



Мистецтво без меж

Слово «мультиплікація» (multiplicatio) у перекладі з латини означає «множення, збільшення, зростання», «анімація» - (англійською - animation, латинцюю - animare) - одуховлення, оживлення

Мистецтво, на яке Володимир Дахно змінив професію, що їй збирався присвятити життя, називається мультиплікація. У наш час разом із цією звичною назвою в обіг міцно увійшов термін - анімація. Жоден з мистецьких жанрів не володіє такими широкими можливостями, як анімація, мультиплікація, тому що в ній можливо втілити будь-яку фантазію митця. Поле мультиплікаційного мистецтва, що виникло на межі кінематографа та образотворчого мистецтва й увібрало в себе їхні найголовніші жанрові властивості, воістину безмежне.

Трохи історії. Як почали оживати на екрані намальовані чи лялькові персонажі? Будь-яке зображення, що потрапляє на сітківку людського ока, утримується там протягом однієї двадцятої долі секунди. У науці це явище називається персистенцією або інерцією глядацьких вражень. У кінопроекторі за секунду змінюється 24 кадри тривалістю в одну двадцять п'яту долю секунди, й тому всі вони зливаються в одне безперервне зображення. На цьому засновано принцип кінематографа. Але варто зупинити плівку й ілюзія зображення, яке рухається, зникне. На екрані залишиться лише нерухома картинка. Уперше малюнок почав рухатися й зажив власним життям у лабораторії бельгійського фізика Жозефа Плато у 1832 році, ще задовго до винаходу Братами Л'юм'єр кінематографа. Понад два десятки малюнків - різних фаз руху людини - були нанесені на барабан нехитрого лабораторного прилада - фенакістископа («фенакс» - «омана» і «скопео» - «дивлюся»). При швидкому обертанні диска малюнки зливались в одне безпе-





Молоді роки. Все це попереду!

первне зображення. Це було справжнє диво - намальована людинка бігла, наче жива, розмахуючи руками. Через сорок п'ять років, у 1877 році французький художник-винахідник Еміль Рейно сконструював новий апарат для оптичної проєкції на екран зображень, що рухаються й назвав його праксиноскоп. Рейно був справді великим винахідником і, що важливо, людиною мистецтва, художником. Адже у своїй іграшковій майстерні, де він спочатку зробив стробоскоп, узявши за основу принцип зоотропа, а згодом і його удосконалену версію - праксиноскоп, він сам малював сюжети для своїх стрічок, мріяв про справжні великі вистави (у сучасній версії - телевістиви), які можна було б показувати з допомогою праксиноскопа. В «Оптичному театрі» Еміля Рейно демонструвалися дійства «мальованих пантомім». Протягом багатьох років вони мали шалений успіх у публіки, яка приходила подивитися на оптичні дива до Музею Гревена в Парижі. Це, власне, й було прообразом мультиплікації. Але тільки через десять років після винаходу кінематографа художники почали створювати перші мальовані фільми. Піонери мультиплікації - американці Дж. Стюарт Блектон та Уїнзор МакКей, француз Еміль Курте, відомий як Еміль Коль, який першим надав графічним мультфільмам рис мистецтва - знову, практично з нуля, опанували принцип покадрової зйомки малюнків, проникаючи в таємниці виразного одуховлення. Такий спосіб мав принципову відмінність від зйомки художнього кіно. Так, кінокамера знімає по 24 кадри на секунду, у мультиплікації ж один малюнок





Виступ у столичному Будинку кіно

знявся на один кадр, покадрова зйомка вимагала 24 зображення на кожну секунду фільму, тобто 1440 картинок щохвилини. Зняли один малюнок, вимкнули камеру, замінили його іншим малюнком. Знову зняли і так далі – всі малюнки, на яких «чекає» мультфільм у надії на своє одуховлення.

Можна тільки уявити, скільки було роботи у кінокамери, що в цьому випадку працювала за принципом фотоапарата. У мальованій мультиплікації кожній новій фазі передував новий малюнок чи якась його частина, новий ракурс, поворот, момент руху. У мультиплікації ж об'ємній, нова фаза передбачала зміну положення ляльок чи скульптурок-персонажів. Розповідаючи про цей метод, не можна оминати постать талановитого російського художника, винахідника й оператора Владислава Старевича, який вважається першовідкривачем цієї, на той час, нової галузі мистецтва – об'ємної лялькової мультиплікації. У 1912 році він першим показав враженим глядачам дивовижний ляльковий фільм «Прекрасна Люканида, або Війна вусачів з рогачами». І вже потім десятиріччями його послідовники, режисери та художники, знімаючи мультфільми, добивалися органічної правдоподібності – змінювали в лялькового персонажа положення рук, шиї, голови, ніг, вираз обличчя, «викликали» у нього почуття гніву чи радості, «додавали» здивування чи печалі, «робили» посмішку, сльози. Поміняли – зняли – і от готова ще одна мить життя маленької лялечки, знову зупинка й покірний рукотворний артист мовчки чекає на чергову хвилину свого дивовижного життя...



Історія розвитку мультиплікації насичена надзвичайними відкриттями, різноманітними жанровими розгалуженнями, творчими школами. Окремими мистецькими планетами в ній існує творчість визнаного класика, американського режисера Уолта Діснея, мистецтво чехословацьких, румунських, болгарських, югославських, японських мультиплікаторів і найближча до нас, російська, колишня радянська мультиплікація. Адже коли у 1936 році в Москві було створено Студію «Союзмультфільм», територіальний простір був спільним і розвивати мультиплікаційне мистецтво доводилося всім разом. Багато в чому це сприяло взаємозбагаченню, у доброму сенсі налаштовувало на творче змагання, давало можливість виробляти спільні принципи й водночас шукати шляхи національної самоідентичності. Урізноманітнювалися стильові та жанрові форми, удосконалювалися та розширювалися технічні можливості мультиплікації, з'являлися нові анімаційні технології.

До вже відомих: мальованої анімації, класичної діснеївської анімації, аніме, об'ємної анімації, лялькової, шарнірно-маріонеткової, пластилінової, пісочної, голчастої, безкамерної, анімації з целулоїдною технологією, з перекладками, живописом на склі, за методом «еклер», додалися піксіляція, предметна анімація, Stop motion, комп'ютерна анімація з технологією 3D та flash-анімація, тривимірна векторна анімація, а ще безліч способів створення анімації в комп'ютерних мережах шляхом технології Adobe Shockwave, за програмою Dragonframe тощо.

Не зважаючи на переваги прогресу, що просунули анімацію далеко вперед у технологічному сенсі, глядачі із задоволенням віддають свою любов і прихильність як новим мультфільмам, так і тим, що мають багаторічну історію. Реальний світ, відображений мультиплікацією у своєрідних жанрових формах, здатний тримати увагу, бути цікавим навіть через багато років після того, як на екрані його «оживив» талант митця.

Майстри, які створювали свої фільми у двовимірному форматі, й досі переконані, що саме такий формат найвірніше міг визначити характер персонажа й робив його живим. Наприклад, визнаний майстер української мультиплікації Євген Сивокінь вважав, що «тривимірна анімація не залишає простору для фантазії», художник-постановник Володимир Поспєлов підтримує думку метра: «Образ, створений у 3D, натуралістичний, але ніби порожній всередині».

Дослідники кіномистецтва люблять цитувати Чарльза Спенсера Чапліна: «Я повторюю, що, на мою думку, мультиплікація є єдиним справжнім мистецтвом тепер, бо в ній, і тільки в ній митець абсолютно вільний у своїй фантазії і може робити в картині все що завгодно». Сперечатися з цим твердженням важко та й не потрібно, бо великий актор точно знайшов найголовніше зерно в цьому виді мистецтва - свобода лету фантазії. У вир уяви митця потрапляє все - найнеймовірніші повороти сюжету, найнесподіваніші рішення, втілені в рухах, проілюстровані музикою, супроводжені словами, шумами, звуками, оздоблені

