



# «МОЯ ПРОФЕССИЯ - ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО!»

Номинация: творческие профессии  
Тикунова Василиса Владимировна  
Режиссер анимации и компьютерной  
графики

Сергиево-Посадский филиал федерального  
государственного бюджетного  
образовательного учреждения  
высшего образования "Всероссийский  
государственный институт кинематографии  
имени С.А. Герасимова"



# ОТКРЫТИЯ МОЕЙ ПРОФЕССИИ

Моему поступлению на специальность режиссуры предшествовали достаточно серьезные испытания профессиональной направленности. От меня требовалось не только наличие определенных навыков и способностей, но и достаточно серьезное знание теоретического материала. Я достаточно много времени уделила на изучение теоретического базиса, поэтому была уверена, что на учебе сюрпризов для меня не будет.

В литературе этот момент называют  
«трагическая ошибка главного героя»



# STOP-MOTION АНИМАЦИЯ

Также известная как «покадровая анимация». Множество людей где-то слышали это словосочетание. Часть из них смутно, но представляет его значение, часть затруднится с ответом, но очень немногие могут представить себе всё то разнообразие, подразумеваемое под этим выражением.

Само это словосочетание сперва может поставить в тупик. Анимация – слово, ассоциирующееся прежде всего с движением, изменением формы, динамичное и воздушное. Stop-motion же можно перевести как «остановленное движение». Как же эти два казалось бы малосовместимых термина оказались вместе?

Ответ нужно искать в объективе фотокамеры.



Stop-motion анимация имеет невероятное количество вариаций, о которых я расскажу чуть позже. Но все их объединяет один и тот же принцип – они рождаются «кадр за кадром».

Самым ярким примером может служить кукольная анимация. Аниматор слегка сдвигает куклу, а затем фиксирует изменение положения при помощи фотоаппарата и так много-много раз. Получившиеся кадры при соединении и быстром проигрывании рожают движение на экране.

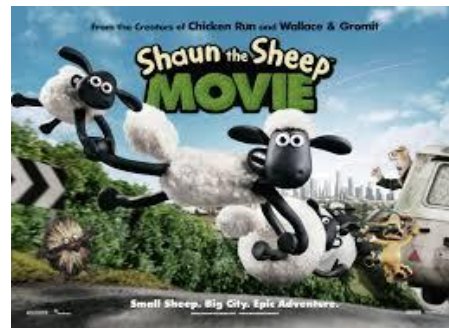
Наблюдающий со стороны человек будет видеть лихорадочно носящегося от куклы к фотоаппарату человека с безумным огнем в глазах, но зато сможет оценить итоговый результат.

Условно stop-motion анимацию можно разделить на две категории: объёмная и плоская.



# ОБЪЕМНАЯ АНИМАЦИЯ

Самым известным представителем объемной анимации является «кукольная анимация». Полностью объемная фигурка персонажа двигается в специально выстроенных объемных декорациях. Материалами для куклы может служить всё, что угодно душе художника. От глины и пластилина до тканей или пластика. Многие без труда вспомнят не менее 5-6 отечественных и зарубежных фильмов в такой технике. В том числе и уникальный фильм «Прекрасная Люканида».



Отдельно можно выделить так называемую «предметную анимацию». Где в качестве главных героев выступают различные предметы. Отличным примером может служить «Банкет» режиссера Гарри Бардина



Наверняка предыдущий слайд не поведал вам ничего принципиально нового. Действительно, кукольные мультфильмы студии «Союзмультфильм» для многих являются символом детства. Некоторые успели подумать «неужели мы должны в сотый раз читать про кукольную анимацию, знакомую каждому телезрителю?». Кое-кто даже заподозрит меня в использовании ностальгических чувств в своих коварных целях.

Позволяет представить чуть более экзотичного представителя объемной анимации – технику под

# Пиксиляция

Несмотря на название созвучное со словом «пиксели», эта техника не имеет никакого отношения к анимации выполненной в 8-битной графике и вообще к устройству компьютеров. Оно происходит от английского слова «пикси», обозначающего маленькую и весьма задорную фею. Дословно слово можно перевести как «со странностями, чокнутый», что характеризует необычное движение актеров на экране при использовании данной техники.

Актеров? Но ведь мы только что говорили про анимацию! Кто пустил в кадр живых людей?!

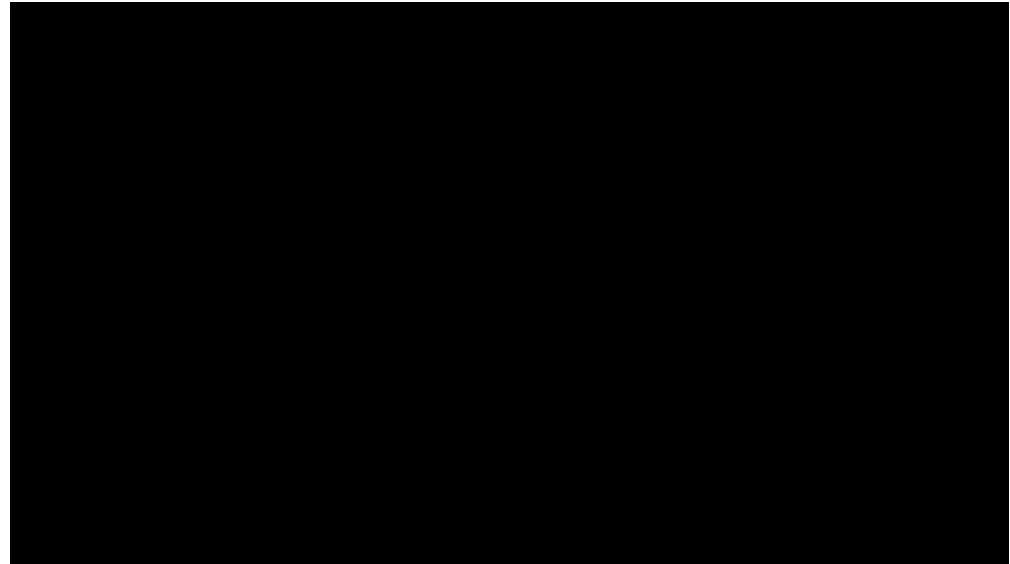
Разберемся в этом всё поподробнее.



Одним из первопроходцев этой техники был Норман Макларен – канадский режиссер-мультипликатор, привнесший в анимацию много новаторских идей.

Суть пиксиляции – дробление движения актеров на фазы и покадровая съемка. Очень распространено использование обычных предметов необычным способом, или наделение их новыми свойствами. Пиксиляция позволяет надуть ртом стеклянные лампочки или превращает поверхность стола в жидкость.

Но лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.



Главные достоинства этой техники – бесконечный простор для фантазии и очень высокая (по сравнению с другими) скорость выполнения.



# ПЛОСКАЯ АНИМАЦИЯ

Настало время познакомиться с перекладкой, также известной как техника плоской марионетки. Эта техника была горячо любима советскими мультипликаторами.

Основным условием для работы с перекладкой является наличие специального станка, состоящего из нескольких слоёв стекла, осветительных приборов и подходящей фотоаппаратуры. На нижнем слое располагается фон, а на верхнем стекле персонаж-марионетка, которого аниматор собирает двигать.

При помощи множества слоёв, расположенных на разной высоте, а также работы со светом и использования необычных материалов можно добиться невероятных художественных эффектов. Хорошим примером может служить «Ёжик в тумане» Норштейна. Поразительная глубина кадра и воздушная перспектива в его работе неизменно восхищают глаз всякого зрителя





# В ЕДИНСТВЕ - СИЛА

В этой же технике были созданы «История одного преступления» и «Фильм! Фильм! Фильм!» Хитрука и еще многие известные ленты. Я и сама в данный момент работаю над мультфильмом в технике перекладки.

Но что получится, если соединить плоскую и объёмную анимацию?

Если смешать пластилин и перекладку, то получится «Падал прошлогодний снег», «Пластилиновая ворона» и ещё множество отличных мультфильмов.

Полуобъёмная марионетка из пластилина даёт автору возможность использовать одновременно фактурность и пластичность пластилина и скорость работы с обычной перекладкой, а также все преимущества работы по слоям.



# НА ОСТРИЕ ИГЛЫ

Ещё интерес представляет крайне необычная техника под названием игольчатый экран. Игольчатый экран представляет собой вертикальную плоскость, через которую проходят равномерно распределенные длинные тонкие иглы. Иглы могут перемещаться перпендикулярно плоскости экрана. Число игл может быть от нескольких десятков тысяч до миллиона. Иглы, обращенные острием к объективу — не видны, но неравномерно выдвинутые иглы отбрасывают тени разной длины. Если выдвинуть их — картинка темнеет, если втянуть — светлеет. Полностью втянутые иглы дают белый лист без теней. Перемещением источника света и двигая иглы, получают интересные картины.



# ПЛОСКИЙ МИР

Крайне примечательным образцом смешения разных техник является фильм «Плоский мир».

Каждая фаза рисованной анимации была выполнена на картоне, вырезана, а затем помещена в пространство объемных картонных декораций.



Stop-motion анимация даёт автору возможность поработать с самими необычными материалами, поиграть со светом, найти своё уникальное художественное решение для фильма, совместив казалось бы несовместимые вещи.

**Спасибо за внимание!**

