

# ТЕОРИЯ КИНО. ОТ ЭЙЗЕНШТЕЙНА ДО ТАРКОВСКОГО

Виды киноискусства. Анимация





#### Фильмы:

- «Сказок сказок» Юрия Норштейн
- «Ежик в тумане» Юрия Норштейн
- «Унесенные призраками» Хидео Миядзаки
- «Аксак Кулан» Амена Хайдарова

**Цель:** Познакомить зрителя с анимацией, средствами ее выразительности и показать, чем она отличается от игрового и документального кино.

#### Основные идеи:

1. Анимация как вид искусства кино.
2. Если игровое и документальное кино преобразует физическую реальность, то суть мультипликации состоит в ликвидации физической реальности.
3. Как подбирается «прототип» в анимации на примере «Волчка» из «Сказки сказок» Ю. Норштейна.
4. В анимации изображение движется со скоростью мысли.
5. «Кадр заряжен скрытой энергией до того, как в нем появляется персонаж» – Ю. Норштейн
6. Как придумывал свои анимационные образы японский художник-режиссер Хаяо Миядзаки для «Унесенных призраками».
7. Как работал со своими образами казахский художник-режиссер Амен Хайдаров для мультфильма «Аксак Кулан».
8. Мультипликация – это современная живопись, выскочившая за пределы пространства и существующая одновременно во времени.

В цикле лекций по книге Семена Фрейлиха «Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского» мы, конечно же, не можем не коснуться такого вида киноискусства, как анимация. В предыдущих лекциях мы говорили об игровом, документальном, научно-популярном кино, а сегодня поговорим об анимации.

С. Фрейлих в своей книге пишет: «В тяготении к сюрреализму раскрывается смысл мультипликации, сама природа ее. Никакой вид кино не был так угнетен канонами соцреализма, как мультипликация. И если подражание физической реальности лишь ограничивало возможности игрового и документального кино, то само по себе стремление изобразить жизнь в формах самой жизни было для мультипликации равносильно самоубийству. Игровое и документальное кино так или иначе преобразует физическую реальность, мультипликация состоит в ликвидации физической реальности».



Живая материя имеет свою внутреннюю конструкцию, невидимую для глаза, чтобы ее различить, надо предмет «раздеть», в таком случае предмет доводится до пиктографического знака. Пиктограмма есть тайна предмета, его внутренняя форма, его душа. Не случайно мультипликация называется еще и анимацией. Анимация – значит, одушевление. В мультипликации в равной степени одушевляется человек и лист дерева. То и другое имеет в жизни прототип, то есть то и другое списано с натуры. Вот как, по словам Норштейна, был найден и претворен прототип Волчка в «Сказке сказок».

«Что-то находишь неожиданно. Хотя неожиданность здесь тоже условная – все время об этом думаешь, все время движешься в этом направлении».

Вот глаза Волчка. Они не были нами придуманы. Я как-то зашел к одной своей знакомой, а у нее на стене фотография висит – из французского, что ли, журнала. Изрядно помятая. Оказывается, ее нашел сын этой знакомой. Но как нашел! Увидел на земле скомканный лист бумаги, а оттуда, из этого скомканного листа, смотрят глаза. Два глаза. И он, как человек чуткий, развернул этот лист. Оказалось, что там фотография котенка – мокрого, с привязанным к шее бульжником... Только что вытащили его из воды, и фотограф снял. Котенок буквально секунду назад был уже в потустороннем мире. Он сидит на разъезжающих лапах, и один глаз у него горит дьявольским, бешеным огнем, а второй – потухший, он уже где-то там... Совершенно мертвый... Как тут не вспомнить глаза булгаковского Воланда?! И вот мы глаза этого котенка перерисовали для глаз Волчка. Там, где Волчок стоит в дверях дома. Где качает колыбельку и наклонил голову набок. В других местах глаза у него «игровые», то есть являются одной из частей общего действия. А в этих скрещиваниях они нужны как смотрящие с той стороны экрана, поверх всякой игры. Мы оставили их в наиболее острых, болевых точках, где нужно напряжение горящего взора, где мы не нуждаемся в



игровой логике, где силовые поля кинокадра устремляются к ним, где они проявляют инстинкт кинокадра, не поддающийся рациональному разъятию» (1).

Подчеркнем три момента в этом высказывании, которое может стать ключом к определению эстетического пространства, занятого в кино картинами Норштейна.

Первое: проблема прототипа. Когда мы говорим об уничтожении в мультипликации физической реальности, не следует это понимать прямолинейно. В отношении материала действительности приходится избегать двух крайностей, чтобы таким образом проскакивать между своеобразными Сциллой и Харибдой. С одной стороны, всегда существует опасность копиизма, крайним выражением которого был метод «эклера»: озвучивает актер, допустим Б. Чирков, роль, а мы не только слышим его, но и видим, поскольку прототип, пусть силуэтно, копируется, в результате на экране тело есть, души нет. С другой стороны, можно предмет «раздеть» до такой степени, когда образ рвет пуповину с прототипом; условность пиктограммы становится здесь самодовлеющей, праздною игрой ума. У Норштейна образ, при всей своей условности, помнит прототип, и это мы видим на примере «Сказки сказок».

Если о говорить о сюрреализме, то он, можно сказать, присущ искусству анимации. Говорят, что только в анимации изображение движется со скоростью мысли. Или точнее, мысль, фантазия, а не реальность первичны в изображении.

Хотелось бы подчеркнуть одно фундаментальное свойство авторского кинематографа. Он потому и называется авторским, что режиссер придумывает, а потом изображает в фильме, в данном случае в анимационном, такой образ, который придумал только он и никто другой. И вот эта придуманная им система образов и становится особенностью его киноязыка, его авторского кинематографа. И Волчок с удивительными глазами, и мальчишка, кушающий зеленые яблоки в саду среди ворон, – это узнаваемые образы Юрия Норштейна.

С. Фрейлих пишет: «Режиссер нуждается в прототипе и при изображении природы. Не только человек и животное у него живые существа, туман у него тоже живое существо. В картине «Ежик в тумане» ежик и туман – одна материя. Ежик – тип, туман – обстоятельства. Образ не врисовывается в фон, они взаимодействуют на равных. В таком взаимодействии среды и персонажа обнаруживаются философский и чисто эстетический принципы, связанные между собой в творчестве Норштейна».

Инстинкт кинокадра, о котором говорит Норштейн, состоит в том, что кадр заряжен скрытой энергией до того, как в нем появляется персонаж. Так, картину «Ежик в тумане» начали снимать до того, как была окончательно придумана пластика главного героя. Туман (природа) – начало Ежика, Ежик – вершина природы (тумана). Их единство предопределено философской установкой, к которой мы относимся высокомерно, как, впрочем, будем откровенны, несколько свысока относимся и к самой мультипликации, а между тем, именно ее приемами можно так убедительно показать вот эти переливы природы в персонаж и персонажа в природу; этот опыт может обогатить другие виды экранного искусства, оперирующие уже не рисунком (или куклой), а актером (игровое кино), фактом (документальное кино), идеей (научное кино).

Второе: проблема героя. Кризис игрового кино произошел вследствие разделения героя на положительного и отрицательного. При таком подходе оказалось, что отрицательное – смешно, положительное – серьезно.

Положительных героев играли красивые актеры, отрицательных – актеры с изъянами в фигуре или лице (если их нет, они достигаются с помощью грима). Герой не мог иметь слабости и пороки. Преодоление этого предрассудка в игровом кино произошло болезненно: красивые актеры уходили в тираж, все чаще стали играть «некрасивые». Беру это слово в кавычки, поскольку речь идет о таких, например, актерах, как И. Чурикова,

Р. Быков, М. Булгакова, которых начальствующие блюстители эстетических канонов запрещали снимать в главных ролях. Но когда искусство перестало прибегать к прямому выражению пафоса, именно эти актеры оказались фотогеничными.

Мультипликация, оперирующая не живым актером, а рисунком или куклой, не менее трудно преодолевала сложившийся из эстетических предрассудков барьер, пока же он не был преодолен, невостребованным оставался и талант «игровика» Параджанова, и талант мультипликатора Норштейна. Они работали и раньше, но заговорили о первом только после картины «Тени забытых предков», о втором – после картины «Лиса и заяц». Это не значит, что они пришли из плохого кино в хорошее, они пришли из классического кино в момент, когда оно оказалось в кризисе, чтобы проявить себя в новом, неклассическом кино. У игрового и мультипликационного кино препятствие было общим, цели же разные. Игровое кино, обжегшись на положительном герое и больше не доверяя ему, бросилось в объятия антигероя, изображение изъянов жизни и только их окрасило экран «чернухой», кино стало избегать высоких слов; здесь-то игровое кино и



разошлось с мультипликацией, для которой возвышенное, нереальное не стало синонимом фальши.

Рассмотрим с этой точки зрения персонажей анимационного фильма «Унесенные призраками» другого великого мастера анимационного кино – японца Хаяо Миядзаки.

Пробуя и отвергая то один, то другой потенциальный сюжет, Миядзаки обратил внимание, что снова и снова возвращается к теме традиционной японской бани. Эти заведения, часто строящиеся на почитаемых горячих источниках, всегда казались режиссеру местом причудливым и таинственным, где люди очищают не только тела, но и души. В бане на «малой родине» Миядзаки была вечно запертая дверь, и постановщик не раз на досуге придумывал истории о том, куда эта дверь может вести. И однажды из этих фантазий родилась история о тайной курортной бане для уважаемых призраков, духов и божеств. Ведь не одни же люди любят расслабляться после тяжелого трудового дня или тяжелого трудового года.



Так начал складываться сценарий «Унесенных призраками» – оригинальное сочинение Миядзаки, которое, однако, наполнено отсылками к японской мифологии и литературной классике. Так, попадание главной героини в причудливую нечеловеческую реальность сразу вызывает в памяти «Алису в Стране чудес», а в ведьме, которая с помощью волшебного угощения превращает людей в свиней, легко узнать Кирку (или Цирцею) из гомеровской «Одиссеи». Напомним, что Миядзаки уже цитировал «Одиссею» в «Навсикае из Долины ветров», дав заглавной героине гомеровское имя.

Конечно, намеков на национальную традицию в «Унесенных призраками» куда больше, и при желании можно написать целый трактат о связи фильма с японской культурой.

Потрясающая анимация и детальнейшая графика, роскошный дизайн, колоритнейшие второстепенные персонажи, главная героиня, трансформацию которой в течение фильма можно сравнить разве что с превращением Сары Коннор в «Терминаторе» из простой официантки в спасительницу человечества... А также мистика, магия, душевность, японская религиозность, ненавязчивые поминания экологии. И конечно, увлекательный и динамичный сюжет с несколькими непредсказуемыми поворотами.

Миядзаки не боится показывать страшных, неприятных, дурно пахнущих персонажей. Но для того и существуют бани, чтобы в них отмыться. Мыться должны не только люди, но и духи. Оказывается, что это был отнюдь не дух помоек, а знаменитый хозяин рек. Фактически божество, которое было так загрязнено, что ели передвигалось, не говоря уже о том, что не могло летать.

О больших и малых достоинствах ленты можно, кажется, написать целую книгу, и среди них очень трудно выбрать главное. Может быть, это удивительное сочетание таинственности бани для божеств с ее сатирической узнаваемостью как «обычного» бизнеса с вороватыми служащими и крикливыми менеджерами? А может быть, это ощущение, что «Унесенные», при всем их размахе, затрагивают лишь малую толику чудес мира духов и что Миядзаки при желании мог бы годами рисовать об этом мире фильма, ни разу не повторяясь и раскрывая все новые его тайны? Или же это проявляющиеся в каждом кадре доброта режиссера и его любовь к родине, к ее истории и культуре, которая, однако, ничуть не противоречит прогрессивности Миядзаки и его желанию видеть девушек и женщин не только домохозяйками, но и сотрудницами и начальницами?

Одним словом, «Унесенные призраками» – это шедевр, и вскоре после выхода картины это признал весь мир. Сначала лента покорила Японию («Унесенные» стали первым в истории фильмом, который собрал более 200 миллионов долларов до выхода в американский прокат), а затем получила «Золотого медведя» Берлинского фестиваля и «Оскар» как лучший полнометражный мультфильм. Зарубежные критики осыпали ее похвалами, а фанаты аниме грезил о том, что потрясающий успех «Унесенных» заставит включить японскую анимацию в мировой мейнстрим наравне с голливудскими художественными картинами и мультфильмами.



Мы не можем не сказать о казахской анимации, которая достигла значительных высот благодаря ее основателю художнику-режиссеру Амену Хайдарову. «Много удивительных легенд у моего народа. О диком коне, о многострадальной домбре...»



Легенда «Аксак Кулан» повествует об одной из самых трагических страниц истории казахского народа – вторжении несметных полчищ Чингисхана в безбрежные просторы казахских степей; о матери кулана, которая выступила в защиту свое куланенка; о казахском народе, который смог противостоять врагу; о музыкальном инструменте, который «пострадал», рассказав правду и превратившись из четырехструнного в двухструнный инструмент. Здесь также мы видим и элементы образного обобщения, и свой киноязык, и другие методы передачи мысли, свойственные только анимации.

С. Фрейлих: «Мультипликация – это современная живопись, выскочившая за пределы пространства и существующая одновременно во времени. В мультипликации как бы смоделирован процесс современного мышления, в котором важное место занимает бессознательное».

### **Дополнительные ресурсы по теме лекции:**

1. Норштейн Ю. Движение // Искусство кино.- М., 1989.- № 4.- С. 110-111.
2. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. - М., Гаятри, 2007.
3. Фостер У. Основы анимации. - М., АСТ, 2003.
4. Норштейн Ю. Снег на траве. Лекции по искусству анимации. - М., 2005.
5. Ногербек Б. Когда оживают сказки: Мультипликационное кино Казахстана. - Алма-Ата, Онер, 1984.