильм повествует об истории заключенного, который ходит по тюрьме-лабиринту, чтобы в финале погибнуть от руки своего двойника.

Символизм и неоднозначность отличали самый известный на тот момент фильм Скробецкого «Ихтис», снятый в 2005 г. В нем Скробецкий вел игру с христианскими топосами (в частности, обратившись к истории пророка Ионы), рассказывая о вере и ее отсутствии, о надежде и возрождении.

Мастерским достижением кукольной анимации стал также новый фильм Скробецкого «Мальчик Дэнни» – сатира на общество, в котором почти все лишены голов, а поведением персонажей управляют конформизм и стадные инстинкты.

Несмотря на то, что польское анимационное кино годами ассоциировалось с традиционными формами (покадровой съемкой, кукольной, бескамерной, вырезной анимацией

и рисованием), компьютерная революция второй половины 1990-х гг. открыла новые таланты. Символом нового поколения мультипликаторов стал Томаш Багинский, режиссер-самоучка, который, провалив экзамен в Академию изящных искусств, изучал архитектуру и сам создавал свои первые фильмы с использованием компьютерных технологий.

Благодаря дебютному «Дождю» (1997) ему удалось заявить о себе в польской анимации, а спустя несколько лет он создал свое самое главное произведение, остающееся таковым до сих пор – «Кафедральный собор» (2002), который был номинирован на «Оскар» как лучший короткометражный анимационный фильм. Мультфильм «Кафедральный собор» стал для Багинского пропуском к славе. После него он снял знаменитое «Падшее искусство». И в то же самое время открыл новый путь таким мультипликаторам, как Дамиан Ненов, Гжегож Йонкайтис, Мартин Пазера и Мартин Васько.

**Чешская анимация** – одна из самых интересных и самобытных. В ее истории не было долгих лет подражания диснеевскому стилю (как во многих других странах). Уникальный национальный киноязык выработался здесь довольно рано, и уже очень скоро чешская анимация сама стала источником вдохновения для американских художников. В результате чехословацкие мастера **Иржи Трнка**, Ян Шванкмайер и др. определили не только облик чешской школы, но и многие особенности международного аниматографа второй половины XX в.

Зарождение чешской анимационной традиции относится к середине 1940-х гг. и связано, в первую очередь, с именем гениального кукольника Иржи Трнки. За 20 лет работы Трнка снял невероятное количество фильмов, среди которых и экранизации чешских легенд, и полнометражный фильм по У. Шекспиру «Сон в летнюю ночь», и три получасовых эпизода «Приключений бравого солдата Швейка», и забавный этюд по чеховскому рассказу «Роман с контрабасом», и еще множество других работ. Однако куда важнее

для творчества Трнки тот фильм, который так и не был снят из-за цензурных запретов. Всю жизнь Трнка мечтал о «Дон Кихоте» и, легко предположить, что именно из любви к чудаковатому рыцарю, происходит трнковское умение так изысканно сочетать трогательность с комизмом, искренность с едкой иронией, тонкий анализ чувств с очень прямолинейными и иногда даже грубоватыми формами рассказа об этих чувствах.

Масштаб деятельности Трнки таков, что сегодня западные исследователи иногда именуют чеха «Восточным Диснеем», имея в виду, что он основал целый анимационный мир. Из этого мира – милого, иногда очень романтического и трогательного, а порой крайне абсурдного и даже сюрреалистичного – и родился во всем своем великолепии чешский аниматограф.

Слава пришла к Трнке буквально с первых фильмов, однако сегодня, спустя полвека после его смерти, визитной карточкой режиссера стала его самая последняя работа – «Рука». В отличие от большинства трнковских фильмов, «Рука» сделана по оригинальному сценарию и говорит о наблевшем – о том, как живет художнику в тоталитарном государстве. Сюжет строится вокруг маленького кукольного гончара, к которому однажды приходит большая человеческая Рука с требованием вылепить ее (Руки) изображение.

Эта анимационная притча принесла Трнке ошеломительную славу за рубежом и множество проблем на родине. Спустя 4 года судьба режиссера с печальной дословностью воспроизвела коллизию из фильма: всю жизнь сталкивавшийся с цензурными запретами, мастер был препровожден своим государством в последний путь с огромными почестями... и на долгие годы фактически вычеркнут из национальной памяти.

Фильм «Рука» пролежал на полке почти 20 лет, и снова, подобно бомбе, возник в 1980-е, а уже с этого момента не выходит из анимационных топов и рейтингов, где непре-

менно значится одним из лучших анимационных фильмов всех времен и народов.

Одно из видных мест в ряду зачинателей чехословацкой мультипликации принадлежит **Гермине Тырловой**. Параллельно с Трнкой, работавшим в Праге, Тырлова также занялась кукольной анимацией, только в Готвальдове. Ее первые работы, комбинируя актеров и кукольную анимацию, сразу привлекли внимание своим лиризмом и волшебной, сказочной атмосферой. Однако истинную славу Тырловой принесли ленты 1960-х гг., когда она создала свой уникальный стиль **«фильмов из подручных материалов»**. Она начала с использования шерсти и войлока, а в 1970-х работала с полурельефными куклами, сделанными из кружев, дерева и стекла.

Имя Бретислава Пояра настолько прочно связывается с именем Иржи Трнки, что в некоторых случаях источники даже путаются в авторстве, приписывая один и тот же фильм то великому мастеру, то его младшему соратнику. Пояр присоединился к Трнке в самом конце 1940-х и помогал режиссеру вплоть до своего отъезда в Канаду в 1960 г.

Эмиграция совпала для Пояра с другим очень важным моментом: он со своим фильмом «Лев и песенка» стал победителем первого анимационного фестиваля в Аннеси. Как ученик Трнки, Пояр прославился в первую очередь своими кукольными работами, однако имеются у него и рисованные фильмы. К их числу относится «Если» – картина, фантазирующая о том, что бы было, если бы люди перестали тратить деньги на оружие.

В более молодом поколении чешских режиссеров одно из первых мест принадлежит Иржи Барте, который работает в смешанных техниках, используя и куклы, и рисунок, и перекладку, и барельефную анимацию, и анимацию объектов. Любителям странного кино Барта должен быть знаком, как минимум, благодаря полнометражному фильму «Крысолов» и очень цитируемой короткометражке «Клуб брошенных», изображающей грустную жизнь сломанных манекенов.

Фильм «Диск-жокей» – одна из ранних работ режиссера. В картине изображен один день из жизни диск-жокея; и сам круговорот жизненных событий, и ход часов – показано крупно движение шестерен и маховиков, – и вращение дисков, и шум и говор танцзала – всё это создает какой-то особый психологический фон. Он помогает увидеть мир глазами героя, ощутить за этой ритмизированной стилизацией, за холодным блеском рекламных фотографий протест против духовной обыденщины и суеты.

Гарик Секо дебютировал как режиссер в 1964 г., а до этого успел поучиться сразу у двух славных старших коллег – у Иржи Трнки и Гермины Тырловой. От Трнки он перенял необычайные навыки одушевления, способного убедительно оживить любой предмет, а у Тырловой научился неожиданно использовать фактуру материала. Свои первые фильмы Секо делает из камней, ниток, проволоки, а впоследствии занимается и одушевлением объектов, снимая фильмы про пуговицы... или насыщенную историю про жизнь обуви.

Из чешских мастеров рисованного кино более других прославилась Михаэла Павлатова, чей фильм «Слова, слова, слова» был номинирован в 1991 г. на премию «Оскар». Ранняя работа «Этюды из альбома», как и многие другие фильмы Михаэлы, посвящена человеческим взаимоотношениям и тем трудностям, с которыми люди сталкиваются, пытаясь наладить диалог. Мастер емкого образа, Павлатова умеет в одном жесте, в нескольких кадрах рассказать о многом и создать великолепную визуальную метафору, которая надолго запоминается зрителю.

Петр Сис широко известен не только как режиссер, но и как иллюстратор, и как автор книг (буквально только что в России вышла его книга «Стена: как я рос за железным занавесом»). Однако начинал он именно как создатель анимационных короткометражек, и первой из них, принесшей ему славу и «Золотого медведя» на Берлинском фестивале, была работа «Головы», сделанная в технике переклад-

ки. Этот философский и артистичный фильм рассказывает о жизни человека – о том, как мы рождаемся, живем, влюбляемся и боремся за место под солнцем.

Величайший авангардист, сюрреалист Ян Шванкмайер не слишком-то любит, когда его киноискусство сводят к анимации. Он просто делает кино так, как удобнее и убедительнее. Но так уж получается, что зачастую он обращается именно к анимационным техникам, и не имеет себе равных. Работая с объемной анимацией, Шванкмайер может одушевить всё, что угодно – вплоть до кусков мяса.

Фильм «Возможности диалога» состоит из трех новелл, рассказывающих о том, к чему приводят попытки людей договориться между собой.

Нет веры написанному тексту, тем более – произнесенному. Шванкмайер держится за грубые материалы именно в силу их однозначности и бесспорности – и осуждает слова за двусмысленность. Об этом программные (и тоже молчаливые) «Возможности диалога» (1982). В первой новелле диалог разных культур и цивилизаций – например, «бумажного человека» и «металлического человека» – неизбежно сводится к взаимному пожиранию и ассимиляции. Во второй новелле эротический диалог мужчины и женщины приводит, скорее, к поглощению, чем к слиянию. В третьей две человеческие головы не способны найти общую тему и договориться. Результат всё тот же – саморазрушение собеседников.

**Румынская анимация.** Первые опыты создания анимационного кино в Румынии были предприняты еще в 1920-е гг. Но только с появлением первой в стране мультипликационной студии, которую возглавил 27-летний карикатурист **Йон Попеску-Гопо**, этот жанр получил новое дыхание.

Начав с подражания работам Уолта Диснея, Попеску Гопо пришел к его отрицанию, к своеобразному **антидисневскому стилю**. Он создал собственный минималистичский подход. В короткометражных мультфильмах Попеску со сдержанной палитрой и лаконичной графикой – форма

довлела над содержанием. В этом сказался его профессиональный опыт художника-карикатуриста. «В проекте у меня 20 сценариев. Вру! Нет у меня сценариев, но я убежден, что их можно создать», – так говорил румынский аниматор Попеску-Гопо, получая «Золотую пальмовую ветвь» в Каннах за мультфильм «Краткая история». А откуда взялась эта несерьезная приставка к его фамилии? Очень просто – это первые слоги фамилий его русской матери Ольги Горинкиной и румынского отца Константина Попеску. Родился Попеску-Гопо на юге Бессарабии в знаменитом своими виноградниками поселке Шабо. Он закончил Бухарестскую академию изящных искусств в 1949 г. В 1950 г. вместе со своим отцом стал организатором студии «**Анимафильм**». В том же году дебютировал в мультипликационном кино работой «Кошелёчек с двумя монетами». Снял серию мультфильмов, проникнутых философскими обобщениями: «Краткая история» (1957), «Семь искусств» (1958), «Homo sapiens» (1960), «Алло! Алло!» (1962).

Поставил игровые художественные фильмы: «Фауст XX века» (1966), новеллу «Мой город» (в фильме «Бухарест глазами...», 1967). А в других своих больших фильмах он соединял живых актеров с мультиперсонажами. В числе таких его картин: «Если бы я был белым арапом» (1965), «Украл бомбу» (1961), «Шаги к Луне» (1964), «Сказка о любви» и знаменитая румынско-российская лента «МарияМирабелла».

С 1974 г. Попеску – президент Ассоциации румынских кинематографистов. Благодаря Гопо, в румынской анимации появился герой, который завоевал симпатии миллионов зрителей. Причем у героя нет имени. Он зовется «просто человечек». Забавный рисованный человечек, с которым происходят разные приключения. Человечек стал главным героем целой серии фильмов: «Краткая история», «Семь искусств», «Homo sapiens».

Главные художественные открытия режиссера сосредоточены в области рисованного кино. Эта целая эпоха в ис-

тории мультипликации. Художественный строй его фильмов разнопланов, но к какой бы стороне жизни он не обращался, исторический оптимизм, вера в человеческий разум остаются неизменным стержнем его творческой позиции и философии. Обращаясь к нравственному миру человека, Гопо адресует свое творчество молодому поколению, детям, – чтобы стало понятно, что труд и творчество в любом деле – это самое важное для каждого человека в жизни.

## Лекция 5. Японская анимация

Первые японские анимационные фильмы появились в 1917 г. Это были маленькие фильмы длиной от одной до пяти минут, и делались они художниками-одиночками, пытавшимися воспроизводить ранние опыты американских и европейских мультипликаторов.

Самым первым японским анимационным фильмом считается **«Новый альбом набросков» (1917) Дэкотэна Си-мокавы** (он рисовал мелом на черной доске и снимал свои рисунки на пленку). Также в 1917 г. был создан фильм **«Как краб отомстил мартышке» Сэйтаро Китаямы**, а в 1918 г. – его же **«Момотаро»** (Момотаро – популярный герой японских сказок).

Ни одного из этих фильмов не сохранилось, но понятно, что их художественная ценность невелика – это были всего лишь эксперименты, интересные сегодня только историкам кино как первые шаги японской анимации.

В 1920-е гг. обычная длина анимационного фильма в Японии не превышала 15 мин. Практически вся тогдашняя анимация делалась в крошечных домашних студиях художниками-одиночками, и финансировалась кинематографическими и кинопрокатными фирмами в обмен на право проката.

Уже тогда возникла **характерная для японской аниме-индустрии система студийного подряда**, когда крупная компания финансирует производство анимации на небольших студиях, получая все прокатные права и доходы с продаж, выплачивая производителю лишь изначально оговоренную контрактом сумму.

С одной стороны, это способствовало художественному разнообразию продукции, так как на каждой небольшой студии-производителе работала собственная команда дизайнеров и аниматоров, реализующая в своих работах уникальный студийный стиль. Они могли не отвлекаться на по-

следующее прокатное сопровождение аниме, целиком посвящая себя творчеству.

С другой стороны, это значительно сокращало доходы, которые аниматоры могли получить от производства даже очень популярного фильма, поскольку они уже не рассчитывали на проценты от прибылей. Поэтому аниматорам приходилось компенсировать качество количеством, не имея типичной для американских и европейских аниматоров возможности несколько лет заниматься производством одного фильма.

Обычно аниматоры использовали западные сюжеты; скажем, популярный американский комикс и мультсериал «Кот Феликс», но гораздо чаще экранизировали классические китайские и японские сказки, рисуя их как в стиле традиционной японской графики, так и в европейских стилях. Наиболее заметными аниматорами эпохи немого кино считаются Дэкотэн Симокава, Дзунити Коти, Сэйтaro Китаяма, Санаэ Ямамото, Мурата Ясудзи и Офудзи Нобору, вырезавший своих персонажей из бумаги (силуэтная анимация).

Фильм **Санаэ Ямамото «Гора, на которой оставляли умирать старух» (1924)** считается самым старым из дошедших до нас японских анимационных фильмов.

**1930–1941 гг., времена милитаризма.** К 1930-м гг., после прихода к власти императора Хирохито (годы правления 1926–1989), усилилась политическая цензура, началось активное преследование и казни либералов и социалистов. В массовой культуре Японии также усилились милитаристские настроения, поддерживаемые военными цензорами. Понявшие «намек» правительства, художники постепенно переключились на пропаганду «японских национальных ценностей».

Нежелающие следовать этим путем авторы уходили в создание **детских и эротических комиксов**. Последние становились всё более и более популярны, так как скабрёзный юмор – неременный элемент военной культуры. Сатира постепенно заменялась юмором. Витающие в воздухе

**милитаристские темы** отразились и в **манге (комиксах)** этого периода. Например, вышла популярнейшая **манга Тагавы Суйхо «Норакуро» (1931–1941)**, печатавшаяся в журнале «Сёнэн Клуб» и повествовавшая о приключениях незадачливого пса-вояки Норакуро, постепенно проходящего все военные чины от рядового до капитана в пародийной армии животных. Со временем, эти приключения становились менее юмористическими, и всё более бравурно военными, однако «Норакуро» всё равно был запрещен в 1941 г. как «насмешка над доблестной японской армией».

Тем не менее в 1934 г. аниматор **Мицуюэ Сэо** снял по мотивам этой манги одноименный 11-минутный фильм, имевший большой успех. Другая популярная манга этого периода «Приключения Данкити» (1933–1939) Кэйдзо Симеды, рассказывала о предприимчивом пареньке, попавшем на остров в Тихом океане и научившем туземцев поклоняться японскому флагу (символу власти императора), а также давать отпор иностранным захватчикам.

Несмотря ни на что, американское и европейское кино продолжали показывать в Японии, в том числе американскую анимацию, находившуюся под влиянием американских военных настроений, а потому созвучную политике японской цензуры.

В 1933 г. был снят первый японский звуковой анимационный фильм «Сила и женщины мира».

С 1937 г., когда Япония начала интервенцию в Китай и развязала масштабную японо-китайскую войну, на зрителей и читателей буквально обрушился поток **комиксов и анимации агитационного содержания**. Осознавая их ценность, правительство не только координировало их создание, но и поддерживало его материально. Несколько вдали от этих событий оказался выход в 1940 г. первого японского научно-фантастического комикса – «Путешествие на Марс» Таро Асахи и Нобору Осиро. Он рассказывал о маленьком мальчике, который во сне вместе с собакой и кошкой отправился на космической ракете к Марсу. Комикс был нарисо-

ван в три цвета, в нем подробно показывались марсиане и ракеты, и даже были вклеены настоящие фотографии Луны.

Сохранилась история о том, как в 1942 г. в Токио был устроен «закрытый» показ двух трофейных американских фильмов – «Унесенные ветром» и первой цветной мультипликационной картины У. Диснея «Белоснежка и семь гномов». Последняя особенно поразила зрителей, ведь **первый японский цветной фильм** был создан только в **1956 г.** На показе присутствовали правительственные чиновники и кинематографисты, в том числе молодой кинорежиссер Акира Куросава. Согласно легенде, был сделан неофициальный и неутешительный вывод о решительном превосходстве американского киноискусства над японским, но всё же японские аниматоры и создатели манги не желали просто так отдавать лавры.

Помимо анимационных фильмов агитационного содержания, необходимо отметить появление одного из важнейших жанров – **фантастического комикса**. **Ёкояма Рюити в 1943 г.** в журнале «Манга» опубликовал реваншистский комикс «Воин науки приходит в Нью-Йорк». В нем впервые в истории манги была предложена **концепция «огромного боевого робота»**, сыгравшая ключевую роль в последующей истории аниме.

В 1943-м японское правительство решило финансировать создание первого японского полнометражного мультфильма, и подрядило Мицую Сэо собрать для этой цели команду аниматоров. Нарисованный ими двухсерийный 74-минутный фильм «Святые морские воины Момотаро» в аллегорической форме воспроизводил знаменитое нападение японской авиации на базу американских ВМС в Пёрл-Харборе. Фильм был юношеской лентой о команде сильных бесстрашных зверей (символизировавших японских солдат), освобождавших Индонезию и Малайзию от дьявольских рогатых пришельцев (союзные войска). Однако в апреле 1945-го, когда обе части уже вышли, такие радужные

предсказания относительно исхода войны для Японии уже не представлялись возможными.

После капитуляции в 1945 г. в жизни Японии наступили черные времена оккупации. Ее экономика находилась в глубоком кризисе. В разрушенной стране не было других мест развлечений, кроме частично восстановленных кино-театров, поэтому толпы японцев устремлялись к билетным кассам на киносеансы американских мультфильмов. И Штаты начали в огромных количествах ввозить свою продукцию. В числе прочих были и анимационные фильмы братьев Флейшер «Морячок Попай» и «Путешествия Гулливера», сериалы Пола Терри «Майти Маус», Уильяма Ханны и Джозефа Барберы «Том и Джерри», Уолтера Ланца «Дятел Вуди», и др. Многие из них уже были цветными.

Японские аниматоры поражались техническим превосходством этих фильмов. Им стало очевидно, что будущее коммерческой анимации не за индивидуальными работами художников, как это было раньше, а за крупными анимационными студиями по образцу американских. Первой такой студией стала «**Ниппон Дога**», созданная в **1946 г. Кэндзо Масаокой и Санаэ Ямамото**. Их дебютным мультфильмом стал «Котёнок Тора-тян» (1947) режиссера Масаоки. В том же 1947 г. Итикава Кон на киностудии «Тохо Эйга» создал первый в истории Японии кукольный мультфильм – «Маленькая послушница». Эти фильмы имели скорее экспериментальное, чем коммерческое значение. А фильм 1948 г. режиссера Мицуё Сэо и студии «Ниппон Дога» «Королевский хвост» был просто запрещен как «коммунистический».

Японским аниматорам стало окончательно понятно: для того, чтобы иметь возможность конкурировать с «Диснеем», надо выпускать **полнометражные аниме-фильмы**. В 1953 г. киностудия «**Тоэй**» купила «Ниппон Дога» (которая тогда уже была переименована в «Нитидо Эйга-ся»), и к 1956 г. преобразовала ее в свое подразделение – «**Тоэй Дога**» под руководством **Окавы Хироси**. Первым фильмом стал чернобелый «Каракули котёнка»(1957) режиссера Ябу-

ситы Ясудзи. В 1951 г. Япония заключила мирный договор в Сан-Франциско, и режим оккупации был окончательно снят. В течение всей первой половины 1950-х гг. по экранам Японии прошли все полнометражные мультфильмы студии Дисней – «Белоснежка и семь гномов», «Бэмби», «Пиноккио», «Золушка», «Алиса в Стране Чудес», «Дамбо» и «Фантазия».

Рюити Ёкояма в 1955 г. создал известную в то время анимационную студию «Отоги». Первые полнометражные фильмы этой студии технически очень напоминали полнометражные фильмы студии Уолта Дисней – производство каждого занимало около года, это были масштабные экранизации народных (исключительно японских и китайских, а не европейских) сказок с большим количеством персонажей-животных.

Еще в **1951 г.** в легендарной манге **Осаму Тэдзуки** родился на свет маленький звездный робот, и мгновеннонискал звание культового персонажа. С апреля 1951 г. по март 1952 г. манга короткими частями выходила под названием “Atomu Taishi” («Посол Атом»), однако в следующем году оно было изменено на “Tetsuwan Atom” («Могучий Атом»). Тэдзука первоначально задумывал свое произведение как пародию, однако по просьбе редакторов он изобразил мирное будущее, в котором преобладают наука и техника, а ядерная энергия используется в мирных целях.

Премьера аниме состоялась в начале **1963 г.** Это был детский фантастический черно-белый телевизионный сериал «**Могучий Атом – Космический герой**» в 13-х сериях о приключениях смелого и умного мальчика-робота по имени Атом. В отличие от большинства анимационных ТВ-сериалов, вышедших до этого, у «Могучего Атома...» был **мета-сюжет**. Это означало, что, помимо отдельных сюжетов в каждой отдельной серии, он имел один общий сюжет, проходящий через весь сериал и делающий его единым произведением. На протяжении развития мета-сюжета появлялись и исчезали новые главные герои, у них изменялся

характер, они выросли и старели. Важным персонажем этого сериала стал один из главных отрицательных героев – «брат» Атома, также андроид, но уже не мальчик, а повзрослевший молодой человек. У него была девушка, влюбленная в него, но страдающая от излишне гордого и самоуверенного характера этого андроида.

Уже одна такая сюжетная линия, сегодня кажущаяся немудреной, ставила этот сериал в повествовательном отношении выше не только всех существовавших на тот момент анимационных сериалов, но и большинства популярных детских комиксов. А ведь были и другие сюжетные линии, также ранее не встречавшиеся в японской анимации, и выводившие ее на принципиально новый уровень повествования.

Со своими невероятно большими глазами и экспрессивным взглядом «Могучий Атом...» стал стандартом **новой формы анимации**, которая получила название «**аниме**». В Японии сериал стал одним из наиболее популярных. Это было первое аниме, показанное за пределами Японии – в том же году сериал был ввезен в США, где демонстрировался по телеканалу “NBC” под названием “**Astro Boy**” («**Астробой**»). Смена названия была связана с тем, что оригинальное японское название было схоже с именем персонажа американских комиксов. Всего было 4 сезона, последняя 193-я серия была показана в конце 1966 г. В 1980 г. был выпущен цветной ремейк оригинального сериала.

Помимо того, что аниме-фильм привнес эпические нотки в японскую анимацию, сформировал основы и задал моду на создание аниме на длительный срок, успех «Астробоя» также доказал телевизионным компаниям, что даже малобюджетная анимация может приносить неплохие деньги. Правда, это спровоцировало то, что аниматорам еще долгое время приходилось усиленно работать за очень низкую зарплату – ни один спонсор не проявлял решительно никакого внимания к аниме-сериалам, если не было оговорено, что бюджет будет скудным. В общем, мальчикробот по име-

ни Атом вызвал настоящую сенсацию в мире аниме того времени.

Робин Бреннер в своей книге “Understanding Manga and Anime” писала, что своей мангой Осаму Тэдзука дал старт развитию жанра **«меха»**.

В 1964 г. режиссер Тэдзука выпустил первый в истории Японии полнометражный анимационный фильм по мотивам ТВ-аниме сериала. Успех «Могучего Атома...» был столь значителен, что уже к концу 1963 г. в Японии было создано еще 4 студии телевизионной анимации, не считая ТВподразделения студии «Тоэй Дога». С этого момента и до начала 1980-х гг. основную часть полнометражной анимационной продукции Японии постепенно стали составлять именно такие фильмы – продолжения популярных ТВсериалов.

Этот период в развитии аниме является началом зарождения современной анимации – такой, какой мы видим ее сейчас. Итак, уже упомянутое имя Осаму Тэдзуки становится ключевым в этот период. Тэдзука по праву считается **«Богом манги»** и **«Отцом аниме»**, одной из главнейших фигур в истории японской культуры XX в., **создателем эстетики и техники современных манги и аниме**.

Детство Тэдзуки прошло в городе Такарадзуке. Его семья принадлежала к японской интеллигенции, и мальчик рано познакомился с лучшими достижениями не только японской, но и мировой культуры. Помимо европейской культуры, важную роль в его образовании сыграла российская культура – классическая музыка, живопись Серебряного века, Ф. Достоевский. Увидев еще в 1945 г. полнометражный анимационный фильм о «Момотаро» режиссера Мицуё Сэо, Тэдзука загорелся идеей стать аниматором. Вообще-то эта мысль приходила к нему и раньше, и юноша был страстным поклонником творчества Диснея и Макса Флейшера. Однако в разрушенной войной стране создавать анимацию было довольно сложно, да и непрактично. В тот момент в Японии активно развивалось телевизионное ве-

щание, и ТВ-экраны заполняли американские мультфильмы, среди которых особой популярностью пользовалась продукция студии «Ханна-Барбера».

И вот в 1963 г. крупным проектом студии «Тоэй Дога» становится фильм «Путешествие на Запад» режиссера Ябуситы Тайдзи. Это была экранизация манги Тэдзуки «Большое приключение Гоку» (1952–1959). Осаму Тэдзуку, давно мечтавшего участвовать в создании аниме, привлекли к созданию этого фильма. И он, увлеченный успехом американских анимационных ТВ-сериалов и ростом популярности научной фантастики, предложил начать выпускать малобюджетную японскую ТВ-анимацию, привлекающую зрителей не техническим совершенством, а оригинальными и увлекательными сюжетными линиями, основанными на мотивах, взятых из научной фантастики.

Пока студия «Тоэй Дога» продолжала создание полнометражных цветных анимационных фильмов, Тэдзука основал собственную анимационную студию «Муси Продакшн». Он выпустил в 1962 г. некоммерческий экспериментальный фильм «История одной улицы». Это было поэтическое, музыкальное и символическое зрелище, рассказывающее историю целого государства через показ сцен из жизни всего лишь одной улицы. Фильм имел яркую антивоенную и анти-тоталитарную направленность.

В 1963 г. студия “Tele-Cartoon Japan” начала выпуск двух ТВ-сериалов. Первым из них был первый анимационный ТВ-сериал об «управляемых огромных роботах» – **«Железный человек номер 28» (1963–1965)** по мотивам манги **Мицутэру Ёкоямы**. В этом аниме ребенок управлял огромным роботом с помощью дистанционного управления, за счет чего в дальнейшем закрепились идея пилотирования (управления роботом, сидя внутри). Это вносило в сюжет возможность гибели пилота во время управления роботом, что значительно усиливало драматичность и серьезность повествования.

Вторым ТВ-сериалом “Tele-Cartoon Japan” стала «Древняя отшельника» (1963) – первый японский сатирический аниме-ТВ-сериал, высмеивающий разнообразные человеческие пороки.

В эти годы начинают зарождаться традиции **сёнэнаниме – анимации «для мальчиков»**. Такие анимесериалы отличались тем, что основная их задача – воспитание в юношах определенных черт характера: умения работать в коллективе; готовности и желания «выполнить свой долг», в том числе и такой, который не был возложен на героя по его воле; твердости духа, которая в Японии считается основным фактором успеха на любом поприще. Сёнэн-аниме учит добиваться поставленной цели и брать на себя ответственность.

Главным героем должен быть мальчик – либо изначально обладающий, либо наделенный необычайными свойствами и умениями, а также имеющий четко сформулированную цель, для достижения которой он должен использовать эти умения и свойства. Преодолевая внешние и внутренние препятствия, заводя друзей и обретая врагов, мальчик учится жизни и постепенно взрослеет. Характерно, что интерес к противоположному полу обычно удовлетворяется самим фактом его присутствия, а не описанием сложных романтических отношений. Даже в тех случаях, когда сёнэн-аниме вдается в подробности таких отношений, оно обычно соскальзывает на более привычные приключенческие или комедийные рельсы. Часто девочки/девушки присутствуют только на правах «боевого товарища».

В 1965 г. «Муси...» начала выпускать свой первый цветной ТВ-сериал «Император Джунглей» (1965–1966), режиссером которого стал молодой аниматор Ринтаро из числа учеников Тэдзуки. В основе его также лежала манга Тэдзуки, и повествовал он о приключениях львенка Лео, рано потерявшего своего отца – Царя зверей, и путешествующего по миру, чтобы потом вернуться и отомстить убийце отца – своему дяде. В основу был положен сюжет «Гамлета», а

впоследствии на основе идеи этого сериала был создан диснеевский «Король Лев».

Начиная с 1965 г., происходит настоящий прорыв анимепродукции на японские рынки. Экранизируется множество манга Тэдзуки, появляется студия братьев Ёсида – “Tatsunoko Production”, выпускающая традиционные сёнэн-сериалы.

Тогда же выходит полнометражный фантастический аниме-фильм студии «Тоэй Дога» «Космические путешествия Гулливера» (1965), в котором свою первую значительную работу получил аниматор Миядзаки. В 1966 г. появляется новый фильм Тэдзуки «Картинки с выставки» – изображения различных человеческих типов, положенные на музыку М. Мусоргского. 1967 год ознаменован началом производства ТВ-сериала студии «Тацуноко» под названием «На старт! Внимание! Марш!» (1967–1968), первого аниме-сериала на спортивную тему. Он повествовал о приключениях и победах юного автогонщика и его друзей и соперников. В этом же 1967 г. начинает выходить аниме-ТВсериал по мотивам первой **сёдзё-манги**, «**манги для девочек**» Тэдзуки – «Рыцарь с ленточкой» (1967–1968).

**В 1968 г.** команда молодых сотрудников студии «Тоэй Дога» во главе с режиссером Исао Такахатой и аниматором Хаяо Миядзаки выпустила один из первых культовых аниме-фильмов – «Приключения Хоруса...» Выпустив фильм в прокат всего на 10 дней, руководство компании поставило в вину Такахате полученные в результате небольшие кассовые сборы (на самом деле, очень неплохие для 10 дней) и понизило его в должности. Тем не менее фильм многие посмотрели, и он стал особенно популярен среди студентов. Это был первый аниме-фильм, завоевавший столь взрослую аудиторию. Также он считается первым фильмом «канона Миядзаки» и первым фильмом, над которым Миядзаки работал вместе с Такахатой. В 1969 г. начал выходить самый долгий в истории человечества телевизионный анимационный сериал – «Садзаэ-сан» по мотивам манги Хасэга-

вы Матико. Его показ не закончен по сию пору, уже несколько поколений японцев выросли, наблюдая за приключениями Садзаэ и ее семьи.

В это время Тэдзука, расширяя возможности и границы искусства аниме, выпустил два полнометражных фильма: «Сказки 1001 ночи» (1969) по мотивам арабских эротических сказок и «Клеопатру» (1971) – смелую эротическую пародию на исторические фильмы из римской жизни с множеством намеренных несообразностей и анахронизмов. Этими работами Тэдзука основал традицию **аниме для взрослых**.

На протяжении следующего десятилетия телевидение медленно, но верно вытесняло кинотеатры с позиций наиболее популярного развлечения. Студия «Тоэй» постепенно оставила создание стилизованных под «Диснея» мюзиклов, и переключилась на производство телесериалов. Аниматоры, работавшие на «Муси...», разошлись по вновь созданным студиям вроде “Madhouse” и “Sunrise” после того, как «Муси...» внезапно обанкротилась. Такое перераспределение талантов в целом позитивно сказалось на индустрии аниме, поскольку позволило молодым аниматорам занять ключевые позиции в студиях и впоследствии довольно свободно экспериментировать с производимыми фильмами. Еще в 1966 г. первый и невероятно успешный аниме-сериал для девочек, выпущенный студией «Тоэй Дога» – **«Ведьма Салли» (1966–1968)**, задал каноны традиционного сёдзё-аниме. Сёдзё-аниме (аниме для старших девочек и девушек-подростков) по своему разнообразию занимает промежуточное положение между кодомо-аниме<sup>2</sup> и сёнэн-аниме.

Как правило, в нем доминируют два главных мотива – романтическая история и поиск главной героиней своего места в обществе. Однако в отличие от сёнэн-аниме, где главный герой обычно должен изменить себя в лучшую сторону, в сёдзё-аниме главной героине нужно не столько изменять себя, сколько смириться с теми изменениями, кото-

---

<sup>2</sup> Кодомо – аниме для самой юной аудитории, как правило, без особых сюжетных и идейных хитросплетений, без жестоких сцен (Ред.).

рые происходят с ней помимо ее воли (отражение физиологической стороны процесса взросления), осознать их и научиться контролировать. Характерная для сёнэн-аниме современательность сёдзё-аниме не свойственна. Его героини не состязаются, а ищут свое собственное место в окружающем мире. Будет ли это место лучшим или худшим, зависит от их умения приспособливаться к обстоятельствам.

Часто эксплуатируется мотив «внутренних ресурсов» героини – умения или таланта, который она раньше не использовала, или о существовании которого не подозревала, но который обеспечивает ее адаптацию в тех условиях, в которых находится героиня. Это мотив классических феминистских теорий о тех скрытых женских возможностях, которые не востребованы обществом по причине патриархальной системы. Идеологически Япония – патриархальная страна, поэтому вполне естественно, что феминистская идеология находит свое отражение и в женском искусстве. В дальнейшем для этих сериалов стали характерны сложные романтические истории. «Ведьма Салли» был не просто первым сёдзё-аниме, но и **первым телесериалом в жанре махо – историй о «девочках-волшебницах»**. Особенности этого жанра является то, что девушка получает магический предмет, с помощью которого может превращаться в кого-то другого (обычно в волшебное существо) и помогать в таком виде людям. Также у нее есть маленький волшебный помощник, обычно животное (очень часто кошка). Параллельно, особенно на первых порах, использовался и мотив происхождения героини из иного мира, однако доминирующим он не стал. Юные зрительницы предпочли героинь, похожих на них самих.

Ключевой особенностью сюжетов этих сериалов является необходимость для девочки прятать свои способности от всех, особенно от ближайших друзей. Ей приходится вести двойную жизнь (впоследствии это нашло зрительное воплощение в идее моментального изменения внешнего вида девочки, когда она занимается магией, чтобы ее никто

не мог узнать, и чтобы продемонстрировать мастерство дизайнеров необычных нарядов), при этом, что немаловажно, героине не особенно нравится такая ситуация.

«Девочки-волшебницы» хотят снова стать или просто стать (если раньше ими не были) простыми школьницами и не знать ни про какую магию, однако судьба и обстоятельства не дают им такой возможности.

Однако другой махо-сёдзё-сериал «Волшебница Мако-тян» (1970–1971), не во всём соответствовал вышеизложенным принципам. Его главной героиней была юная русалочка Мако, дочь Повелителя драконов, спасшая тонущего юношу по имени Акира. Она влюбляется в него и, в нарушение законов Моря, превращается в девушку, а затем странствует по миру в поисках своего возлюбленного.

Отличия этого сериала от предшествующих были значительны. Во-первых, его героиней была сформировавшаяся девушка, а не девочка, как в «Салли», а, во-вторых, сюжет в большей степени концентрировался на истории ее любви и разнообразных вопросах повседневной и личной жизни людей, чем на собственно магических «фокусах». Очевидно, что этот сериал был предназначен уже не для девочек, а для девушек-подростков. Впрочем, подростки-критики на тот момент еще по-настоящему не оценили аниме, поэтому большой популярностью он не пользовался и дольше года на экране не продержался.

Затем было снято еще несколько сериалов, не особенно удачных и значительных, но закрепивших сложившийся «канон» аниме о махо-сёдзё.

Но тут появился ТВ-сериал «Милашка Хани» (1973–1974), созданный по мотивам манги Го Нагая, – первый сериал о махо-сёдзё, предназначенный не для девочек, а для парней-подростков.

Его появление объяснялось просто: телекомпания, с которой был заключен договор на показ, не имела на тот момент технической возможности показать его в ТВ-блоке (так называемом «слоте») «аниме для девочек», и предложила

сделать это в слоте других экранизаций Го Нагая – сериалов жестоких и «мужских». Выбора не было, и аниматорам пришлось адаптировать эстетику махо-сёдзё для зрительюношей.

Именно поэтому главная героиня сериала, девушка по имени Хани Кисараги, узнавшая из завещания своего отца, что она – созданный им андроид, и начавшая бороться с мафией, убившей ее отца, – вполне сформировавшаяся и в духовном и в телесном смысле девушка.

В этом сериале впервые появились превращения (хэнсин) главной героини, проходящие по кругу: «повседневная одежда» – «нагота» – «магический костюм». Также впервые возникла и воплощена идея магической борьбы со злом. В сюжете практически отсутствовала любовная линия, зато было много элементов научной фантастики (киборги, андроиды, фантастическое оружие).

**К 1970-м гг.** аниме становится уже вполне сформировавшимся **коммерческим искусством**, гораздо более популярным в Японии, чем какая-нибудь другая национальная анимация у себя на родине. Были заложены основные жанры – научная и сказочная фантастика, пародия, сатира и юмор, спорт и истории из жизни. Аниме четко разделилось на «мужское» и «женское», и вышло за пределы «искусства только для маленьких детей». Заявили о себе или начали работать по специальности многие из тех, кого позже назовут «классиками аниме». Начала активно развиваться торговля сопутствующими товарами – записями песен, книгами, костюмами, игрушками. Появились группы фанатов, называемых **«отаку»**, аниме становилось одним из важнейших искусств японской массовой культуры.

**Японскую анимацию 1970-х гг.** называют **аниме эпохи телевидения**. Полнометражные аниме-фильмы, как правило, создавались только как продолжения популярных ТВ-сериалов. В условиях жесткой конкуренции трата ресурсов на создание рекламно «не раскрученных» фильмов могла обернуться для студий финансовыми катастрофами. Эта

тенденция сохраняется до сих пор. Сюжеты ТВсериалов строились по принципу эпизодности – важно было посмотреть только первые серии, в которых зритель знакомился с главными героями, и последние, в которых наступала развязка. Между ними же шло множество серий, каждая из которых представляла собой отдельную историю из жизни главных героев, и потому эти серии можно было пропускать или даже смотреть в другом порядке.

По уже сложившейся традиции основным жанром аниме для детей были экранизации классических европейских и восточных сказок и легенд. В частности, в 1971 г. был снят «Али Баба и сорок разбойников» – продолжение старой линии масштабных полнометражных экранизаций студии «То-эй Дога». Но рынок показал неэффективность такого рода вложений, и уже к середине 1970-х основным видом аниме для детей тоже стали сериалы.

Важную роль здесь сыграла студия “Nippon Animation”, основанная в 1975 г. при деятельном участии Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты и сразу же «выстрелившая» целой обоймой сериалов: «Пёс Фландерсов», «Приключения пчелки Майи», «Приключения Синдбада-морехода», – и продолжавшая каждый год выпускать новые детские анимеТВ-сериалы. Целевой аудиторией этих сериалов являются дети до 12–13 лет. С точки зрения жанра, это экранизации классических и авторских сказок и мифов или же ТВсериалы, содержащие множество отсылок к реалиям современной японской жизни. Но, несмотря на весь национальный колорит, эта разновидность аниме также опирается на западные аналоги – в частности, на классические мультсериалы американских студий. К 1970-м гг. в анимации уже установилась четкая дифференциация жанров по целевой аудитории. Пока малыши смотрели сказки про Пиноккио, а девушки следили за тем, как разворачиваются события в жизни у очередной волшебницы из параллельного мира, – среди мальчиков и юношей наиболее популярными стали сериалы о «гигантских роботах».

Честь создания **канона сериалов** этого направления принадлежит Го Нагая и сериалу по мотивам его **манги «Мазинге Зет» (1972–1974)**, созданному студией «Тоэй Дога». Принципиальное отличие этого сериала от предшественников заключалось в том, что юноша (главный герой) находился внутри управляемого им робота, и мог в бою серьезно пострадать или даже погибнуть. Именно благодаря этому аниме, в японском языке впервые появилось слово «меха» для обозначения огромных боевых роботов. И вот, доблестные подростки, спасающие мир, сидя в огромных боевых машинах, на протяжении 92-х серий боролись со злом. Сериал снискал себе огромную славу, а также обзавелся множеством продолжений и подражаний.

Новый жанр сразу же оказался под пристальным вниманием компаний, производящих игрушки и сборные модели. Они оценили перспективный рынок и начали финансировать производство сериалов о «гигантских роботах» в обмен на право производить игрушки по их мотивам и размещать во время показа свою рекламу. Очевидно, что большие, сложные и разборные модели роботов, пользующиеся огромной популярностью среди детей, приносили этим компаниям большую прибыль. Поэтому развитие жанра шло под лозунгом «Больше героев, больше роботов, сложнее дизайн!»

Авторство идеи или конструкции роботов обычно приписывались внешним силам – инопланетянам или древним цивилизациям. Это давало простор фантазии создателей сериалов, давая им возможность использовать сложную псевдонаучную терминологию (заимствованную из научной фантастики) и придумывать правдоподобные объяснения принципов придуманной ими технологии, не будучи ограниченными достижениями современной науки. Также скоро начали эксплуатироваться идеи изменения конфигурации робота, наличие нескольких боевых форм и разнообразие оружия.

Появляется новый поджанр: сериалы, основанные на идее сражения со злом небольшой, но сплоченной группы друзей, получили название **«сэнтай»**, а если герои сражались в роботах, то жанр назывался **«меха-сэнтай»**.

**В 1979 г.** на студии “Sunrise” вышел оригинальный ТВсериал под названием **«Королевский десант»** (1979–1980). Он положил начало множеству сериалов и фильмов эпопеи **«Гандам»**, составляющих несколько масштабных научнофантастических саг о будущей истории человечества. Выход этих сериалов не закончен и по сию пору – несколько поколений японцев выросли на сериалах этой серии. Студия “Sunrise” переживала взлеты и падения, но “Gundam” продолжает привлекать всё новых и новых поклонников, Это означает, что жанр космической эпопеи о боевых роботах остается актуален на протяжении десятилетий.

**В 1970-е гг. в истории аниме** без преувеличения можно назвать **эрой телевидения**. Основная часть анимационных фильмов, оказавших существенное влияние на дальнейшее развитие истории аниме, были именно телевизионными сериалами. Их формат разработал режиссер Тэдзука и его коллеги в начале 1960-х. Это была одна серия длиной около 23–25 мин. в неделю (всего около 30 мин. вместе с блоком рекламы), показываемая в строго определенное телеканалом для сериала время. Продолжительность сериала определялась его популярностью: более популярные сериалы шли дольше, менее популярные – быстро заканчивались. Но обычно сериалов короче 20–30 серий в 1970-е гг. не делалось.

Начался процесс изменения аудитории аниме. Если ранее ее основой были маленькие дети и младшие подростки 10–12 лет, то теперь поколение зрителей первых аниме уже подросло, но всё еще интересовалось «мультиками». Поэтому начали появляться и сериалы, рассчитанные на зрителей среднего и даже старшего подросткового возраста.

Набор основных жанров практически не изменился (сказки, научная фантастика, исторические легенды, экра-

низации), поскольку в 1970-х гг. история аниме развивалась, в основном, внутри жанров.

Аниме 1970-х было технически и эстетически совершеннее, чем аниме 1960-х гг. Аниматоры «набили руку», а продюсеры вкладывали большие деньги в отрасль, приносящую прибыль. Значительно расширились жанровые рамки, создавая дополнительное пространство для проявления творческих возможностей создателей аниме.

Главным лицом японской анимации этого периода становится режиссер **Хаяо Миядзаки**. «Современная жизнь такая зыбкая, поверхностная и фальшивая. Я жду, когда предприятия обанкротятся, Япония обеднеет и зарастет дикой травой», – так говорил этот известный аниме-режиссер современности. Его имя знакомо поклонникам анимации по всему миру, его фильмы получили немало престижных международных премий и неизменно входят во всевозможные списки лучших аниме в истории.

У этого режиссера и его студии “**Ghibli**” немало заслуг. Его фильмы стали первыми в Японии, получившими широкое признание на Западе, премии «Оскар» и «Золотой лев». Но при всем коммерческом успехе и признании картин Миядзаки – это авторское кино с серьезным сюжетом и богатым подтекстом. Его фильмы выходят вопреки моде и технологии, следуя лишь авторскому замыслу, и приводят в восторг строгих критиков и рядовых зрителей, взрослых и детей по всему миру.

Будущий классик в детстве не мечтал стать аниматором. Хаяо Миядзаки родился 5 января 1941 г. Несмотря на тяжелое военное время, семья его жила относительно благополучно. Дядя Хаяо был владельцем, а отец – директором авиационного завода. С самого детства огромные летающие машины завораживали Миядзаки, он часто рисовал их. Позднее полеты станут одной из основных тем его фильмов. Ужасы войны не коснулись семьи будущего аниматора, единственным горем стала болезнь матери, которая несколько лет страдала туберкулезом. Это воспоминание так-

же нашло отражение в его работе: мать семейства из фильма «Мой сосед Тоторо» страдает от той же болезни.

Бурный рост популярности японских комиксов (манги) пришелся на школьные годы Хаяо Миядзаки. Поначалу он тоже хотел рисовать комиксы, но понял, что анимация ему ближе, когда увидел фильм «Легенда о белой змее», или «Заклинательница белого змея» – первый цветной полнометражный мультфильм, выпущенный в 1958 г. Это была история, навеянная китайской мифологией, о любви парня и девушки, которая в прошлой жизни была белой змеей. Особенностью фильма являлось то, что при его создании было задействовано всего два озвучивающих актера, а также он стал первым японским анимационным фильмом, показанным в Штатах.

Чтобы стать аниматором, Хаяо нужно было научиться рисовать людей, ведь раньше он имел дело только с самолетами и военными кораблями. Однако его высшее образование не имело ничего общего с мультфильмами: Миядзаки окончил престижный университет Гакусюин (Токио) по специальностям политолога и экономиста. В университете он состоял в клубе по изучению детской литературы – в тот период Хаяо был ближе всего к аниме и манге. Закончив обучение в 1963 г., он пошел работать на студию “Тоеи”, где после трех месяцев обучения стал заниматься рисовкой промежуточных кадров. Первым фильмом, над которым Миядзаки довелось работать, был «Собачий марш», или «Повесть о сорока семи верных вассалах-псах». Следующей его работой стал первый телефильм Миядзаки – сериал студии “Тоеи” «Мальчик-волк».

Известность в индустрии принес Миядзаки уже следующий фильм – **«Путешествие Гулливера на Луну»**, для которого он не только рисовал кадры, но и изменил сценарий финальных сцен.

1964 год принес Миядзаки два судьбоносных знакомства. Он встретил художницу-аниматора Акеми Оту, на которой через два года женился. А с молодым режиссером

**Исао Такахатой** его объединило общее дело: Миядзаки стал секретарем профсоюза аниматоров, где Такахата был заместителем председателя. **В 1968 г.** вышла их первая совместная работа – полнометражный фильм **«Приключения Хоруса, принца солнца»**. Миядзаки и Такахата работали над ним 4 года, и фильм снискал немалую популярность. Он выгодно отличался от анимационных картин того времени серьезным сюжетом и глубоким социальным подтекстом. Однако руководству студии фильм о храбром мальчике, освобождающем родной край от прихвостней злого демона, понравился куда меньше. Творческому дуэту стало тесно в рамках развлекательного кино, и вскоре они ушли на студию “A-Pro”. Но перед этим Миядзаки поработал ведущим аниматором двух хитов международного кинопроката: «Летающий корабль-призрак» и «Кот в сапогах».

Первой работой Миядзаки и Такахаты на студии “A-Pro” стал комедийный сериал о приключениях обаятельного жулика Арсена Люпена и его команды. Позже Миядзаки снимет полнометражный фильм о неунывающем французском воре. В 1971 г. Миядзаки и Такахата начали работу над телесериалом по мотивам книги Астрид Линдгрен «Пеппи – Длинный чулок», но писательница не дала прав на экранизацию, и проект пришлось закрыть. Вместо этого творческий дуэт снял два получасовых детских фильма «Панда большая и маленькая» и «Панда большая и маленькая: цирк под дождем». Режиссером обеих картин выступил Такахата, а Миядзаки – сценаристом, художником-постановщиком и аниматором.

В 1973 г. друзья перешли на студию “Zuiyo Enterprise”, где участвовали в создании телесериалов по мотивам классической зарубежной литературы «Театр мировых шедевров». Миядзаки стал аниматором шести первых сериалов цикла.

В апреле **1978 г.** начался показ сериала **«Конан – мальчик из будущего»**, режиссером которого стал Миядзаки. Действие сериала, снятого по книге Александра Кэя,

разворачивается в недалеком будущем, после Третьей мировой войны. Большая часть планеты покрыта водой, люди живут на небольших островах, а столицей нового мира стал самый технически продвинутый остров Индастрия. Мальчик Конан, наделенный сверхчеловеческой силой, встречает девочку Лану. Ее похищают агенты Индастрии, мечтающие выведать секрет создания мощнейшего оружия, известный деду Ланы. И только Конан может спасти девочку и уберечь мир от новой войны.

В сериале прослеживаются основные темы будущих работ Миядзаки: постапокалиптический мир, причудливые летательные аппараты, маленькая, но храбрая главная героиня и спешащий ей на выручку герой.

В 1984 г. вышло полнометражное продолжение «Конана...», также авторства Миядзаки. Последней телевизионной работой Хаяо стал сериал «Знаменитый сыщик Холмс», в котором герои А. Конан Дойля изображены в виде собак.

В 1982 г. начался выпуск первой манги Хаяо Миядзаки «Навсикая из Долины Ветров». Роман в картинках стал популярен, и вскоре издатели решили снять фильм по его мотивам. Съёмками занялась студия “Top Craft”, известная работой над западными мультфильмами, такими как «Хоббит» и «Последний единорог».

Мир **«Навсикая»**, как и вселенная «Конана...», пережил в прошлом страшную войну, едва не уничтожившую всё живое. Планета заросла ядовитыми джунглями, но люди, чьи княжества расположены на немногих пригодных для жизни участках, всё еще борются за власть. Начинается новая война, в которую втянута мирная Долина Ветров, и ее принцессе Навсикае предстоит уберечь мир от очередной катастрофы. Навсикая искренне любит всё живое и может общаться с обитателями джунглей, гигантскими насекомыми, похожими на гусениц. Последние оказываются вовсе не ядовитыми чудовищами, а миролюбивыми, наделенными разумом и телепатией существами. Серьезный сюжет с экологическим и философским подтекстом, яркие, неодно-

значные персонажи и роскошного качества картинка мгновенно сделали фильм классикой японской анимации.

После успеха «Навсикаи» Миядзаки и Такахата в 1985 г. открыли собственную студию – “Ghibli”. Первым фильмом Миядзаки на студии стал «Небесный замок Лапута». Его героине, девочке Шиите, тоже предстоит спасти мир от войны. Фильм продолжает многие темы «Навсикаи», но в нем затронуты скорее не экологические, а социальные и политические проблемы. Хитом фильм не стал, но окупился и получил хорошие отзывы.

Следующая работа Миядзаки – полнометражная сказка «Мой сосед Тоторо». Трогательная история о дружбе детей и лесных духов завоевала всенародную любовь, а сам Тоторо стал символом “Ghibli”. Большой коммерческий успех ждал фильм «Ведьмина почта», или «Служба доставки Кики». Миядзаки не собирался заниматься съемками, но сначала ему не понравился сценарий, потом отказался от работы режиссер, и мэтру пришлось делать всё самому. Вероятно, поэтому история взросления юной ведьмы Кики выглядит не столь серьезной и масштабной, как остальные работы классика.

Экранизация еще одной манги Миядзаки – «Век гидропланов», поначалу задумывалась как развлекательная короткометражка, но по мере работы превратилась в серьезный полуторачасовой фильм. Его герой, говорящая свинья, по природе своей комичен, но тяжелая предвоенная атмосфера фильма заставляет воспринимать фильм всерьез. Нашлось место в этой истории и гротеску, и трагичным, и смешным моментам, и, конечно, самолетам.

Чуть позже Миядзаки стал сценаристом и художником-постановщиком сказочной мелодрамы «Шепот сердца» – еще одной истории о взрослении и знакомстве ребенка с волшебным миром. Позднее он выступит продюсером продолжения фильма «Возвращение кота».

**В 1997 г.** Миядзаки вернулся к любимой теме взаимоотношений человека и природы в фильме «Принцесса Мо-

**ноноке»**. На этот раз действие разворачивается в Японии XVII в., где лесные духи вступили в смертельную битву с людьми, уничтожающими их дом. Обезумевшие звери нападают на людей, и одной из их жертв становится принц Аситака. Он спасает родную деревню от кабана-демона Наго, но сам оказывается проклят. Чтобы избавиться от проклятия, Аситака отправляется в родной лес Наго. По пути он попадает в Железный город, люди которого вырубают священный лес и убивают животных. Но им без этого не выжить: в городе живут изгои общества, которым некуда идти. Аситака пытается помирить врагов, но тщетно. Лишь совместная борьба с алчным феодалом, решившим расправиться и с лесным богом, и с негодными людьми, дает надежду на будущее мирное сосуществование.

Фильм «Принцесса Мононоке» – самый жестокий и кровавый фильм Миядзаки, но это не помешало ему стать хитом международного проката. При огромном по тем временам бюджете в 20 млн долларов в одной только Японии фильм собрал 150 млн. Несмотря на обещание уйти на пенсию после выхода «Принцессы Мононоке», Миядзаки не оставил кино.

**В 2001 г.** вышел его следующий фильм, «**Унесенные призраками**». Колоритная сказка о девочке Тихиро, вынужденной работать в волшебном мире, чтобы спасти родителей, стала первым аниме, удостоенным премии «Оскар» в номинации «Лучший анимационный фильм».

В 2004 г. вышел на экраны «Ходячий замок», снятый Миядзаки по мотивам одноименного фэнтезийного романа Дианы Уинн Джонс. Злая колдунья превращает юную шляпницу Софи в древнюю старуху, и та отправляется на поиски способа вернуть молодость. В пути она встречает Ходячий замок, где живут знаменитый чародей Хаул, его ученик Маркл и огненный демон Калюцифер. Софи становится домработницей и подругой Хаула. Вместе они ищут способ снять проклятье и стараются разгадать секрет прошлого Хаула, ведь на самом деле он тоже заколдован. «Ходячий

замок» был номинирован на «Оскар», получил приз за технические достижения на Венецианском кинофестивале и собрал в прокате свыше 300 млн долларов.

**Повышение интереса к космическим сагам** стало еще заметнее с выходом в конце 1970-х первого фильма из серии «Звездных войн». Успех и популярность этой ленты сподвигли японских продюсеров на финансирование полнометражного фильма по мотивам вышедшего ранее сериала **“Space Battleship Yamato”**. С появлением его на экранах часто связывают начало периода сверхпопулярности, так называемого **«золотого века аниме»**, хотя считается, что на самом деле вместо века он продлился лишь **с 1980-го по 1990 г.** К моменту появления на экранах “Space Battleship Yamato” уже происходило еще одно невероятно важное для последующего развития японской анимации событие – зарождение субкультуры отаку. Поначалу немногочисленные, поклонники редких космических сериалов тех времен (в основном “Gundam”) и научной фантастики объединялись, находя друг друга по совместным увлечениям и через посвященные аниме журналы, такие как “Animage” или более поздний “Newtype”. Само возникновение таких журналов стало откликом на возрастающую популярность аниме во всех слоях населения.

Первые поклонники аниме появлялись также и в других странах. Некоторые популярные аниме-фильмы были импортированы в США, и показаны по телевидению. Расхожей практикой того времени была переработка сериала перед показом: сериал могли урезать, дополнить, десяток раз сменить название; так сериал “Robotech” (1975) сотворен из трех различных аниме – “The Super Dimension Fortress Macross”, “Super Dimension Cavalry Southern Cross” и “Genesis Climber Mospeada”. На этих исправленных и дополненных версиях японских сериалов и росло первое поколение американских отаку. С течением времени субкультура отаку начала оказывать заметное влияние на создание аниме. Некоторые из первых отаку сами становились режиссерами

и аниматорами, что не могло не сказаться на выпускаемой ими продукции. Наиболее яркий пример такого влияния – компания “Daicon Films”, впоследствии ставшая известнейшей студией “Gainax”. Основатели “Gainax” начали свою творческую карьеру с создания коротких аниме-фильмов для участия в конкурсе “Daicon Scifi”.

Появились новые способы распространения аниме. Помимо традиционного показа сериалов по телевидению, появилось отдельное направление сбыта, называемое **OVA** – **анимация непосредственно для продажи на видео**. Как следует из названия, OVA-произведения не показывались на телевидении, а сразу продавались на видеокассетах. Первым таким известным творением принято считать **“Moon Base Dallos” (1983–1984)**, созданный под руководством **Мамору Оси**. Хотя “Dallos...” оказался непопулярен, тем не менее вышедший вскоре **“Megazone 23” (1985)** стал весьма и весьма известен, собрав достаточную сумму в продажах, чтобы заинтересовать спонсоров этим новым рынком сбыта продукции. Впоследствии OVA-произведения стали активно использовать для предварительной оценки произведения перед созданием его полнометражной или телеверсии.

Кинокартины этого периода опирались на известные произведения японской литературы.

Успех отдельных фильмов привел к увеличению финансирования прочих проектов, и появлению высокобюджетных творений. Кульминацией затрат на создание анимелент стали два самых дорогостоящих на тот момент аниме-фильма: **«Королевский десант» (1987)** и **«Акира» (1988)**.

Большая часть этих фильмов, однако, не окупилась в прокате. И «Акира», и «Королевский десант» провалились по сборам во время своего первого показа в кинотеатрах. Кризис вложений, возникший вследствие таких удручающих результатов, стал причиной закрытия многих аниме-студий, другим же пришлось отказаться от экспериментов, и вернуться к проверенным временем решениям и сюжетам. Од-

на из немногих – “Studio Ghibli” безболезненно перенесла спад финансирования, с завидным постоянством выпуская пользующиеся успехом фильмы. Очередная ее лента «Служба доставки Кики», вышедшая в 1989-м, заняла первое место по кассовым сборам в этом году, собрав более 40 млн долларов за время показа в кинотеатрах. Несмотря на провал в японском прокате фильма «Акира», за пределами страны его ждал успех. Будучи показан во многих странах Европы и Америки, фильм стал весьма популярен, и даже до некоторой степени представлял собой на Западе японскую анимацию тех лет.

В последующие годы OVA-произведения достигли значительного расцвета и существенно продвинули развитие аниме. Развитие полнометражных фильмов активно продолжалось, и расцвет аниме этого формата пришелся на вторую половину 1980-х гг. А вот со смертью Осаму Тэдзуки в 1989-м период, называемый «золотым веком», принято считать законченным. Поздние 1980-е стали для аниме временем высокобюджетных и экспериментальных произведений. Особо следует выделить культовый OVA режиссера **Мамору Оси** и художника **Ёситаки Аmano** – «**Яйцо ангела**» (1984). Почти лишенный диалогов, он прославился умением его создателей рассказать сложнейший сюжет с помощью одних лишь видеообразов, демонстрируя все возможности нового вида аниме.

**Начало 1990-х** – время резкого **стилистического переформления аниме**. Оно становится всё более дорогим и красивым, и одновременно с этим проходят изменения в социологическом составе зрителей.

Получает значительное распространение стиль «**кавай**» («прелесть»), элементом которого были, в числе прочих, «большие глаза». В результате этого резко возрастает личное обаяние и сексуальность персонажей аниме. Влюбленность в того или иного персонажа становится всё более нормальным в мире фэнов – поклонников аниме.

Одним из важнейших событий в истории аниме этого периода является выход в начале 1992 г. сериала режиссеров Дзунити Сато и Кунихико Икухары студии «Тоэй» «Прекрасная воительница Сейлор Мун», в котором девушек-волшебниц теперь стало много, и они начали куда активнее сражаться со всяческими врагами. Еще одна особенность – попытка автора создать сложную систему мира, объясняющую магическую сторону происходящего.

Первая четверть второй половины 1990-х для аниме – период неоднозначный. С одной стороны, тотальное расширение потенциала рынка дало возможность аниматорам реализовывать самые необычные идеи и сюжеты. С другой, – экономический кризис значительно сократил инвестиции в каждый отдельный проект, поставив творцов перед необходимостью четко придерживаться урезанных бюджетов.

Но многообещающие проекты сворачивались за недостатком средств. Критики отмечали также падение качества аниме-сериалов и фильмов, связанное с возвратом к проверенным временем сюжетам и конструкциям. Продюсеры не хотели рисковать, поддерживая дорогостоящие экспериментальные фильмы. Ситуация изменилась с выходом в **1995-м г.**, возможно, самого неоднозначного телесериала за всю историю аниме – **«Евангелие нового поколения» («Евангелион»)**. В короткие сроки сериал стал невероятно популярен в Японии, а вскоре и среди поклонников аниме по всему миру. Рассказанная сумбурно, скомканно, с использованием множества необычайно талантливо выполненных приемов, история бегущего от реальности мальчишки оказалась принята так хорошо, что 10 лет спустя объемы продаж сопроводительных товаров (фигурок героев, коллекционных предметов) всё еще достаточно велики. Этот кассовый сериал повлиял на всю аниме-индустрию. Он породил даже ряд так называемых пост-«Евангелион»фильмов. Большинство из них также относятся к жанру фантастики и имеют какой-либо религиозный, философский или психологический подтекст.

Позже в японской анимации возник интерес к практически полностью игнорируемой ранее компьютерной графике. Небольшие ее вставки стали нормой и постепенно всё более увеличивались в размере. Наконец, произошел прорыв на международном рынке. До этого за пределами Японии были известны либо отдельные полнометражные фильмы, либо полностью переозвученные, а иногда и перемонтированные детские сериалы.

В первой половине 1990-х началась, а в новейший период укрепилась и расширилась деятельность фирм, созданных иностранными фэнами аниме, занимающихся качественным и полноценным переводом аниме на иностранные языки. Особенно в этом отношении преуспели компании в США, Великобритании, Франции, Италии, Испании, Германии.

Аниме стало предметом серьезного изучения и пристального внимания со стороны крупнейших представителей зарубежных масс-медиа. Так, компания “Walt Disney” купила международные права на прокат и продажу всех фильмов студии “Ghibli”. И сейчас можно с уверенностью заявить, что у всемирной аниме-культуры еще всё впереди.

Таким образом, одним из наиболее важных прорывов этого времени **стало массовое внедрение и распространение аниме-культуры**, как на территории Японии, так и других стран.

## Список рекомендуемой литературы

1. Асенин, С. В. Восьмое искусство: Своеобразие синтеза // Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. – М.: Искусство, 1974. – С. 93–104.

2. Кривуля, Н. Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий: в 2 ч. / Наталья Кривуля. – М.: Аметист, 2012. – Ч. I. – 384 с.; Ч. II. – 392 с.

3. Норштейн, Ю. В начале это было чудо. Увеличительное стекло... / Юрий Норштейн // Киновед. зап. – 2001. – № 52. – С. 5.

4. Раппапорт, А. Жест и пространство в искусстве мультипликации / Александр Раппапорт // Проблемы синтеза в художественной культуре: [сб. ст.] / АН СССР, Науч. совет по истории мировой культуры; [Редкол.: Б. В. Раушенбах (отв. ред.) и др.]. – М.: Наука, 1985.

5. Цидина, Т. Д. Отечественный кинематограф. Начало пути (1908–1918): учеб. пособие / Т. Д. Цидина; Челяб. гос. акад. культуры и искусств. – Челябинск, 2013. – 187 с.

## Интернет-ресурсы

1. Большая польская программа на Большом фестивале мультфильмов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kulturapolshi.ru/events.php?id=86>, свободный. – Загл. с экрана.

2. 8 лучших аниме Хаяо Миядзаки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ivy.ru/titr/goodmovies/anime-miyazaki>, свободный. – Загл. с экрана.

3. Гогорян, К. [Загребская школа анимации] [Электронный ресурс]: / Кристина Гогорян. – Режим доступа: <http://artanimation.ru/countries/yugoslavia/>, свободный.

4. Даниличева, В. История успеха Уолта Диснея [Электронный ресурс]: [Walt Disney – биография, цитаты, фото, высказывания] / Валентина Даниличева. – Режим доступа: <https://myrouble.ru/walt-disney-istoriya-uspexa/>, свободный. – Загл. с экрана.

5. Дисней Уолт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vikent.ru/author/607//>, свободный. – Загл. с экрана. (Кэтмелл, Э. Корпорация гениев: как управлять командой творческих людей / Эд Кэтмелл. – М.: Альпина Паблишер, 2014. – С. 186.)

6. Зарождение российской мультипликации [Электронный ресурс]: 1920–40-е годы. – Режим доступа: <https://www.culture.ru/materials/118588/zarozhdenie-rossiyskoymultiplikatsii-1920-40-e-godi>, свободный. – Загл. с экрана.

7. История французской анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://artanimation.ru/countries/france/>, свободный.

8. Korchagina, N. История американской анимации началась по крайней мере в 190 [Электронный ресурс] / Nina Korchagina. – Режим доступа: <https://prezi.com/bthtb3j3gizu/190/>, свободный. – Загл. с экрана.

9. Краснослободцева, А. История российской мультипликации. XX век [Электронный ресурс]: / Анна Краснослободцева. – Режим доступа: [http://mel.fm/obzor/5792301-cartoons\\_history](http://mel.fm/obzor/5792301-cartoons_history), свободный. – Загл. с экрана.

10. От авангарда до "Оскара": 100 лет немецкой анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dw.com/ru/отавангарда-до-оскара-100-лет-немецкой-анимации/a-4236966>, свободный. – Загл. с экрана.

11. О творчестве Хаяо Миядзаки и его анимационном фильме «Унесённые призраками» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://stranasovetov.su/materials/366>, свободный. – Загл. с экрана.

12. Сташчишин, Б. 20 шедевров польской анимации [Электронный ресурс] / Бартош Сташчишин. – Режим доступа: <http://culture.pl/ru/article/20-shedevrov-polskoj-animacii>, свободный. – Загл. с экрана.

13. Сташчишин, Б. Краткий путеводитель по польской анимации [Электронный ресурс] / Бартош Сташчишин. – Режим доступа: <http://culture.pl/ru/article/kratkiy-putevoditel-ro-polskojanimacii>, свободный. – Загл. с экрана.

14. Филиппова, А. Метод острого угла [Электронный ресурс] / Анна Филиппова. – Режим доступа: <http://bangbangstudio.ru/shooters/sharpangel>, свободный. – Загл. с экрана.

15. Хаяо Миядзаки, биография, новости, фото! [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.uznayvse.ru/znamenitosti/biografiya-hayaomiyazaki.html>, свободный. – Загл. с экрана.

16. Чеботникова, И. Другое лицо французской анимации [Электронный ресурс] / Ирина Чеботникова. – Режим доступа: <http://liva.com.ua/french-animation.html>, свободный. – Загл. с экрана.

## Темы для рефератов и докладов

1. Анимационное искусство в дореволюционной России.
2. Авангардная анимация 20-х годов в России советского периода.
3. Анимация Юрия Желябужского.
4. Художественные эксперименты в отечественной анимации 1930-х годов.
5. «Союзмультфильм» и зарождение авторской анимации в период 1939-1941гг.
6. Отечественная анимация 1950-х годов и её достижения.
7. «Золотой век» отечественной анимации (1960-1980).
8. Анимация Федора Хитрука.
9. Анимация Бориса Степанцова – открытие техники живописи по стеклу.
10. Творчество Романа Качанова.
11. Мультсериалы и альманахи – новые формы анимации.
12. Отечественная анимация 1970-х годов. Авторская анимация Юрия Норштейна.
13. Отечественная анимация 1980-х – расцвет полнометражной анимации.
14. Творческий стиль А.Татарского и А.Петрова.
15. Образ героя русского мультфильма.
16. Творческие поиски и достижения анимационной студии «Мельница».
17. Основные этапы в творчестве Уолта Диснея.
18. Художественный стиль Ральфа Бакши и его влияние на развитие мировой анимации.
19. Европейская анимация – этапы развития французской анимации.
20. Европейская анимация – загребская школа анимации.
21. Европейская анимация – чешская анимация и её достижения.
22. Европейская анимация – польская анимация.
23. Европейская анимация – этапы развития немецкой анимации.
24. Творчество Попеску-Гопо.

25. Осаму Тэдзуки – «отец» современной японской анимации.
26. Творческий путь Хаяо Миядзаки.
27. Аниме-культура и её влияние на мировой кинорынок.

## Вопросы для самопроверки

1. Каковы достижения дореволюционной отечественной анимации?
2. Какие значительные фильмы были созданы В. Старевичем и получили признание в России и за границей?
3. Почему французская академия считает В. Старевича и А. Алексеева выдающимися представителями французской анимации?
4. В чем состоит значение экспериментов Д. Вертова для отечественной анимации?
5. Каковы особенности содержания мультфильмов отечественного производства 1920-х годов?
6. Что было характерно для мультфильмов 1930-х годов?
7. Почему период отечественной анимации с 1939 по 1941 г. считается периодом рождения авторской анимации?
8. Назовите имена авторов и их ключевые произведения, обозначившие «золотой век» отечественной анимации (60-80 гг.)?
9. Назовите основные черты главных героев мультфильмов У. Диснея?
10. Почему творчество Р. Бакши называют новым направлением в развитии мировой анимации?
11. Перечислите основные отличия анимации загребской школы от диснеевской?
12. С каким видом анимации связано имя Лоты Райнигер?
13. Каковы основные темы польской авторской анимации в период 1970-90-х годов?
14. Каковы основные черты анимационного мира чехословацкого мастера Иржи Трнки?
15. Почему фильм режиссера Тэдзуки «Могучий Атом – Космический герой» стал стандартом новой формы анимации, которая получила название «аниме»?
16. Каковы причины завоевания мирового кинорынка «аниме-культурой»?

## Приложение

### Александр Курс, «СКАЗКА О ЦАРЕ ДУРАНДАЕ»

#### Киносценарий (Мультипликация)

Александр Львович КУРС (1892-1937) – известный журналист 20-х годов, один из первых организаторов советской печати, кинокритик, кинодраматург. Одно время он был главным редактором газеты «Кино», журнала «Экран». В 1927 году вышла его первая и единственная книга о кино «Самое могущественное». А. Курс написал два сценария для Льва Кулешова – «Журналистка» («Ваша знакомая», 1927) и «Великий утешитель» (1933). По его сценариям режиссер-аниматор И. П. Иванов-Вано (совместно с В. и З. Брумберг) поставил картину «Сказка о царе Дурандае» (1934) и мультипликационную короткометражку «Кот Котопфеевич» (1937). К сожалению, А. Л. Курс прожил всего 45 лет. По сфабрикованному обвинению («участие во враждебной антипартийной деятельности») он был арестован и в конце 1937 года расстрелян в Лубянской тюрьме.

### СКАЗКА О ГРОЗНОМ ЦАРЕ ДУРАНДАЕ, ПРЕКРАСНОЙ КОРОЛЕВНЕ ТЕТЁХЕ, КУЗНЕЦЕ СИЛЕ И ДЕВИЦЕ- МАСТЕРИЦЕ ТАЛАНИ

#### Присказка

Дудит дуда. Слышится пенье с присвистом, с гиком.

Идут два скомороха. Притоптывают, пляшут с ужимками, с кувыр-каньем.

Поют:

На море-океане...

Является море-океан, на нем остров Буян.

На острове Буяне, под невиданным грибом, стоит на деревянном блюде печеный бык в гарнире. У быка в боку превеличайший нож.

Гик, свист, скоморошье пение:

На море-океане,  
На острове Буяне  
Стоит бык печеный,  
В заду чеснок толченый.

Танцуют скоморохи возле быка, поют:

Спереди ножом режь,  
Сзаду мажай и ешь.

Гик, свист.

Скоморохи пляшут, выговаривают:

Чур, не баловаться,  
Слушать—не смеяться!

Остановились, топнули, поклонились:

Это только присказка,  
Сказка впереди.

## Часть первая

### 1.

Стоит государство. Раскоряченное. Кровелька на кровельку набегают, терем на терем. Ограда бревенчатая, на ней вывеска: Дурандаево царство.

Сидят царь с царицей на своем роскошном троне: три ножки точеные, вместо четвертой – полено.

Кругом бояре, генералы, царские ваньки-маньки и войско с барабанами.

Царь с царицей старые. У царицы зуб с арбуз, у царя пузо с бочку, правая ножка забинтована – подагра. Левая ножка в глубокой калоше.

Сидят они на троне – ох да ох, – ерзают, трон под ними поскрипывает.

Подносят им на громадных блюдах всякой царской закуски: полбыка печеного пять генералов тащут, каждое яблоко, каждую виноградину два мужика несут – такие громадные.

Ох да ох – ужамкал царь полбыка печеного, сглотнула царица виноградину с тыкву... мотают головами: «О-о-х!..» – ослабели.

И весь двор за ними: «О-о-х!..» – сокрушаются.

Глядя на родителей, сын ихний, Дурандай-царевич, гнется от огорчения, как тростиночка. Малоокровный, малохолный.

«Папочка, мамочка, – говорит, – что ж это у вас аппетиту не стало».

А бояре кричат, генералы усы вытирают, у манек-ванек животы оттягиваются-растягиваются, войско губы облизывает.

## 2.

Возле царского дворца – кузница. В ней огонь, из нее дым, черные стены трясутся.

А в кузнице 12 кузнецов куют. Кузнец Сила, сам тринадцатый, поворачивает на наковальне махину.

Сторожит кузнецов этих генерал – с усами, с зубами, с пулеметом.

Кузнецы куют, напевают:

Кузнецы-молодцы, наяривай  
Для милости государевой.

Генерал доволен: «Молодцы-кузнецы!».

А кузнецы куют и поют:

Есть орало,  
Да нечего орать.  
Есть кусало,  
Да нечего кусать.

Генерал осерчал: зубами ляскает, из глаз огнем сыплет, наставляет на кузнецов пулемет: «Подлецы-кузнецы! Молчать!».

Кузнецы куют и поют:

Кузнецы-молодцы, наяривай  
Для милости государевой.

Генерал доволен: «Молодцы-кузнецы!».

А кузнецы куют и поют:

На толстую богатину  
Выкуем рогатину,  
На царский двор  
Выкуем топор!

Озверел генерал: «Па-а-длецы! Ма-алчать!».

Кузнецы куют и поют:

Кузнецы-молодцы, наяривай  
Для милости государевой.

Генерал доволен: «Молодцы-кузнецы! Выдать каждому из царской казны по медной пуговице да по зеленой луковице!».

### 3.

Сидят, значит, царь с царицей на троне. Кругом бояре, генералы, ваньки-маньки и войско с барабанами.

Царь и говорит царице:

– Давай помирать, старуха.

А царица ему:

– Давай. Чего уж там – без аппетита...

Бояре, генералы, ваньки-маньки заохали, заохали, Закряхтели, запыхтели.

Дурандай-ца'ревич в обморок падает.

Войско с горя в барабаны бьет.

Сидит Дурандай на полу, кричит истошным голосом:

– Папочка-мамочка, не умирайте, пожалуйста. Как же я грозным царем буду, если я неженатый.

А двор: «Ай-ай-ай...».

Царь говорит:

– Какое беспокойство. Есть для этих делов кузнец Сила. Ты только кликни: «Ай-Сила!».

Царь сказал – Сила тут как тут.

– Чего?

Стоит, пятки голы, молотком ляжку почесывает.

Говорит ему царь:

– Ну, хамов отродье, ты Дурандаю—воевать, там, или, там, жениться, или чего другое – все делай. А я помирать буду.

Сила говорит:

– Давно пора.

Двор заурчал:

– У-у-уу-...

А уж Сила смылся.

Легли царь с царицей на подушки. Скушали по яблочку. Померли.

И душеньки ихние двумя пузырями к небу.

Тут весь двор заревел на разные голоса.

Музыканты задули в трубы комаринский похоронный марш.

А Дурандай, как сидел на полу, – прилетела ворона. К нему прямо на голову – стала корона.

Тут он вскакивает и ну, комаринского отплясывать.

#### 4.

Вот царь Дурандай весело похаживает, сапог о сапог поколачивает, скобочку о скобочку постукивает.

Генералы и бояре сидят перед ним в тайном совете, пыхтят, отдуваются.

Кричит Дурандай:

– Я грозной царь! Я да я ...

На тайный совет столбняк нашел.

Генералы закричали:

– Смирна-а!

Войско стало, как вкопанное. Собаки у собачьих будок – на задние лапы.

Крикнул Дурандай:

– Жениться хочу!

Тайный совет уперся лбами в землю:

– Жени-и-ться хо-о-чет...

Маньки-ваньки грудями-бедрями завертели:

– Жениться хочет!

А войско шаг на месте вытаптывает:

– Хотится жениться, хотится жениться, хотится жениться...

(Кобели за суками погнались, петухи на кур давай наскакивать).

Царь кричит тайному совету:

– Думайте, толсто...лобые!

Стал тайный совет думать.

Думают, думают, сопят, кряхтят, пот с них льется, лужами натекает.

Задумалось все царство.

Царь кричит:

– Надумали?

Тайный совет вскочил, орет:

– Так точно, ваше высоко!

Царь кричит:

– Чего надумали?

Тайный совет орет:

– Ничего, ваше высоко!

Царь хлопнул самого лобастого советника по лбу, пошел медный звон, царь кричит:

– Ай, Сила!

Кузнец Сила тут как тут.

Вынимает Сила из-за пазухи диво-радио с говорильной трубой и дальновидным зеркалом, поставил, подколотил молотком.

Сейчас в дальновидном зеркале является другое государство, забубённое: домищи на столбах, крыши набекрень, чугунный дворец на железном столбу поворачивается. На дворце вывеска: Тетёхино царство.

Повернулся дворец – на балконе королева Тетёха. У ней личико небледное, груди арбузами, заднее место печкой.

Гикнула, свистнула...

– Але, але, – говорит.

И Дурандай в трубу:

– Але, але.

И двор разом:

– А-ах! Красавица!

Войско снова марш на месте – раз-два, раз-два.

И Тетёха Прекрасная из зеркала:

– Хо-хо-хо! А можете вы три дела сделать?

Дурандай скобочку о скобочку пошелкивает и отвечает:

– Я грозной царь! Я четыре дела могу...

## 5.

Топот слышен по царству. Двадцать генералов несут булаву в двести пуд.

На улицах, в переулках собаки вслед им лают, старики и старухи пугаются.

Принесли, положили перед Дурандаем.

Дурандай вокруг булавы попрыгал, взялся за нее, пыхтит, пыхтит...

Музыканты на больших трубах подгромыхивают, чтобы царские конфузы засекретить.

Отстал царь, дрожит, похудел.

Взялись за булаву пять генералов. Пыжатся, пыжатся...

Тут трубы такой гром завели – все царство захохотало.

Ай, сила! – закричал царь.

Сила тут как тут.

Взял булаву одной рукой, легонько помахнул, бросил булаву в небо.

Полетела булава под облака, весь двор головы задрал.

Летит булава назад, Сила руку подставил, погнулась булава на его руке.

– Слабо! – говорит Сила.

Булаву руками выпрямил, три раза размахнулся, пол-армии царской задел сразу мертвыми полегли – и как закинет булаву...

Полетела она с великим свистом.

Над лесом пролетела – оголился лес.

Над горами пролетела – верхушки гор сковырнула.  
Птичьи стаи с неба попадали, море взбурлилось, солнце тучами за-  
крылось.

Как долетит булава в Тетёхино царство, Тетёху в нежное место как  
стукнет-снесла с теремов крыши, чердаки, побила людей несчетное число.

Потирает Тетёха указанное место и вопит:

– Кончилось мое девическое царство!

## 6.

Долетел этот крик до Дурандаева царства.

Дурандай испугался.

– Ай, сила! – говорит.

А Сила тут как тут.

– Чего это она воркочет? – спрашивает царь, а сам трясется.

Сила вынимает рацию из пазухи, приставляет к уху и отвечает:

– А это она за нас замуж просится.

А царь на это:

– Ай, первое дело!

## Часть вторая

## 7.

Поехал царь Дурандай в Тетёхино царство.

Музыка в трубы трубит, в дудки дудит, в барабаны наколачивает.

Царь впереди на расписной машине, из машины – дым, пар, свист,  
звон.

За царем бояре и генералы конным строем.

За боярами-генералами пехота вышагивает.

За пехотой – обоз: царский самовар – царь-самовар, царский крендель  
– царь крендель, перина царская—царь-перина, царский горшок – царь-  
горшок.

Едут по горам, по лесам, по долам.

Царь кричит грозно: «Ать-два, ать-два, ать-два!».

Генералы за ним: «Ать-два, ать-два, ать-два!».

Зверье лесное смеется, хитрое: «Ать-два, ать-два», – зайцы во фронт  
становятся, зайчата маршируют.

Три дня, три ночи ехали, солнце с луной три раза местами переменя-  
лись, – перемигиваются.

Приехали в Тетёхино царство.

## 8.

Стоит Тетёха Прекрасная на балконе, трясет пухлотой своей.  
Царь Дурандай ей ручкой машет.  
Тетёхины генералы палят из пушек.  
Кричит Тетёха зычным голосом:  
– Стой! Берись за второе дело, сильномогучий богатырь!  
Дурандай со страху икнул и снова невесте – ручкой.  
Тетёха гикнула, свистнула...  
Несут пять генералов громадный топор.  
Поднесли топор к чугунному столбу, столб в три обхвата, оглавок в облаках.  
Подманивают генералы царя пальцем, – иди, мол, второе дело делать.  
Подошел царь, посмотрел, ахнул:  
– Ай, сила!  
Сила тут как тут.  
Плюнул он на ладошки, взял топор...  
Царь к нему сзади прилепился, обхватил пояс.  
Пошел Сила столб рубить – по всему царству звон.  
Сила рубит, а Дурандай за его спиной мотается.

## 9.

От чугунного стука трясется Тетёхино царство.  
Королевна при каждом ударе подается вперед и ухает: «Ух, ух, ух».  
Терема трясутся, кавалерия на дыбы встает.  
Дворец вертится.  
Перестало стучать, дворец остановился, Тетёха грудями вздыхает:  
«Ну, и сила!».  
А царь Дурандай идет к ней легкой походочкой, скобочку о скобочку пощелкивает:  
Сила за ним тащит охапку чугунных поленьев, из кармана два полена торчат.  
Царь машет Тетёхе ручкой:  
– Вот и всего делов-то!  
Сила грохнул поленья у крыльца и – нет его.  
А Тетёха Прекрасная нежно улыбается. Как лошадь:  
– Гы-гы, гы-гы, гы-гы...

## 10.

Гикнула, свистнула Тетёха.

Распахнулись 12 ворот, 12 конюхов на 12 железных цепях волшебного коня выводят, еле удерживают.

Конь громко ржет, копытами в землю бьет, в небо рвется, земля под ним трясется.

Царь посмотрел, вздохнул: «Ай, сила».

Сила тут как тут. Царь опять его – в обхватку, за пояс.

Подходит Сила к коню, кладет ему руку на холку, конь осел по колена в землю.

12 цепей с него слетело – конюха улепетывают, аж пятками зад достают.

Взмостился Сила на коня, голыми пятками сдавил ему бока, вынул из кармана чугунное полено, ударил коня между ушами... Взвился конь.

Тетёха смотрит в подзорную трубу и видит: летит конь, горы-долы перепрыгивает, темные леса между ног пускает, большие дороги хвостом застилает, из-под копыт ископытть санными копнами летит.

Болтается царь у Силы за спиной.

А Сила охаживает коня чугунными полешками.

Избил одно, взялся за другое.

Тут жеребец заржал-заплакал:

– Силушка, отпусти хоть живого!

## 11.

А внизу все в небо воззрились.

Тетёха пасть распялила, по-лошадиному ржет, по-кобылиному подскакивает. Вдруг засвистел ветер с неба – фью-ю-ю! – упал конь перед Тетёхиным балконом.

Сила мигом – с коня, и не стало его.

А царь Дуранд ай вихляется на коне. Конь под ним тяжело ступает, по щетки в землю уходит, крупным потом обливается, в глазах слезы.

Кричит Тетёха: «Ох, растрясло! Ох, согласна!».

## 12.

Пошел тут пир, трезвон, музыка.

Выкатывают на улицы бочки с вином.

Сидят гости за дубовыми столами, на столах царь-самовары, царь-блины горами, царь-бутылки сорокаградусные.

Тетёха стоит у трона, держит на подносе полведерную чарочку и причитает:

Вот идет погубитель мой,

Вот идет разоритель мой,

Вот идет расплети-косу,  
Вот идет потеряй-красу.

Тут подходит царь Дурандай, скобочку о кобочку пощелкивает.  
Берет обеими руками чарочку, ноги здрожали, она его к земле тянет.  
– Ай, сила! – бормочет царь.

Сила тут как тут.

Выпивает Сила эту чарочку, а царь с легкостью отдает пустую  
Тетёхе. Царские ваньки несут жареных лебедей.

Тетёха кричит:

– Хлеба-соли откусывать, лебедей порушать!

Гости жрут. Один царь блины десятками в рот втягивает, другой—в  
обе щеки жуёт, щеки шарами раздуваются, третий царь огурец уписывает,  
скулы у него ходуном ходят.

Царь Дурандай кричит:

– Ешьте, пейте, царского хлеба не жалейте!

Бояре, генералы распоясываются, пуза у них раздуваются.

Икают гости разом.

### 13.

Вот молодые у себя в опочивальне.

Приготовлена постель слоновою. Накладена перина на перину, у перин  
лесенка – высоко!

Подходит Тетёха к Дурандаю, прижимает его к своему ожирению, так  
прижимает, что он едва дышит.

А Тетёха ему:

– Стань плотней, будет теплей.

### 14.

Опустилась пьяная ночь над царством.

Звезды на небе покачиваются. Покачивается дворец, генеральская  
стража у дворца на ногах не держится.

Генерал-фельдмаршал выписывает ногами кренделя, а сам орет:

– Стой прямо, гляди браво!

Солдаты с ног валятся. Тогда генерал-фельдмаршал командует:

– Надвое разделись, материны дети!

Те разделяются, гнутся в разные стороны.

Тогда генерал-фельдмаршал командует:

– Мордолупку на-а-чинай!

Вот они друг дружку по мордам лупят, и караульные слова кричат:

– Слушай!  
– Тише!  
– Царь с царицей почивают!  
Генерал-фельдмаршал из пушки стреляет.  
Подрагивает дворец, скрипит на все царство.

## 15.

Вот – утро. Поднимается солнце, подмаргивает царству.  
Собаки просыпаются. Петухи кур будят.  
Старухи окна открывают, позевывают.  
Генералы и солдаты лежат пьяные.  
Слышится скоморошьё пение.  
Идут по улочкам два скомороха и поют:

Ты, дуда моя, задуди, заиграй,  
Три дела переделал царь Дурандай.  
Ай, Сила!  
Ай, Сила!

Народ из окошечков выглядывает, пересмеивается.  
А скоморошки поют:

Три дела переделал, а четвертое,  
Да четвертое принавертывает.  
Кто. – Сила!  
Ай, Сила.

Смех все громче идет по царству.  
Играют скоморошки, танцуют, поют:  
Королевне Тетёхе славу поем,  
Славу поем. Силе бьем челом.  
Ай, Сила!  
Ай, Сила!

Загрохотало все царство.  
Старики и старухи, парни и девки, собаки и кошки, младенцы в зыбках – все смеются.

## 16.

Выглянула Тетёха в окошечко да как заревет.  
Пьяное войско встрепенулось, откалывает шаг на месте.

По улицам – хи-хи да ха-ха – окошки захлопываются, пусто стало, тихо.

Слышится Тетёхино гарканье:

– Ох, невежа!... Воды испил, колодца не закрыл!

Собачка в подворотню юркнула.

Тут Тетёха выбрасывает Дурандая из окошечка:

– В пастухи его, слабосильного!

Завизжал Дурандай, покатился по кривым, наклонным улочкам – прямо в поле, в коровье стадо.

Перед дворцом генералы на вытяжку стоят, трясутся.

Дворец с Тетёхой вертится – без памяти.

Кричит Тетёха генералам:

– В подземельное царство кузнеца нахального!

Пошли генералы с войском походным маршем.

## 17.

А Сила лежит у дворца под деревом, храпит богатырским храпом.

Он выдохнет – дерево от него отклоняется, вдохнет – дерево к нему приклоняется.

Генералы с войском подкрадываются храбрым маршем: шаг вперед, шаг в сторону, шаг назад.

Окружили Силу, наставили на него ружья, пики, пушки.

Из-за дерева подкрался палач с топором.

Взмахнул палач топором, набросилось войско на Силу.

Тащут Силу шесть генералов, ноги у него ниже колен обрублены...

– Ладно, – говорит, – вы еще у меня попляшете.

И бросили генералы Силу в колодец, в подземельное царство.

## 18.

А к Дурандаеву царству пришли 12 Тетёхиных приставов, принесли великую царскую печать и объявление.

Пришлепнули объявление на Дурандаеву вывеску:

### ЕГО ЦАРСТВО ТЕТЁХИНЫМ ЦАРСТВОМ ЗАБРАТО

Взялись 12 приставов за печать: «Эй, ухнем!»—стукнули ее об чернильную подушицу...

«Эй, ухнем!» – оттиснули печать на объявлении.

Печать круглая, посередке Тетёхино личико, а по ободочку: Тетёха Прекрасная.

### Часть третья

#### 19.

Стучит-гремит подземельное царство, стучит-гремит, жалобно поет.  
Сидят бабы, прядут и поют:

Ой, плохо, плохо, плохо нам  
В подпо-ольи Тетёхином.

Крутят мужики колесо деревянное, скрипучее, поют:

Чахнем и сохнем – ой! –  
В кабале Тетёхиной.

От деревянного колеса привод, от привода – рычаги: раздувают меха в кузнице.

Баба-Яга по коридорам шныряет, помелом метет, железным носом-трубой вертит, нюхает, костяной ногой стучит, крысой пищит:

– Тетёхе донесу! Съем, съем, съем!

#### 20.

Гудят меха в кузнице, раздувают огонь, в огне—прут в двадцать пуд.  
А в кузнице – Сила. Сидит у наковальни на большом камне, вытаскивает прут из огня и кует.

Откуда ни возмись – Баба-Яга. Прыскает вокруг Силы, пищит:

– Для царицы Тетёхи хороший меч выкуй, обманщик! А не то съем, съем, съем!

А Сила кует и отвечает:

– Пода-вишься, пода-вишься, пода-вишься.

Пискнула Яга, сгинула.

Готов у Силы меч. Слышит Сила – за стеной девичий голос умильно поет.

#### 21.

А за стеной вот что.

Лежит великий змей о трех головах: кольцом свернулся, хвост в средней пасти

держит, глазами хлопает, зубами скрехчет.

А в кольце – избушка, в избушке – девица Талань, краше ее на свете нет, в лапоточках. А глазки у нее закрыты, ресницы длинные, одна к одной, – слепая.

Вышивает она полотенце, а сама плачет – слезы в подставленное ведро жемчугом скатываются.

Скатываются слезы жемчугом, а потом мелким бисером – тук-тук, тук-тук – серебряный звон.

И поет она так:

Ой, тошно мне, тошнехонько,  
Участь злая, нету силушки.  
Меня, молоденьку, Тетёха извела,  
Извела, глазки выкопала.

Откуда ни возмись – Баба-Яга. Зашипела, ногой застучала:

– У-у-у, съем, съем, съем! Зачем бисером плачешь? Велено – жемчугом! Съем, съем, съем!...

Заплакала Талань крупным жемчугом.

## 22.

Тут змей заворочался, зазевал, положил Талани на колени свои три головы:

– Ищи-и-и...

Талань в одной голове ищет.

Заснула голова, свалилась на землю, захрапела, как телега заскрипела.

Талань ищет в другой.

Другая тоже – на землю: храпит, свистит.

Так и третья.

Змей храпит, а Талань плачет-поет:

Ой, тошно мне, тошнехонько,  
Участь злая, нету силушки.

А Сила тут как тут.

Подкрадывается на коленях. Меч в руках.

Подполз, ахнул змея мечом – покатались змеевы головы, из змея кровь – бурной рекой.

## 23.

А наверху Дурандай гонит домой Тетёхино стадо.

Развалилась Тетёха на балконе, считает коров.  
Вот последняя корова остановилась перед хлевом, задрала хвост.  
Тетёха кричит: «Целуй по указу!».  
Идет Дурандай, как миленький, – целовать.  
А Тетёха смеется, как пушка.  
Вдруг затрещало, загудело, Тетёху подбросило, раздуло ее подол вихрем.

Вылупила глаза королевна: из подземельного царства – ропеллером вперед – вылетает ковер-самолет, на нем Сила с Таланью.

Пролетели... Взревела Тетёха.

Бросилась к телефону, орет в трубу:

– Але-але, барышня-не-спите, дайте Бабу-Ягу.

## 24.

А Баба-Яга лежит у себя в кабинете.

Ноги в стену уперла, железный нос в потолок, почесывается. Ей не спится, подушка в головах вертится.

Затрещала телефонная трещетка, Баба-Яга схватывает телефонную трубу, завизжала, засвиристела.

Выскочила перед ней железная ступа, так и пляшет, гремит.

Яга в ступу вскочила, к ней метла – в руки.

Ступа завертелась, загрохотала, поднялась от земли.

Тут утки крикнули. Цветы-травы звякнули, к земле полегли – полетела Баба-Яга.

## 25.

Летит ковер-самолет над горами, лесами, речками.

Сила рулем правит, Талань – головкой к нему на грудь.

Догоняет их Баба-Яга, стреляет из носа железными ядрами.

Подстрелила пропеллер.

Талань крикнула жалобно, самолет – вниз.

Баба-Яга стрелой за ним.

Упал самолет на чистое поле.

Тут Талань вынимает гребень из головки, кидает – стал дремучий лес.

А Баба-Яга как выпустит зубы-пилы – что ни хватит, то дерево сваливает, расшвыривает во все стороны.

Пробилась, высунула нос в поле, нюхает.

А Сила притаился сбоку на коленях.

Схватывает он Бабу-Ягу за железный нос, завязал узлом, повесил ведьму за нос на сук.

Выломал березку и давай Ягу молотить.

А Талань стоит, боится, слезы роняет, из слезинок цветы вырастают.

Яга хрипит:

– Отпусти, Сила, я тебе воду достану живущую, целующую.

– Доставай, старое стерво, – говорит Сила.

## 26.

Махнула Баба-Яга помелом – стало озеро.

Сила отломил от березы веточку, бросил в озеро, а из озера вдруг – пламя.

А Талань стоит, боится, слезы роняет. Подступает к ней пламя, а ее слезыньки цветами произрастают, не подпускают к ней пламя цветы.

– А-а-а, так ты так, – кричит Сила, – убью на месте, старая бестия.

И опять – за березку. Лупит Ягу.

Ну, та видит – делать нечего, опять махнула помелом, стало другое озеро.

Бросил в него Сила веточку, веточка зацвела, разрослась деревцом.

Сейчас Сила – Бабу-Ягу с сука и – в пламенное озеро.

Яга пискнула, озеро пшикнуло – сгорела ведьма.

## 27.

А Талань стоит в цветах, руки протягивает, кричит жалобно: «Силушка, где ты?».

А Сила подполз к озеру на коленях, окунул ноги в воду и умывается горстями.

Вскочил – красавцем писанным, ноги целы, в сапогах!

Несет Сила в пригоршнях воду целующую, плеснул Талани в глаза:

– Вот он – я, Таланюшка!

Она ресницы поднимает – глазки целые, двигаются из стороны в сторону.

– А-ах! – и к нему уточкой.

## 28.

А на лужку, крутом бережку сидит царь Дурандай, пасет коров.

Слезамы омывается, полотенцем утирается.

Слышит – поют:

Тере-бере-бень,  
Села муха на плетень.

А это Талань с Силой. Идут в обнимку, притоптывают.

Посмотрели на царя-пастуха и рассмеялись.

Дурандай слезами оmyвается, полотенцем утирается, а коровы над ним смеются.

Берет Сила пастуший рожок, играет веселую, а Талань пляшет, белыми лапоточками постукивает, поет песенку:

Тере-бере-бень да тере-бере-бень,  
Села муха на плетень.

Умывается,

Улыбается.

Я-де муха не проста,

С коровячьего хвоста,

С коровячьего,

Дурандаева.

Дурандай ревет:

– Силушка, вызволь меня, я тебя околоточным сделаю.

## 29.

А Тетёха, конечно, сидит на балконе.

Звякают колокольца, идут коровы. Тетёха их считает,

Идет Сила за последней коровой, пастуший бич в руке. За ним Талань, за Таланью царь Дурандай.

Остановилась последняя корова, задирает хвост.

Сила как возьмется за этот хвост, как дернет – содрал всю шкуру с коровы.

Заорала Тетёха:

– Да и где ж ты силы набрался, халдейская харя!

А Сила отвечает:

– Вспомнила Силу, царь-девка-блядь! Теперь ты у меня попляшешь.

Запрыгала Тетёха на балконе, дворец завертелся, она гикнула-свистнула...

Пехота в барабаны забила, кавалерия в трубы затрубила, задвигались на месте.

В улочках, в переулочках открываются окошки,

Старики-старухи, парни-девки шепчут:

– Ай, Сила. Ай, Сила. Ай, Сила.

А Сила привязал бич к кнутовищу струной, в кнутовище дудит, на струне играет.

Да так заиграл, что все заплясало.

Заплясали коровы, заплясали хоромы.

Тетёха захотела топнуть на Силу – топнула и в пляс пошла.

Заплясало все царство: улочки, переулочки, горшки, ухваты, печки, люди, звери и кавалерия с пехотой.

Дворец вертится, дома на столбах в присядку пустились, коровы в фокстрот, а царь Дурандай колесом ходит.

А уж Тетёха пляшет, как зверь-бегемот: пар от нее, как из бани.

А Талань березкой белой пошевеливается.

Вдруг охнуло, грохнуло – села Тетёха на толстое место, вопит: «Уйди, уйди!», – и весь дух из нее вон.

Только отребье и осталось.

### 30.

Тут Дурандай к Силе подкатывается, скобочку о скобочку пощелкивает:

– Теперь я – грозной царь. Ай, Сила!

А Сила подымает с земли коровью шкуру, задирает у нее хвост, показывает Дурандаю:

– Видал.

Да как даст ему раза сапогом пониже спины – полетел грозный царь через леса, через моря. Через крутые берега.

Там болото лежало.

В болото плюхнулся, болото хлюпнуло – не стало царя, только дымок пошел.

### Концовка

Гик, свист.

Скачут-танцуют скоморохи.

Остановились, топнули, крикнули:

– Хороша сказка...

Опять пляшут и поют (или выговаривают):

Сказка – смехота,

Да смех-то неспроста.

Гей-гей-гей!..

Коль слушали с умом,

Так мы еще придем,

Сыграем и споем.

Гей-гей-гей!..

Синему морю на тишину,

Вам на послушание,

Силу-труду на славу.

*Учебное издание*

**Цидина Татьяна Давидовна**

## **ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ АНИМАЦИИ**

### **Лекции**

по дисциплине  
«История и теория анимации»  
для студентов, обучающихся по специальности  
55.05.04 «Продюсерство»  
специализация «Продюсер мультимедиа»

Редакция, оформление и верстка М. В. Лукиной

Заказ № 1712. Подписано в печать 02.07.2018.  
Формат 60x84 /16. Объем 9 у. п. л. Тираж 100 экз.

Отпечатано в Челябинском государственном  
институте культуры. Ризограф.  
454091, г. Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36а