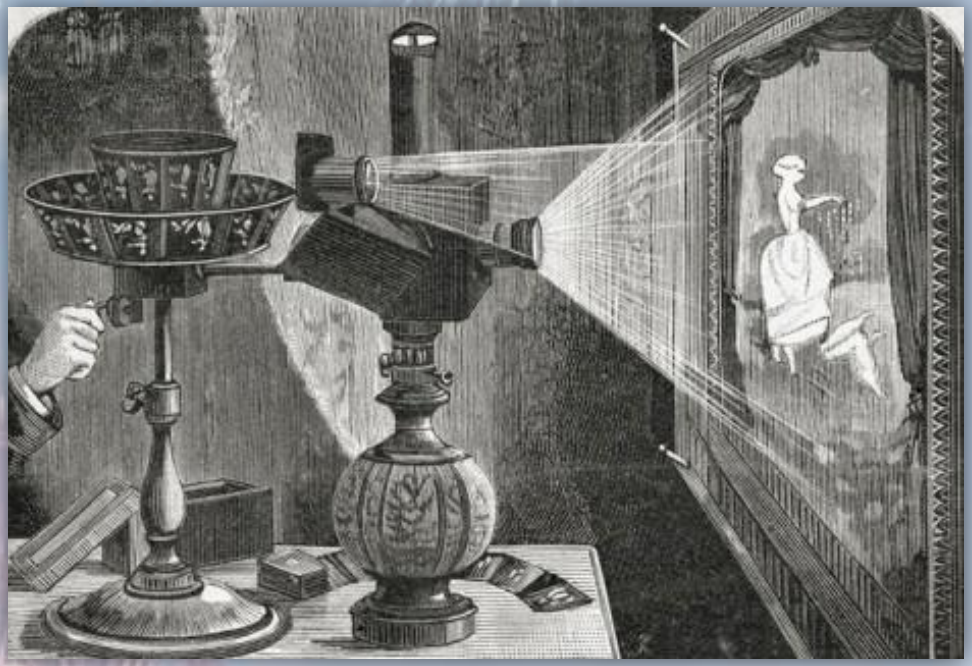
Лабиринты анимации



К Международному дню анимации



Международный день анимации (International Animation Day) отмечается ежегодно 28 октября. Этот праздник был учреждён по инициативе французского отделения Международной ассоциации анимационного кино в 2002 г. в честь 110-летия публичного представления первой анимационной технологии.

В этот знаменательный день – 28 октября 1892 г. – в Париже художник и изобретатель Эмиль Рейно пригласил зрителей на новое, доселе никем не виданное зрелище – оптический театр. Гениальный изобретатель-самоучка впервые продемонстрировал праксиноскоп. Аппарат был собран из коробки из-под печенья и зеркального барабана и позволял просматривать на прозрачной ленте фазовые картинки, создающие иллюзию движения фигур. Это событие стало рождением прообраза современных мультфильмов, и именно эта дата теперь считается началом эпохи анимационного кино.



Анимация знала разные времена. В 1894 г. о ней забыли, но после того, как братьями Люмьер был продемонстрирован фильм «Прибытие поезда», и люди поняли, что у кинематографа есть будущее, об изобретении Рейно вспомнили как об отправной точке. Началось развитие мультипликации.

Первым русским мультипликатором был Александр Ширяев, балетмейстер Мариинского театра, создавший первый отечественный кукольный мультфильм в 1906 г. А в 1912 г. состоялась премьера первого российского мультипликационного фильма «Прекрасная Люканида».

Советская мультипликация возникла в 1924-1925 гг. За один только 1924 год на студии «Культкино» художники выпускают целый ряд картин: «Германские дела и делишки», «История одного разочарования», «Советские игрушки», «Случай в Токио», «Юморески». Одним из первых всемирно известных советских полнометражных мультфильмов стал «Новый Гулливер» Александра Птушко (1935). В июне 1936 г. в Москве была основана киностудия «Союзмультфильм», на добрых и умных историях которой выросло не одно поколение детей.

С возникновением компьютеров появилась компьютерная анимация. Сегодня высокие технологии шагнули так далеко, что зрителю порой сложно определить, что же он видит на экране – «живое» кино или анимированное. Технические возможности XXI века в искусстве поражают: это двухмерная анимация – традиционная и цифровая, трёхмерная анимация, анимация Flash, Stop Motion и VFX.



В преддверии Международного дня анимации профессионалы и любители со всего мира обмениваются программами своих фильмов и устраивают премьерные просмотры бестселлеров для благодарной публики, целый год ждущей этого события. В настоящее время подобные анимационные киносеансы одновременно проходят уже в 104 странах мира, включая и Россию.

За нарисованными историями, захватывающими детей и взрослых, скрывается серьёзный труд – от продумывания характеров персонажей до проработки цветовой гаммы будущих кадров. В честь праздника предлагаем вам подборку книг о самых известных аниматорах, об истории мультипликации и искусстве создания мультфильмов.

Приятного просмотра!

Нейпир С. Волшебные миры Хаяо Миядзаки / Сюзан Нейпир. – Москва : Эксмо : Бомбора, 2019. – 399 с. : ил.



Хаяо Миядзаки – один из величайших аниматоров в мире. И – настоящий волшебник. Это подтвердят все, кто хоть раз видел его творения: «Мой сосед Тоторо», «Принцесса Мононоке», «Унесённые призраками» и другие полнометражные мультфильмы.

Феномен Миядзаки в том, что он достучался до ребёнка в каждом из нас. Он оставляет мир серьёзных и взрослых людей другим режиссёрам, а сам окутывает нас счастливым миром детства. В его работах оживают мечты. Мы знаем, что хранитель леса сейчас спит, но скоро наступит ночь, и он выйдет на прогулку. Знаем, почему идёт дождь, почему дует ветер, почему детство не должно заканчиваться, почему среди нас живёт Миядзаки.

«Волшебные миры Хаяо Миядзаки» – это единственная книга на русском языке о творчестве Мастера, ключ к пониманию самого Миядзаки, попытка взглянуть на его шедевры через призму его биографии.

Сюзан Нейпир познакомит вас с героями мультфильмов, поможет понять их характер, укажет на образы и символы, замаскированные маэстро. Вы увидите, какие события происходили в жизни самого аниматора в этот период, как они повлияли на героев и в чём секрет волшебства, возникающего на экране.

Эйзенштейн С. Дисней / Сергей Эйзенштейн ; под ред. П. Канюковой. – Москва : Ad Marginem, 2014. – 124 с. : ил. – (Minima).

«Творчество этого мастера есть the greatest contribution of the American people to art… Десятки и десятки газетных вырезок, варьирующих это положение на разный лад, сыплются на удивлённого мастера. Все они из разных высказываний, в разной обстановке, разным газетам, через разных журналистов. И все принадлежат одному и тому <же> человеку. Русскому кинематографисту, только что высадившемуся на североамериканский материк. Впрочем, подобные вести опережали его ещё из Англии. Там он впервые и в первый же день вступления на британскую почву жадно бросился смотреть произведения того, кого он так горячо расхваливает во всех интервью. Так, задолго до личной встречи, устанавливаются дружественные отношения между хвалимым и хвалящим. Между русским и американцем. Короче – между Диснеем и мною».

Известный советский режиссёр, художник и сценарист Сергей Эйзенштейн считал, что работы Уолта Диснея — «величайший вклад американцев в мировую культуру». В книге «Дисней» он пытается разобраться в причинах популярности творчества Диснея и проанализировать его героев и сюжеты, найдя в них отсылки к мифологии.



Классик по имени Лёля в стране Мультипликации : альбом / авт. текста Н. Н. Абрамова. – Москва : Ключ-С, 2010. – 161, [2] с. : ил., цв. ил., портр.



Леонид Аронович Шварцман – народный художник России, классик отечественной анимации, преподаватель, член Союза художников и Союза кинематографистов. Леонид Шварцман – признанный мастер, создавший образы сотен мультипликационных героев, в том числе визуальный образ Чебурашки, ставший символом «Союзмультфильма» и всей советской мультипликации.

Мультипликатор проработал на киностудии «Союзмультфильм» более 50-ти лет, участвовал в создании свыше 60-ти картин. Шварцман – художник-постановщик мультфильмов «Аленький цветочек», «Золотая антилопа», «Снежная королева», «Похитители красок», «Дядя Стёпа – милиционер», «Варежка», «Крокодил Гена», циклов мультфильмов «Котёнок по имени Гав» и «38 попугаев» и многих, многих других.

Книга посвящена жизни и работе мэтра. Основная часть книги – это альбом. Здесь не только эскизы к мультфильмам и фотографии кукол, но и раскадровки, и разработки персонажей, и иллюстрации художника к произведениям русских писателей, и много удивительного и прекрасного, созданного гениальной рукой Шварцмана.

Норштейн Ю. Б. Снег на траве : в 2 кн. / Юрий Норштейн. – 2-е изд. – Москва : Фонд Юрия Норштейна : Красный пароход, 2012.

Книга «Снег на траве» – об искусстве мультипликации, её связи с общей культурой и её историческом контексте. Юрий Норштейн – знаковое имя, сделавшее мировую славу российской мультипликации, олицетворяющее особую эпоху в истории отечественной анимации, получившее признание миллионов людей, каждому из которых Юрий Борисович дарит любовь и внимание, тепло и силы, изобретательность и терпение, радость и талант. Норштейн нашёл в своих работах «тайну золотого ключика», открывающего секретную дверь, ведущую к неведомым до сей поры принципам выразительности.



Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор : в 2-х томах / Фёдор Хитрук. – Москва : Гаятри, 2008.



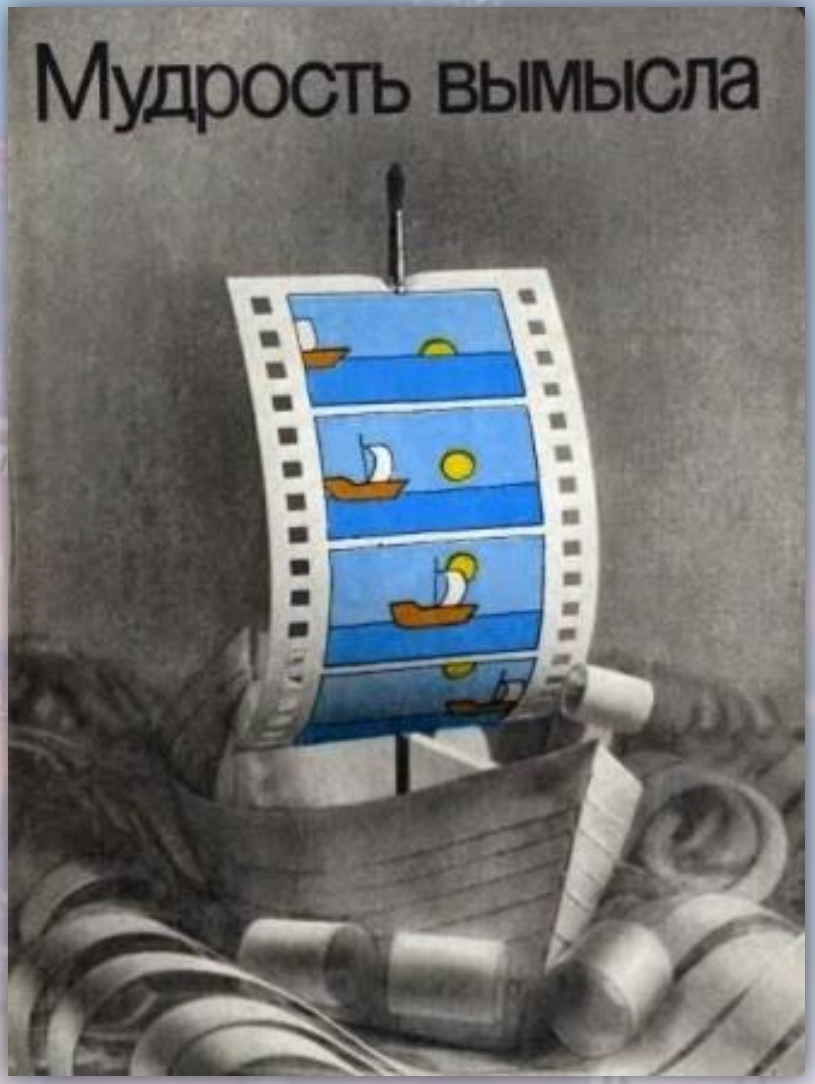
Известный режиссёр-аниматор Фёдор Савельевич Хитрук, автор фильмов «История одного преступления», «Топтыжка», «Каникулы Бонифация», «Фильм, фильм, фильм», «Икар и мудрецы» и трилогии о Винни-Пухе, размышляет о профессии, делится секретами мастерства, рассказывает об опыте своей работы и о пути, который привёл его в анимацию.

В чём суть работы аниматора? Чем анимация отличается от других видов искусства? Как проходит работа аниматора над сценой? Вот основные вопросы, на которые автор пытается ответить. На примере работы над собственными фильмами, а также на материале фильмов Диснея, Чаплина и др., автор повествует о том, из каких этапов состоит создание мультфильма от рождения идеи до монтажа.

Также в двухтомнике рассказывается о почти 50-летнем опыте подготовки режиссёров и аниматоров, публикуются педагогические программы и методические разработки по режиссуре и мастерству художника-аниматора. В книгу вошли исследования в области теории и истории анимации и 12 портретов великих режиссёров-мультипликаторов.

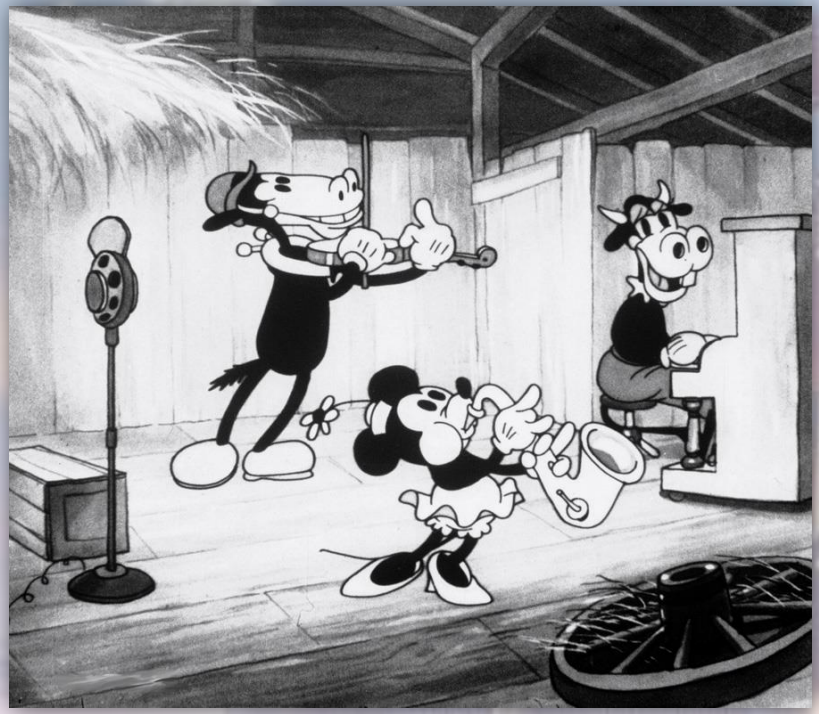
Мудрость вымысла : мастера мультипликации о себе и своём искусстве / сост. и авт. вступ. ст. С. В. Асенин. – Москва : Искусство, 1983. – 207 с., [40] л. ил. : ил.

Эта книга – своего рода антология высказываний, статей и интервью известных мастеров мультипликации о различных тенденциях и направлениях, о перспективах мировой мультипликации, о своём творчестве. В издании воспроизведены цветные и тоновые кадры из фильмов, рисунки, эскизы, характеризующие стилевые направления и школы современной рисованной и кукольной мультипликации; оно снабжено биофильмографическими справками и фотопортретами авторов публикуемых материалов. Книга предназначена для всех, кто любит мультипликацию.



А вы знали, что:

- **в 1898 г. в Великобритании публике представляют первый кукольный фильм;**
- **в 1914 г. в Америке появляются мультфильмы с персонажами, которые обладают яркими личностными качествами;**
- **в 1958 г. в Японии изобретают новый стиль мультипликации – аниме;**
- **в 1924 г. в СССР снимают первый объёмный кукольный фильм с движущимися декорациями.**





Сафронов М. Книга вопросов : как написать сценарий мультфильма : с рисунками автора / Миша Сафронов. – Санкт-Петербург : Сеанс, 2019. – 270, [1] с. : цв. ил.



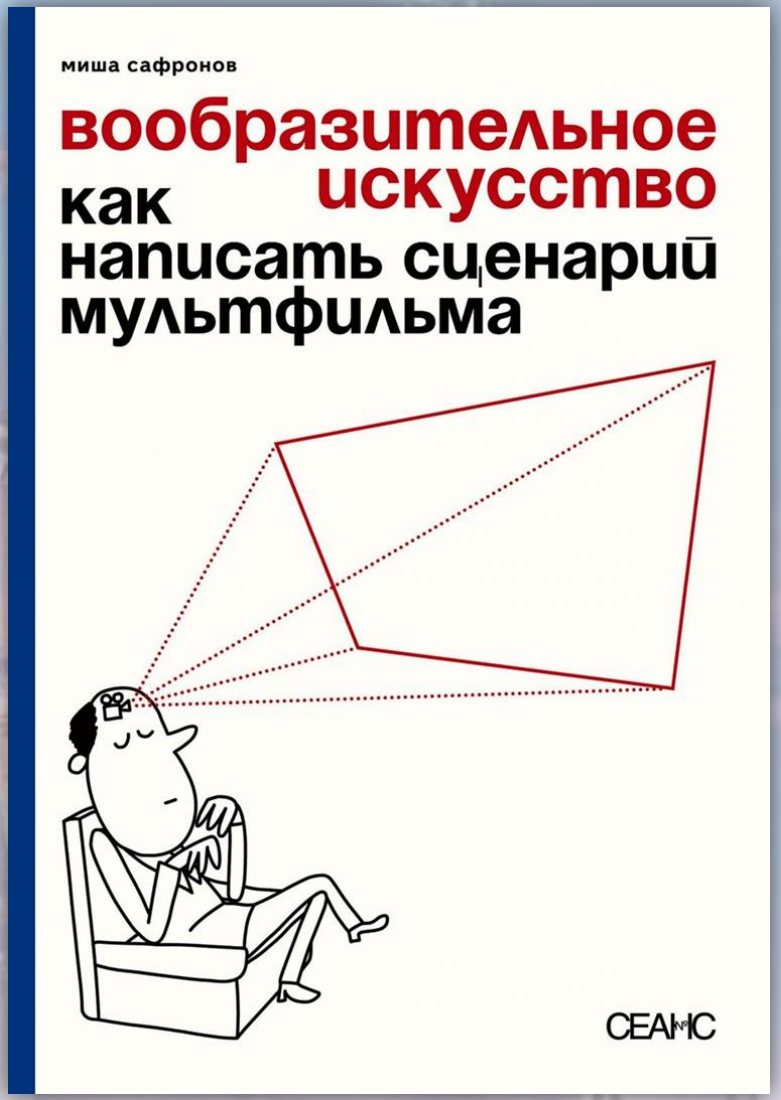
Режиссёр, сценарист и преподаватель Михаил Сафронов — автор трогательного и мудрого сериала «Летающие звери» — написал целую книгу о создании мультфильмов.

Автор знакомит читателей с особенностями сценаристики анимационного кино, размышляет о тонкостях драматургии и применении драматургических схем, типологии героев и связи мультипликации с детской литературой. Сафронов также делится опытом подготовки заявки на фильм, создания «библии» проекта, представления персонажей и другими аспектами работы мультипликатора.

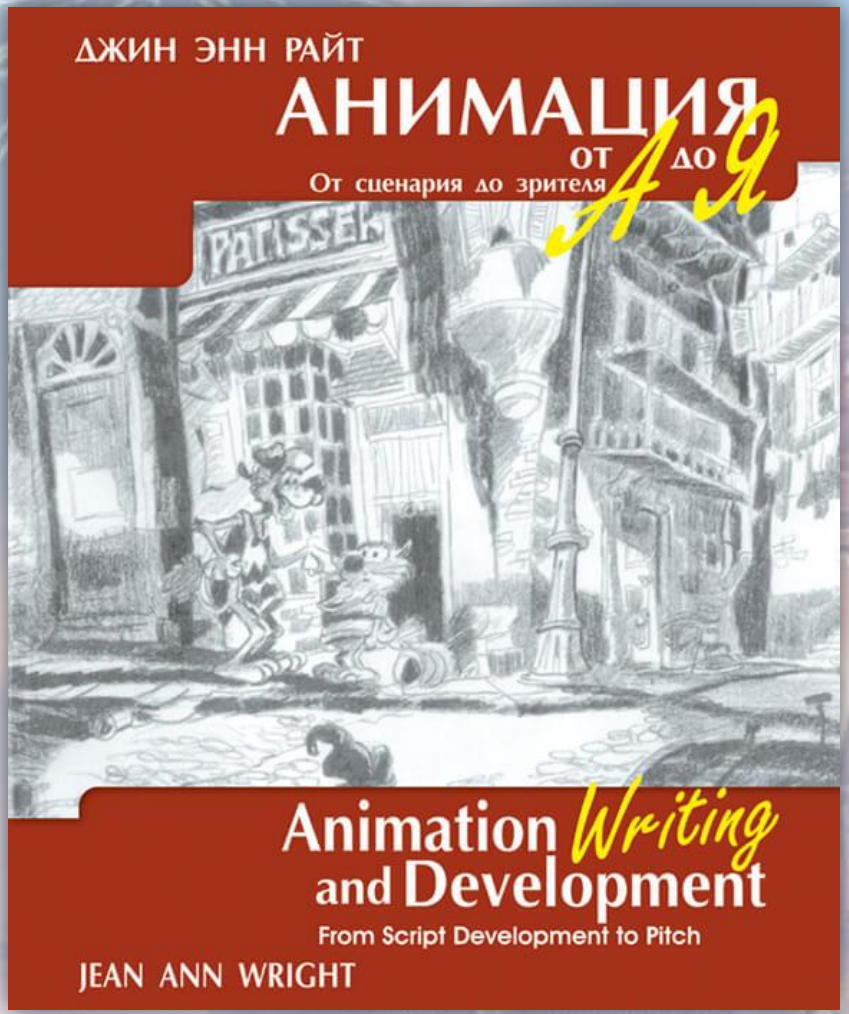
В качестве примеров книгу дополняют нереализованные сценарии автора.

Сафронов М. Вообразительное искусство : как написать сценарий мультфильма : с рисунками автора / Миша Сафронов. – Санкт-Петербург : Сеанс, 2017. – 303 с. : ил.

Вырастая из живописи, кукольного театра, книжной иллюстрации, кинематографа и литературы, анимация дарит авторам очень много возможностей. Эта книга для тех, кто любит анимационное кино так сильно, что хочет научиться писать сценарии для мультфильмов. Сценарист анимационного кино – это человек, который увлечён окружающим миром, беспамятно влюблён в жизнь и стремится делиться своим опытом со зрителем. Для зрителя важны искренность автора, его жизненный опыт, система ценностей, страхи и мечты. Эта книга посвящена не только ремеслу написания сценариев, но и размышлениям о том, чем анимационное кино отличается от других видов искусства, как найти свою интонацию, что значит быть автором, на какого зрителя ориентироваться при написании сценария. Книга особенно понравится тем, кто хочет работать в мультипликации, но не знает, с чего начать.



Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт ; пер. с англ. М. Л. Теракопян ; Гуманитарный ин-т телевидения и радиовещания им. М. А. Литовчина. – Москва : ГИТР, 2006. – 351 с. : ил.



Книга Джин Энн Райт «Анимация от А до Я» предлагает простой и практичный подход к написанию сценариев анимационных фильмов и телевизионных шоу, а также содержит полезные советы по производству фильмов для большого и малого экранов.

Здесь рассматриваются основы анимации, её история, основные типы и структура сценариев, приёмы разработки персонажей, диалогов, гэгов и основные методы повествования, характерные для Голливуда.

Эта книга незаменима как для тех, кто только начинает работать в анимации, так и для профессионалов. Книга предназначена в первую очередь для будущих сценаристов, режиссёров и художников, но также может быть полезна операторам и менеджерам в сфере искусства.

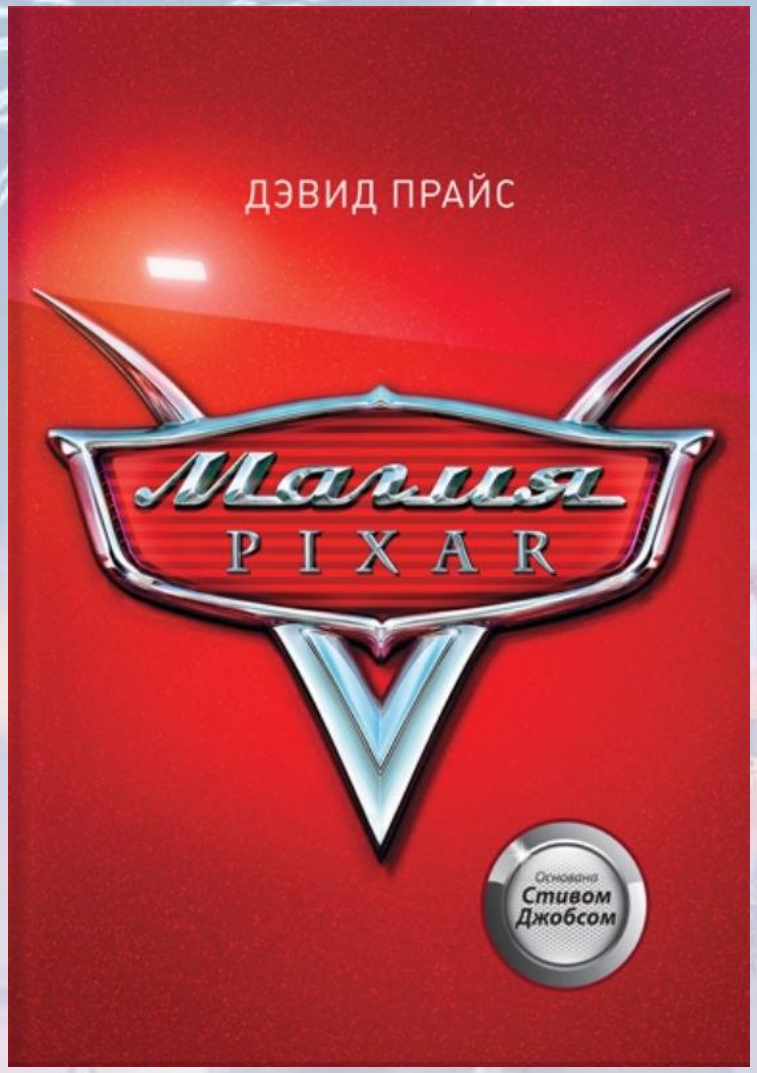
Мовшовиц Д. От идеи до злодея. Учимся создавать истории вместе с PIXAR : как создать героя, которому будут сопереживать, как удивить зрителя простой идеей, как придумать конфликт и заставить его работать / Дин Мовшовиц. – Москва : Эксмо : Бомбора, 2019. – 122, [5] с.

Если вы смотрите мультфильмы от Pixar, затаив дыхание, и мечтаете так же увлекательно рассказывать истории, то эта книга для вас. Автор подробно и понятно объясняет методы сторителлинга знаменитой студии.

Студия Pixar известна своим умением рассказывать истории. Каждый из нас переживал за маленькую девочку, попавшую в Корпорацию монстров; за юного Молнию Маккуина, мечтающего стать легендой гоночного спорта; за робота ВАЛЛ-И, готового пожертвовать собой ради спасения любимой; и, конечно, за шерифа Вуди и Базза Лайтера, которые уже много лет учат детей умению дружить. Эта книга – сборник секретов повествования работников студии. Каждая глава раскрывает один из аспектов сторителлинга. Вы узнаете, как выбрать цепляющую идею, как создать живой конфликт и заставить его работать, как добиться того, чтобы персонаж не стоял на месте, а развивался, и как заставить зрителя дойти с героем до конца. Все эти, а также другие секреты подарят вам вдохновение на создание собственной истории и помогут начать этот путь!



Прайс Д. Магия Pixar / Дэвид Прайс ; пер. с англ. М. Пуксант. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 355, [1] с.



О чём эта книга? О компании, которую знают все, даже если не помнят названия. О компании, которая началась с абсолютно безумной фантазии. О компании, сделавшей Стива Джобса миллиардером. Нет, вовсе не об Apple. Герой этой книги — анимационная студия Pixar. Компания, в которой трудятся никудышные рисовальщики (на посту гендиректора), куда вкладываются безработные (куда ещё было деться Стиву Джобсу?); компания, раздираемая междоусобицами и производящая детские сказки. А заодно совершившая техническую революцию и навсегда изменившая киноиндустрию. На основе десятков интервью Дэвид Прайс рассказывает и о том, как создавалась Pixar, и о том, чем заняты её сотрудники сегодня. Для кого эта книга? Для всех, кто хочет сделать себе и своей компании имя на века. Для всех, кто любит мультфильмы и выдающиеся компании.

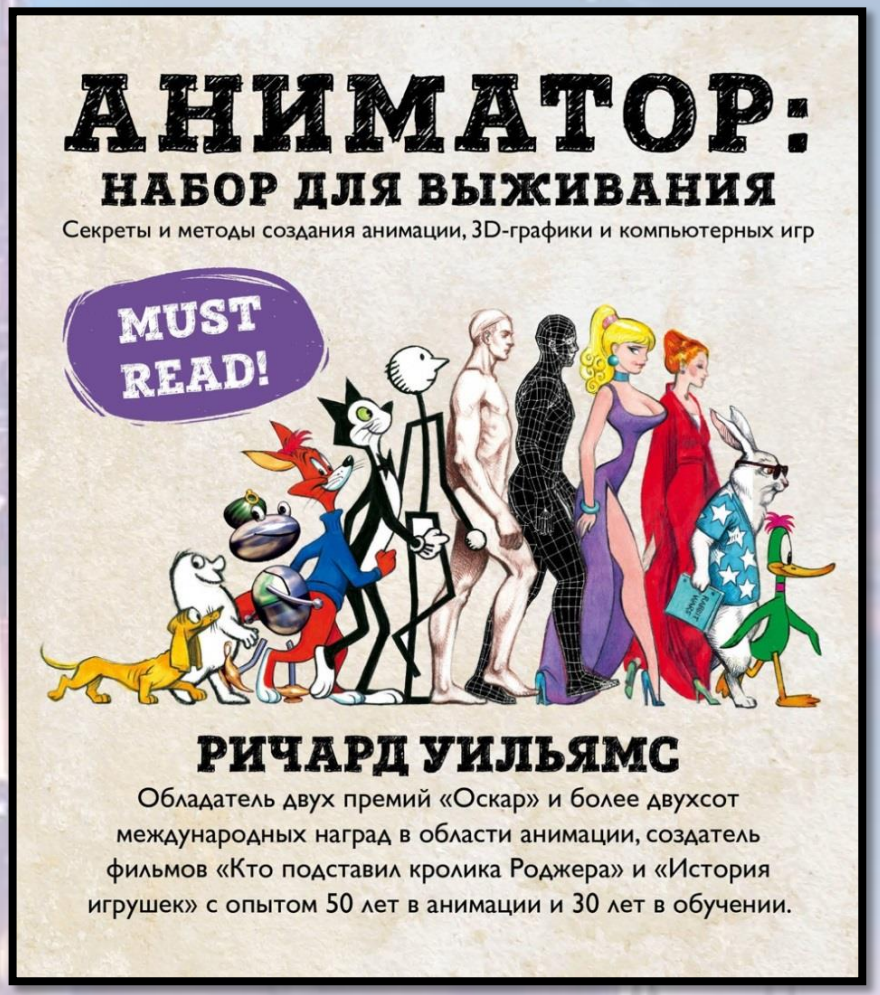
Кстати, вы знали, что Джобса сделала богачом именно Pixar? И таких неизвестных фактов в книге не счесть.

Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс ; пер. Е. Энгельс. – Москва : Эксмо, 2019. – 389, [2] с. : ил. - (Must read!).

Ричард Уильямс – британский аниматор, прославившийся своей работой в культовом фильме «Кто подставил кролика Роджера», обладатель премии Оскар, практик, педагог, ученик мэтров анимации Кена Харриса (Warner Brothers) и Арта Бэббита (Walt Disney).

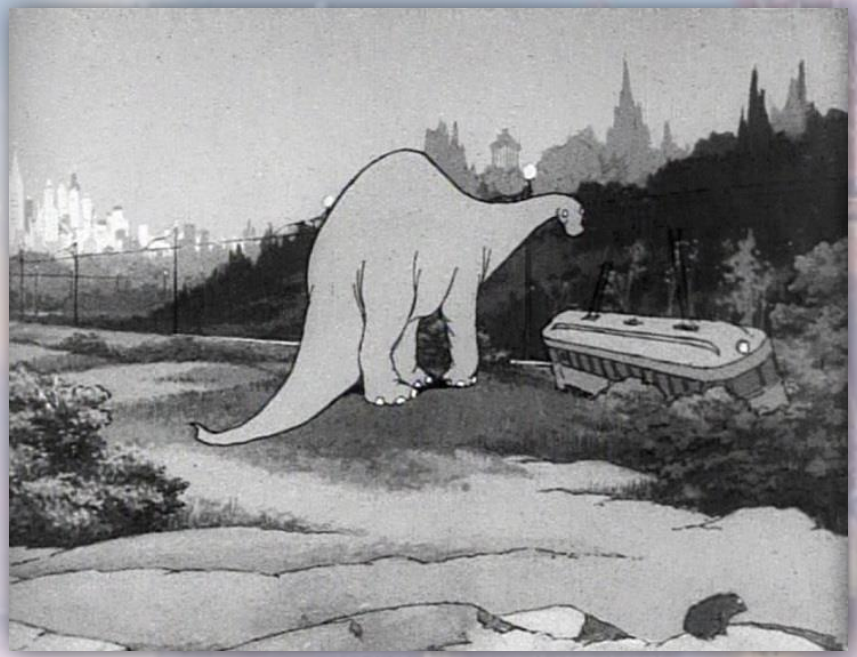
В своём пособии Уильямс описывает самые важные и полезные методы анимационного искусства – расшифровывает 12 загадочных принципов мультипликации, выведенных Фрэнком Томасом и Олли Джонстоном, а также представляет полную историю развития анимации с примерами разных периодов.

Книга читается легко благодаря многочисленным иллюстрациям, схемам, пояснениям, уникальным советам. Издание предназначено для увлечённых анимацией и историей её развития, для начинающих свой путь в индустрии анимации, а также для профессионалов, работающих в этой индустрии.



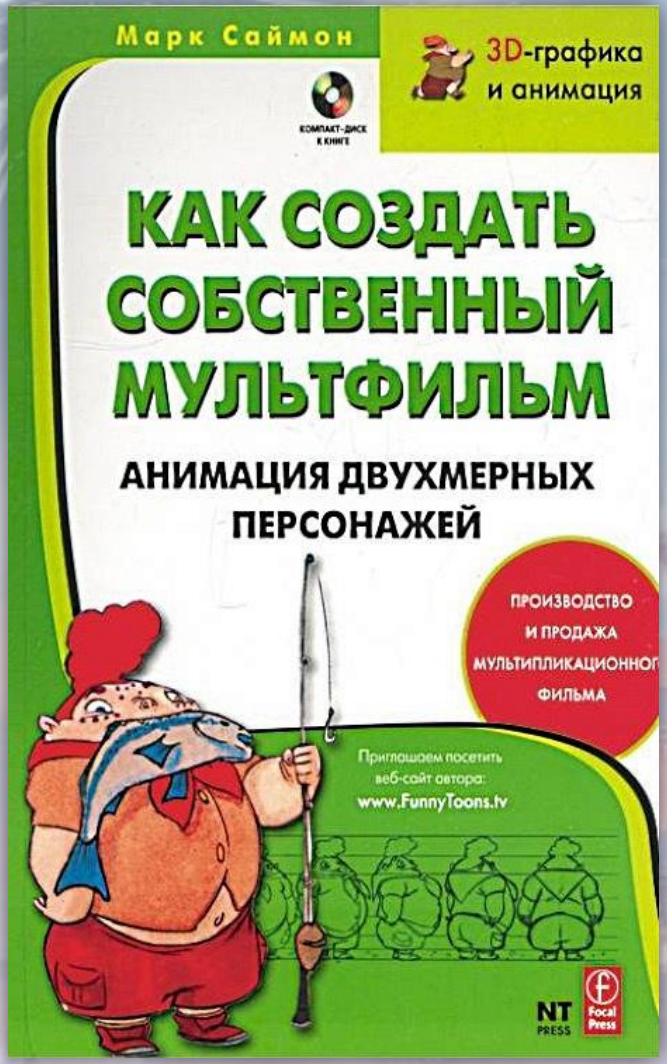
А вы знали, что:

- первый мультперсонаж – это маленький динозавр, которого звали Герти; зрители увидели сюжет с Герти в 1910 г.;
- за мультфильм «Белоснежка и семь гномов» Уолту Диснею вручили 8 Оскаров – 1 большой и 7 маленьких;
- Чебурашке в мультфильме сделали такие большие уши для того, чтобы он не напоминал медвежонка;
- кота в ленте «Трое из Простоквашино» должны были звать не Матроскин, а Тараскин – в честь друга Эдуарда Успенского.





Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / Марк Саймон. – Москва : НТ Пресс, 2006. – 336 с. : ил. – (3D-графика и анимация).



Книга Марка Саймона – отличное пособие для начинающих мультипликаторов, желающих создавать независимые двухмерные фильмы. Весь процесс производства мультфильма – от рисования эскизов и раскадровок до озвучивания, композитинга и работы с такими программами, как Adobe After Effects, Procreate Painter, Toonz и многими другими, – описан в книге простым, живым и искрящимся юмором языком.

Кроме того, вы познакомитесь с творчеством других талантливых мультипликаторов – книга снабжена множеством интересных интервью с ними. Среди мультипликаторов – Билл Плимптон, Рейчел Льюис из Klasky Csupo и один из учредителей фестиваля Spike&Mike Крэйг «Спайк» Дэккер.

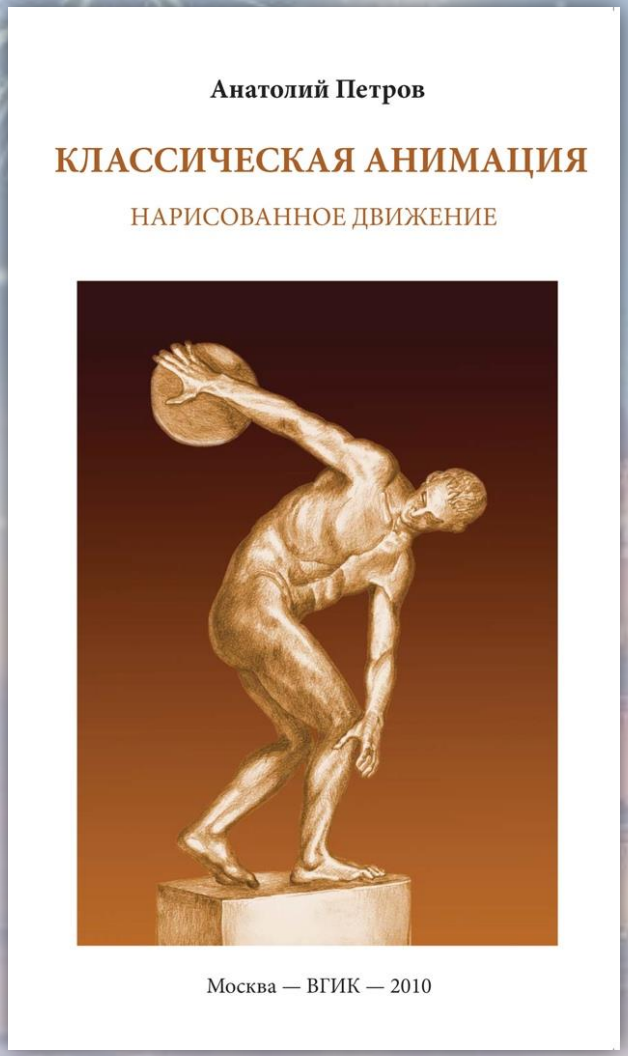
Книга способна привлечь не только начинающих мультипликаторов, но и всех преданных любителей анимации.

Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации / Юлия Иванова ; худож. Елена Поповская. – Москва : Настя и Никита, 2017. – 23, [1] с. : цв. ил. – (Книжная серия «Настя и Никита»; вып. 152).

Смотреть мультфильмы любят все! Ведь это похоже на волшебство: нарисованный персонаж вдруг начинает двигаться, говорить, улыбаться… В чём секрет этого искусства, как оно возникло и развивалось, в каких техниках снимают мультфильмы сейчас и как сделать свой собственный мультфильм в домашних условиях, рассказано в этой книге, открывающей читателю увлекательный и разнообразный мир анимации.



Петров А. А. Классическая анимация: нарисованное движение : учебное пособие / Анатолий Петров ; М-во культуры Росс. Федерации, Всеросс. гос. ун-т кинематографии им. С. А. Герасимова, Каф. анимации и компьютер. графики. – Москва : ВГИК, 2010. – 195, [1] с. : ил., ноты, табл.



Что может быть лучше, чем практическое пособие по анимации, написанное практиком – режиссёром-аниматором, художником-постановщиком, сценаристом, любым специалистом, непосредственно принимающим участие в создании мультфильма?

Анатолий Петров – режиссёр таких лент, как «И мама меня простит», «Полигон», «Геракл у Адмета», «Рождение Эрота», «Нимфа Салмака». Он проявил себя как невероятно талантливый художник-аниматор: одушевлял персонажей в мультфильмах Льва Атаманова, Фёдора Хитрука, Андрея Хржановского. Именно поэтому его учебное пособие — незаменимый путеводитель по искусству движения.

Автор описывает конструкции типажа, способы формирования пространственного видения, ощущение перспективы, типы движений, позы, технологические приёмы – всё, что так важно для создания в мультипликации убедительного движения. Не остаётся в стороне и роль актёра в мультипликации, музыкальное и звуковое оформление лент, ведь все эти факторы непосредственно влияют на характер движения.

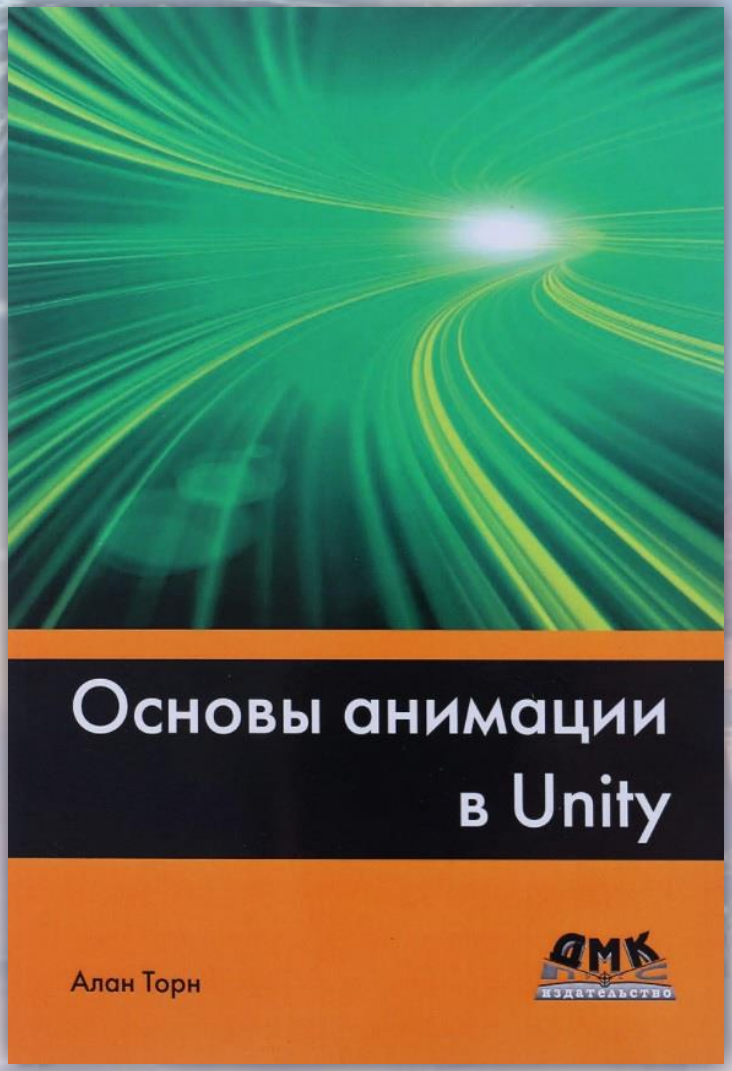
Солин А. И. Задумать и нарисовать мультфильм : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по кинематографическим специальностям / Анатолий Солин, Инна Пшеничная ; Всеросс. гос. ун-т кинематографии им. С. А. Герасимова. – Москва : ВГИК, 2014. – 299 с. : ил., цв. ил., табл.

Режиссёры, сценаристы, аниматоры, художники-постановщики и педагоги Анатолий Иванович Солин и Инна Александровна Пшеничная известны такими лентами, как «Приключение Мюнхаузена», «Человек и его птица», «Неуловимый Фунтик».

Итогом их многолетнего практического опыта стало учебное пособие, в котором читатели найдут особенности каждого этапа создания мультфильма: замысел, разработка идеи, написание сценария, выбор изобразительного решения, работа со звуком. Оперируя профессиональными терминами, преподаватели не забывают пояснять их суть, избегая при этом академической манеры повествования. Внимание уделяется формированию мировоззрения молодого режиссёра, а также выявлению сути профессиональных навыков, необходимых для художника, сценариста, аниматора.



Торн А. Основы анимации в Unity: оживите свои персонажи с помощью последних достижений Unity и системы Mecanim : пер. с англ. / Алан Торн. – Москва : ДМК Пресс, 2016. – 174, [1]с. : ил.



Книга содержит описание мощных инструментов анимации и способов их применения в Unity, предоставляющем готовые функции для создания интерактивного 3D-контента. В издании рассматриваются основные идеи, а также примеры их практического использования для создания анимации в режиме реального времени. В книге собрано множество полезных советов для создания анимации профессионального качества, а также для разработки быстрых интерактивных сцен. Каждая глава посвящена одной из областей анимации – от установки и событий до анимации персонажей и систем частиц. Прочитав эту книгу, вы сможете в полной мере использовать возможности Unity и Mecanim – многофункциональной и сложной системы анимации.

В 2006 г. ветераны студии «Союзмультфильм» открыли уникальный проект «Музей анимации». Первоначально музей не имел своего постоянного помещения, а лишь представлял собой передвижную экспозицию, которая знакомила посетителей с процессом создания мультипликационных лент, преимущественно созданных в период 1960-1980 гг. на киностудии «Союзмультфильм». Сегодня музей находится в Москве, на территории Измайловского Кремля, а его фонды насчитывают 9000 экспонатов.









«Анимация – это не то, когда ты берёшь карандаш и рисуешь ровную, правильную линию. Анимация – когда ты пытаешься отыскать ту линию, которая скрыта внутри тебя самого. Если, беря в руки карандаш, ты собираешься использовать только ум, только рассудок, результат не может получиться удачным. Так работает, увы, 90% аниматоров. Но есть и те, кому удаётся оживить своё подсознание».

Хаяо Миядзаки

Выставку подготовила Зинатулина Э. Ф., библиограф БИЦ ЕАСИ