

ИСКУССТВО АНИМАЦИИ

В кинематографе чрезвычайно множество жанров: мелодрама, детектив, комедия, сказка, трагедия, триллер.

Все эти жанры, зачастую смешанные между собой,

**предстают
перед нами
в виде
игрового,
документального
или**



а.

**Но ни один из жанров не привлекает
столько сердец, как любимые с
детства «мультики»!**

**Эта сердечная приязнь к
анимационным героям свойственна и
детям, и взрослым.**

**Ведь анимация — это не только сказки
для маленьких. Это серьёзные мысли,
большое искусство рисунка на экране.**

Анимация говорит на особом языке. В отличие от игровых и документальных фильмов, про которые можно сказать: ожившие фотографии, анимация — это ожившие рисунки или куклы.



**Фрагмент
мультфильма
«Вини Пух»**



**Фрагмент
мультфильма
«38 попугаев»**

Роль художника в анимации сравнима по значимости с ролью кинорежиссёра или актёра, а то и превосходит её, потому что художник-мультипликатор, аниматор, не просто передвигает персонажи, а играет ими, как актёр.



Движение персонажа в мультипликационном фильме основано на поэтапных изменениях позы персонажа из кадра в кадр.

Фигурка клоуна нарисована в блокнотике так, что на каждой странице она меняет поворот головы и положение шариков, и при мгновенном перелистывании блокнотика возникает впечатление, что клоун-жонглёр движется. Прорисовка персонажа по меняющимся фазам движения легла в основу рисованной и кукольной мультипликации.

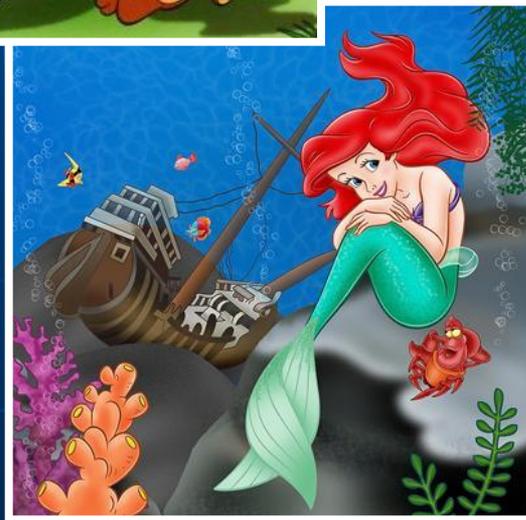


Первыми художественными мультипликациями в истории отечественного кино были фильмы Владислава Старевича в которых оживали объёмные куклы и восхищённый зритель видел пародии на водевиль, где героями были жуки — куклы, сделанные из гуттаперчи.



***Демонстрация первого мультфильма Владислава Старевича
«Стрекоза и муравей»***

Превращение мультипликационных опытов в жанр, завоевавший мировую популярность, связано с именем знаменитого американского мультипликатора Уолта Диснея, картины и герои которого, в особенности Микки Маус, завоевали сердца зрителей всех возрастов и вызвали волну подражания изобразительному стилю его фильмов.



Создание рисованного фильма «по Диснею» имело много этапов и стадий, но принцип получения изображения состоял в рисовании контура персонажа, который затем заливался локальным цветом. Полученный рисунок дублировался с небольшим изменением положения руки, ноги или какой-либо детали на множестве листов, запечатлевших разные фазы движения, и снимался покадрово на киноплёнку.



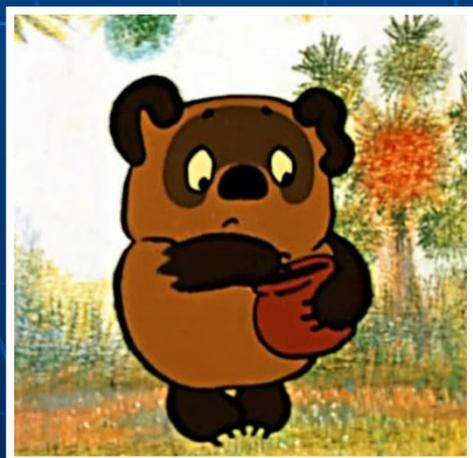
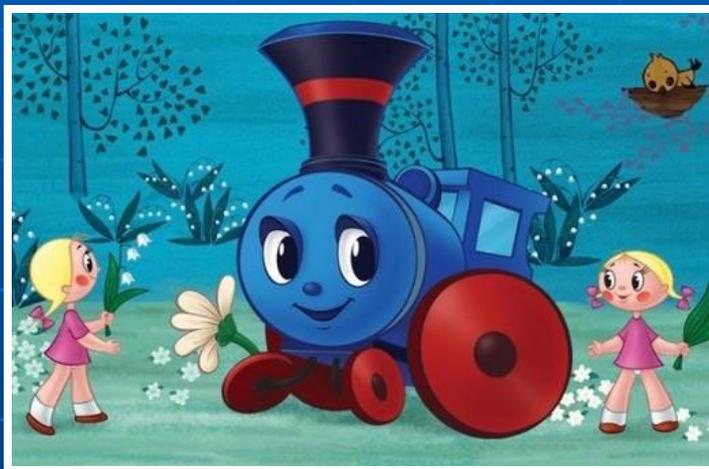
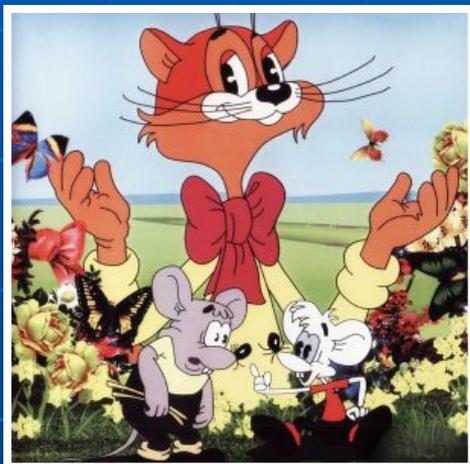
**Отечественная мультипликация,
создавшая множество замечательных мультфильмов для
детей и взрослых, внесла выдающийся вклад
в художественное развитие анимации.**

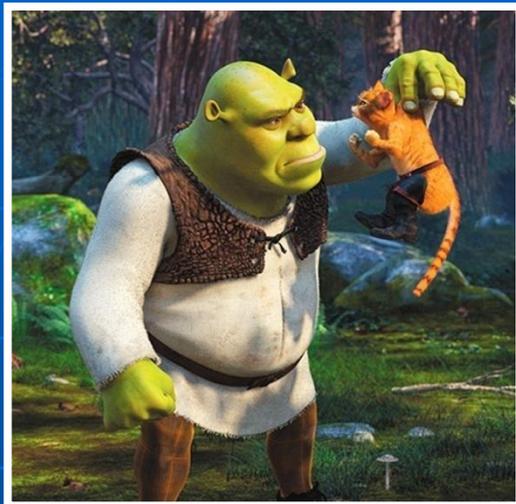
**Гарри Бардин, Юрий Норштейн, Андрей Хржановский,
Фёдор Хитрук, Вячеслав Котёночкин, Эдуард Назаров**

**и множество
других славных
мастеров
обогатили язык
и искусство
мировой
анимации.**



**Кот Леопольд , паровозик из Ромашкова ,
почтальон Печкин, Винни-Пух, Заяц и Волк, Чебурашка
вошли в жизнь многих поколений наших зрителей
и стали светлой памятью сердец,
помогающей жить и сохранять в душе улыбку детства.**





**В новейшее
кинематографическое
время благодаря
внедрению
в кинопроцесс
компьютера,
изобразительный
язык кино**



**стал преобразаться, становиться многограннее,
уходить от диснеевских приёмов создания анимации.**



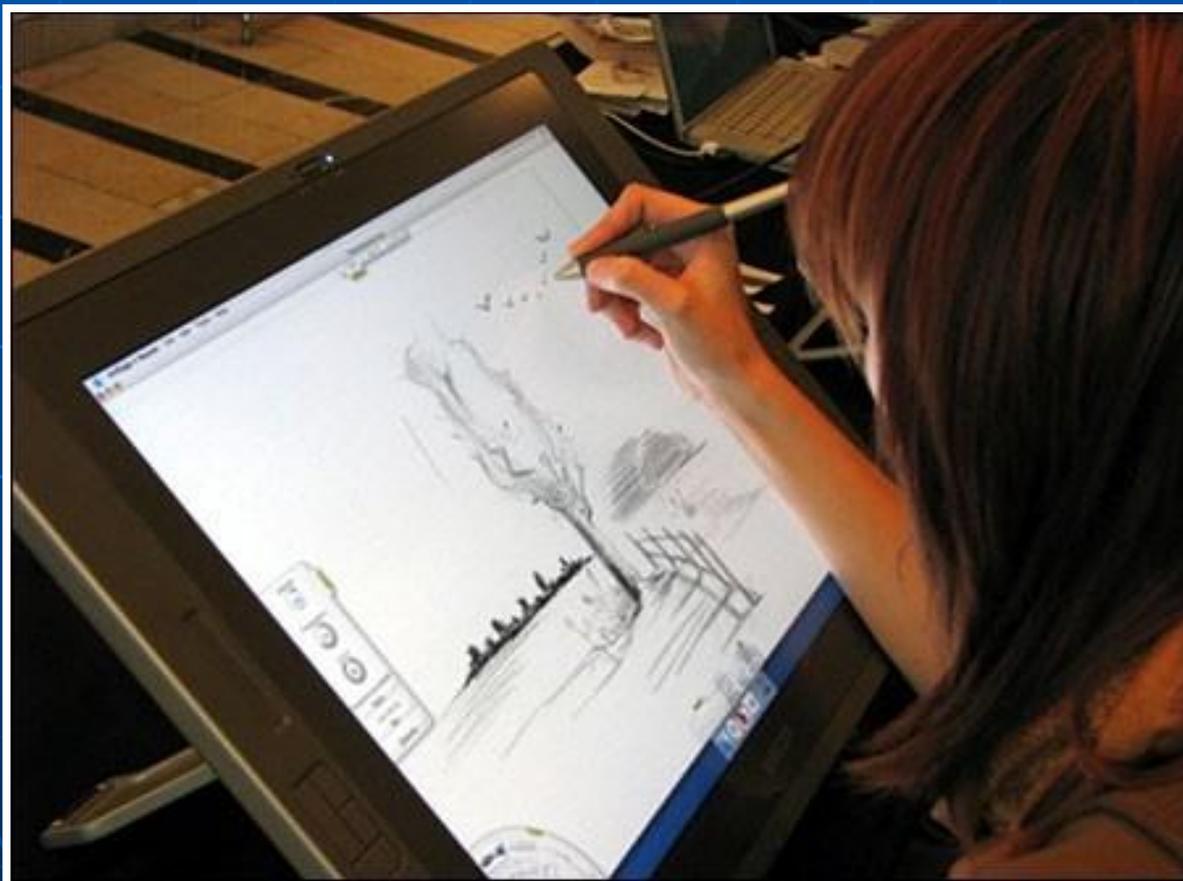
Существующие компьютерные программы типа 3D и те, которые придут им на смену, дадут безграничные возможности превращений и фантастических совмещений актёра и куклы, макета и реальности.



Фрагмент фильма «Алиса в стране чудес»

С одной стороны, никакая электроника не способна изменить природу творчества в кино, но с другой стороны, компьютер меняет сам съёмочный процесс, в особенности в анимации.

Он упрощает процесс рисования и тиражирования изображений в профессиональном кинопроизводстве.



Мастера отечественной анимации сегодня применяют в своей работе самые разные технологии — и традиционные, и компьютерные.

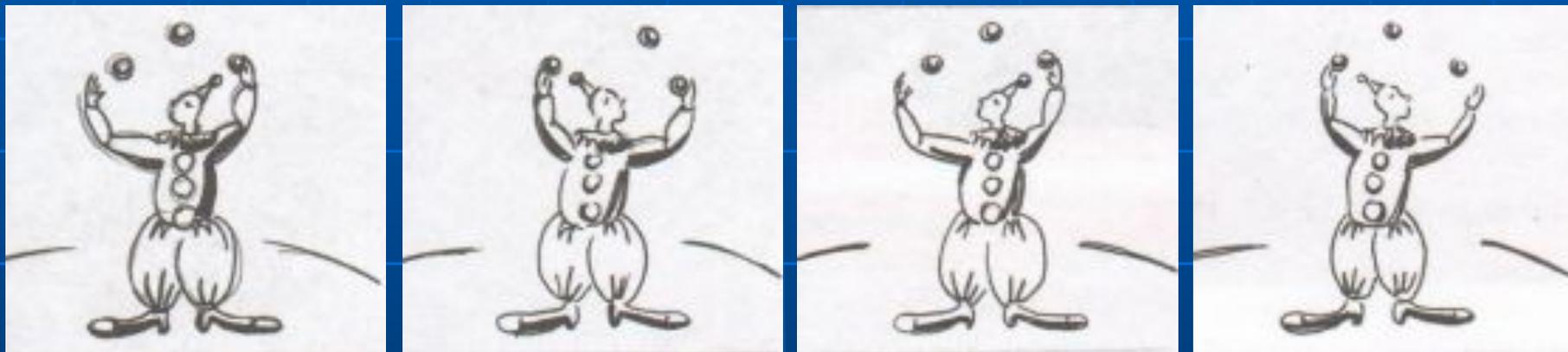
Главное в том, чтобы все эти технологии служили для создания действительно художественных произведений.



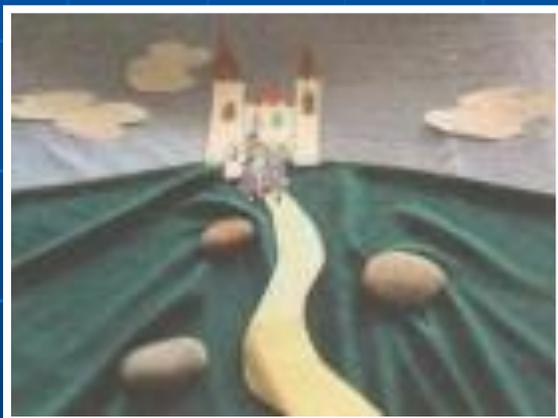
**Андрей Петров
использует
в работе
масляные
краски**



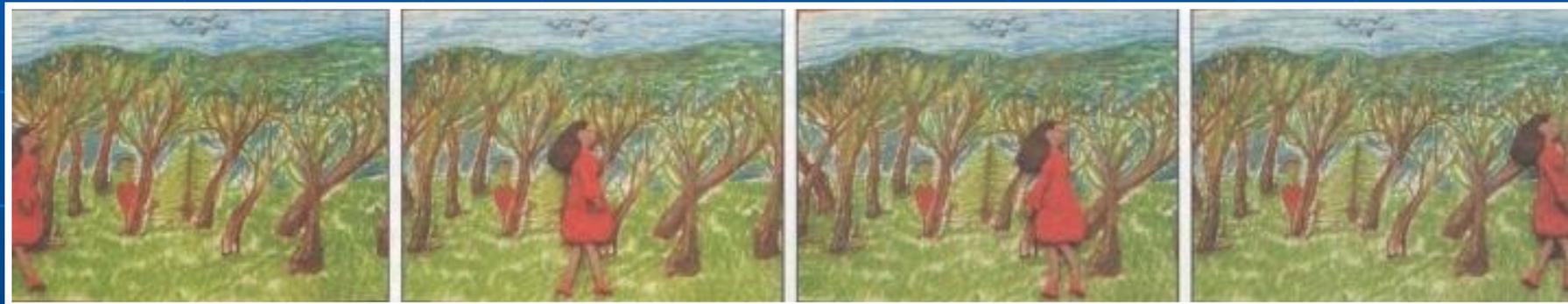
**Простейшая мультипликация – это двухфазовка,
состоящая из двух картинок,
имеющая всего две фазы движения персонажа.
Двухфазовка, в которой изменение циклично –
уже мини-фильм.
Он может быть нарисован и создан на бумаге.**



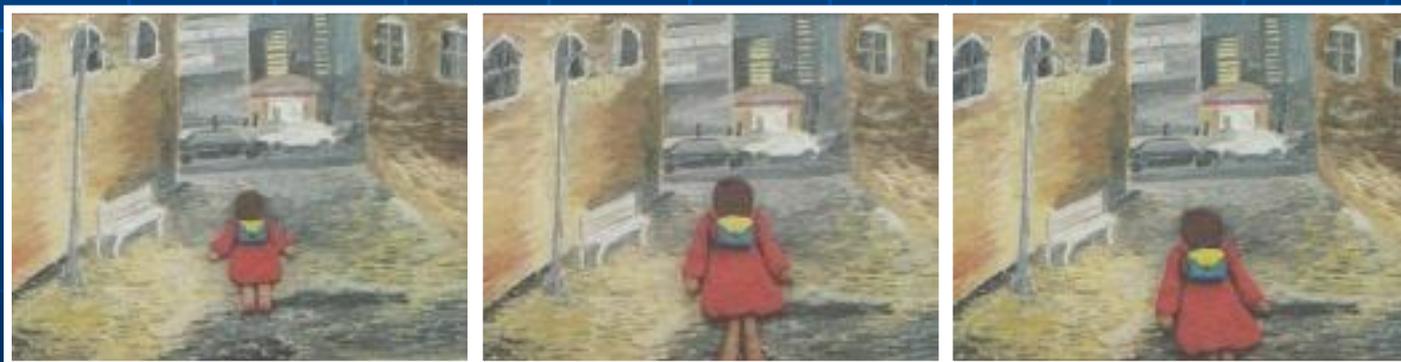
Способ создания анимации, когда плоская нарисованная кукла перекладывается по фону, целиком или отдельными деталями, получил название «съёмка на перекладках». Каждая фаза перекладки снимается покадрово. Снимая каждое положение мы получаем иллюзию движения персонажа.



Персонажи могут быть локальными по цвету, графическими, живописными на фактурном, насыщенно разрисованном фоне, на фоне фотографии или коллажа. Композиция в перекладках может быть фронтальная и глубинная.



Фронтальная композиция

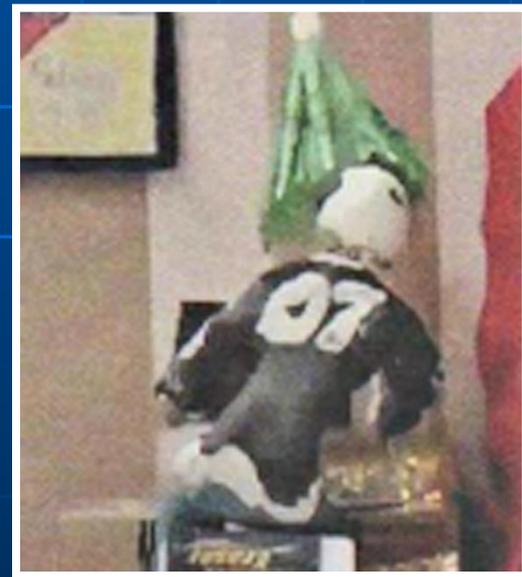


Глубинная композиция

**Во многих анимациях персонажи –
куклы трёхмерные, объёмные.**

**Их делают из самых разных материалов,
но с учётом того, чтобы аниматор мог фиксированно
менять их движения и позы.**

**Чаще всего это обеспечивается созданием проволочного
каркаса, который держит и помогает фиксировать
движения кукол —
будь то мягкие игрушки или пластилиновые фигурки.**



**Культура создания анимационного фильма
не ограничивается созданием кукол.
Она включает в себя и другие важные элементы
художественного творчества:
работу со светом, звуком, шрифтом.**

