



Білик А. А.

*кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри дизайну,
Херсонський національний технічний
університет*

ТРАДИЦІЇ ВІТЧИЗНЯНОЇ АНІМАЦІЇ КРИЗЬ ПРИЗМУ СТВОРЕННЯ МУЛЬТФІЛЬМІВ СТУДЕНТАМИ- ДИЗАЙНЕРАМИ

Анотація. Автор розглядає особливості художньої складової при створенні мультфільмів.

Ключові слова: мультиплікація, сценарій, жанр, анімаційний образ.

Анотация. Билик А. А. Традиции отечественной анимации в создании мультфильмов студентами-дизайнерами. Автор рассматривает особенности художественной составляющей при создании мультфильмов.

Ключевые слова: мультипликация, сценарий, жанр, анимационный образ.

Annotation. Bilyk A. A. Traditions of home animation cartoons in creating cartoons by students-designers. The author examines peculiarities of artistic constituent in creating animated cartoons.

Key words: animated cartoons, scenery, genre, animated image.

Надійшла до редакції 20.01.2011

Постановка проблеми. У 90-ті роки ХХ століття криза охопила увесь кінематограф, не оминувши анімацію. Перед останньою стало питання виживання. Українська анімація вже вкотре переживає період свого відродження. На сучасному етапі студентами-дизайнерами Херсонського національного технічного університету йде активне опанування навичками створення анімаційних стрічок, переважно короткометражок.

Мета статті – розкрити необхідність врахування художніх складових під час створення анімаційного фільму, показати яскраві моменти з історії вітчизняної анімації.

Основний зміст. Історія вітчизняної мультиплікації закарбувала ряд значних постатей-ентузіастів. Так наприкінці 20-х років працював В. Левандовський, який саме і започаткував вітчизняну мультиплікацію, створивши фільми за мотивами українського фольклору «Казка про солом'яного бичка» та «Казка про білку-хазяечку та мишку-лиходієчку». Він суміщав у собі роботу сценариста, режисера і художника, застосовуючи автоматичний олівець, який вважають праобразом сучасної комп'ютерної анімації, але не маючи підтримки та зацікавленості з боку тогочасних керівників, митець змушений був переїхати до Москви. Першими звуковими мультфільмами є створені режисерами Є. Горбачем та С. Гуєцьким «Мурзилка в Африці» та «Тук-тук і його товариш Жук». Роботою з останнім розпочав ще В. Левандовський.

У довоєнні роки значний внесок у розвиток вітчизняної анімації зробили І. Лазарчук, І. Гуревич. За їх ініціативою виникло Творче об'єднання художньої мультиплікації. Об'єднання мультиплікаторів сприяло закладенню підвалин професійної майстерності, створенню школи аніматорів, без якої не можливий був подальший розвиток даного мистецтва. В Україні працював і класик маловального кіно, майстер гострої гротескової мультиплікації Д. Черкаський. Серед чинників, що вплинули на формування української анімації О. Шупик називає «уроки Диснея (йдеться не про сліпе наслідування його стилістики, хоча спостерігалось і таке), і досвід Загреба, і майстрів інших шкіл, що є закономірним процесом» [1, с. 376].

Лише у 60-70-х роках у роботах українських митців простежуються основні художні напрями, жанри анімації. Саме тоді сформувалась самостійна творча професія – художник-мультиплікатор високої кваліфікації. Серед видів анімації поширення набуває мальована та об'ємна. Значно збагатив вітчизняну анімацію режисер Н. Василенко, звернувшись до жанру билини, думи, створює фільми «Микита Кожум'яка», «Маруся Богуславка», «Сказання про Ігорів похід». І в цей час, продивляючись мультфільми, важко не помітити в них вплив диснейської естетики, технології, хоча помітним стає почерк митця, його стильова індивідуальність. «Успішно працював у жанрі притчі режисер Є. Сивокінь. Його картина «Людина, яка вмiла літати», «Добре ім'я», «Людина і слово» приваблюють широтою фантазії, високою зображальною культурою, влучною метафорою, що надає рельєфної форми абстрактним, здавалося б, ідеям і поняттям» [1, с. 379].

Якщо жанр притчі, про який йшла мова вище, і можна увити без слова, то казці, доречі, улюбленому жанрі мультиплікації, лише пластичною характеристикою персонажів обійтися не можна. На жаль, студенти під час створення мультфільмів намагаються взагалі уникнути слово, вживаючи музичний супровід. Звичайно, слово

не має перетворюватись на домінуючий художній компонент, при якому ілюстративне зображення є лише фоном, але нехтувати їм зовсім не слід. На сьогодні відомі різні форми вживання слова у мультиплікації: діалог, монолог, дикторський текст.

Потреба піднести рівень вітчизняної анімації особливо актуалізувалася зараз. Після значної перерви реанімувалася російська мультиплікація, на жаль, українська чекає ще на свій час. Тому підготовка фахівців даного профілю є нагальною потребою.

Студентам необхідно оволодіти не тільки вмінням яскраво розповісти історію, але й тонко навчитися розуміти сміхову культуру.

Адже слід пам'ятати, що мультиплікація народилася як мистецтво комедії. Існує декілька видів комедійного жанру. Студентам у своїх роботах, наприклад, можна широко застосовувати ситком (певна комедійна ситуація) і буфонаду (коли хтось за кимось бігає).

Слід зазначити, що зображальне рішення в анімації має велике значення від нього в більшій мірі залежить успіх чи неуспіх стрічки.

Студентство у своїх роботах віддає перевагу анімації для дорослих. Вона може бути як смішною, так і серйозною. В основі її сприйняття має лежати робота інтелекту. У даному випадку постає проблема актуальності. Отже, мають підніматися найважливіші теми сучасності.

Мистецтво анімації володіє широким жанровим спектром: філософські притчі, розгорнуті соціальні метафори, героїчний епос, трагікомедії, сатиричні мініатюри, поетичні есе, романтичні балади тощо.

В основі анімаційного фільму лежить сценарій. Тобто саме літературна складова є фундаментом майбутнього фільму. Югославський режисер Душан Вукотич слушно зауважував, що мистецтво мультиплікації не знає меж, бо співпадає з межами фантазії. Мова йде про творчу складову без якої неможливо створити яскравий сюжетний анімаційний фільм. Творчість – це не просто створення культурних продуктів, а це, в першу чергу, підйом всієї людської суті. Людині потрібне щось таке, що б надавало смисл її життю і допомагало їй відшукати своє місце у світі. Відчуття смислу виводить людину за межі буденного споживання. Творча активність дає людині можливість для розкриття особистості і дозволяє їй жити повноцінним життям, надає відповідальності за світ. Звідси з незвичайною силою ставиться проблема творчості і буття, мистецтва і життя: створити мистецький твір.

Творча унікальність – це своєрідність, що формується в процесі та результаті творчості, коли людина виходить за рамки соціокультурних стереотипів, стає творцем цінностей, цілей.

Тематичний діапазон мультфільмів не менш різноманітний. Студенти можуть піднімати соціальні питання, торкатися філософської проблематики, популяризувати певні знання. Не випадково С. Ейзенштейн відзначив, що мультиплікація – сама безшабашна галузь кіно.

Так однією з перших мультфільмів на соціальну тему стала робота режисера Ф. Хітрука «Історія одного злочину». В основі сюжету лежить історія маленької людини-службовця, якому сусіди всю ніч заважали спати. Режисер хотів донести до глядачів, щоб вони поважали один одного, дбайливо ставились до тих, хто поруч. На перший погляд простий сюжет, але

доволі розповсюджена історія, з якою хоч раз у житті, але людина стикається. З приводу даного фільму Б. Крижановський зазначав: «У рішенні фільму багато нового, незвичайного, винахідливо використана вся площа кадру, створений своєрідний поліекран, коли одночасно ми бачимо в кадрі декілька зображень. Фільм «Історія одного злочину» привернув увагу і спеціалістів, і поціновувачів мультиплікації. Його вихід на екран став народженням нового талановитого режисера» [2, с. 8].

Сценарій повинен бути логічно завершеним, компактний за структурою, цікавий за змістом. Він передбачає наявність виразних та яскравих персонажів, які мають виразну пластику, міміку, поведінку. Сценарій передбачає добре прописаний зміст і образу. Мультиплікаційний персонаж може розкривати психологію людини, передавати різні емоційні стани, виражати задоволення чи гнів, радіти, сумувати тощо. При цьому треба враховувати, що передача емоцій в анімації досить умовна.

Анімаційний образ за своєю природою є динамічним, що існує короткий час, тому глядачі не встигають помітити різні подробиці, деталі, закладені автором, тому під час створення персонажа слід пам'ятати, що він має бути позбавлений зайвої деталізації. Дії персонажа мають бути пов'язані з сюжетом, логічно вмотивованими, не порушуючи єдиної цілісності твору.

При написанні сценарію треба враховувати, що сценарій має бути насиченим фабульним розгортанням послідовних подій, що характеризують поведінку персонажів, ситуацій тощо. Фабула – хронологічна та логічна розстановка подій в мультфільмі. Кожна подія – структурна одиниця, водночас пов'язана з іншими. Наявність інтриги (детальна послідовність неочікуваних поворотів фабули) надає мультфільму художньої та змістовної значущості. Хронотоп відтворює просторово-часову картину світу та організовує композицію твору. Анімаційні короткометражки, які переважно створюються студентами, теж передбачають створення сценарію.

Традиційно вважають основним критерієм творчості фактор новизни, вдаючись до творчих підходів, творчих вирішень, викладач повинен ставити перед студентом завдання мати на все власну думку, а отже творити. Особливість творчого процесу в тому, що це діяння, суть яких полягає у виході за межі вже існуючого, а це передбачає невдоволення тим, що є, руйнування вже існуючих цінностей. Неспокійне Я творчої людини повинно розвалити застояний світ традиційного канону і вирушити на пошуки нового.

Висновки. Історія української мультиплікація закарбувала низку яскравих постатей режисерів, які вивели її міжнародний рівень. Сьогодні вітчизняна анімація поступово виходить з кризи, що розпочалася ще наприкінці ХХ століття. Створення студентами-дизайнерами на сучасному етапі анімаційних фільмів передбачає не лише знання комп'ютерних технологій, а художніх особливостей, що лежать в основі мультиплікації.

Література:

1. Нариси з історії кіномистецтва України / Редкол.: В. Сидоренко та ін.; Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України. – К, 2006. – 864 с.
2. Мультпанорама-2: Сб. сценарієв / Сост. и авт. вступ. статьи Б. Крижановский. – К, 1984. – 136 с.