

**И.А. ХИЛОВ**, член жюри конкурса мультимедиа «Мы Москвичи» — 2020. Художник-изготовитель игровых кукол на студии «Союзмультфильм», в театре «Жар-птица». Автор кукол, которые снялись более чем в 30 анимационных фильмах, в том числе полнометражных — «Гофманиада» студии «Созмультфильм» и «Чудотворец» студии «Кристинг Филмз». Многие из этих фильмов отмечены призами российских и иностранных фестивалей анимации. Преподаватель ГБПОУ г. Москвы «Театральный художественно-технический колледж».

# НАУЧИТЕСЬ МУЛЬТООБЩЕНИЮ

Мы москвичи. Да, и этот прекрасный город — один из множества городов с миллионным населением, находящихся на нашей планете. И в каждом из этих городов живут мультипликаторы... И все они хотят рассказать миру и друг другу о том, что их волнует, и хотят быть услышанными.

Вначале хочется поблагодарить всех, кто принял участие в московском конкурсе мультимедиа «Мы москвичи», который уже не первый год проводится Управлением непрерывного художественного образования ГАОУ ДПО МЦРКПО. И это замечательно, что председатель жюри конкурса и он же руководитель управления — народный художник России, профессор ВГИКА, автор системы художественного воспитания подрастающего поколения Борис Михайлович Неменский. Я очень рад, что в конкурсе участвовало так много людей — более 400 работ было прислано на конкурс из разных уголков нашей страны и других стран. Это значит, что у детей есть интерес к анимации, этот интерес не исчерпывается только просмотром фильмов, он подталкивает ребят к самостоятельному творчеству. А что нужно любому, даже очень юному творцу? Ему нужно место, где он может показать свою работу зрителям. И чем больше аудитория, чем больше людей увидят его мульт-

фильм, тем лучше. Очень хорошо, что конкурс «Мы москвичи» предоставляет такую возможность. Особенно приятно, что этот конкурс не ограничен территорией одного города, он открыт для всех регионов нашей страны. И замечательно, что в конкурсе приняли участие юные аниматоры из других стран. Собственно, это соответствует основной теме конкурса, которая звучит как «Мой город, моя страна, мой мир». У каждого из нас, где бы мы ни жили, есть свой город и своя страна. И при этом каждый по праву считает наш большой мир своим. Такая глубокая тема не ограничивает творчество аниматора жесткими рамками, наоборот, дает ему свободу в замыслах. И действительно, в конкурсе были представлены мультфильмы, сделанные в самых разных техниках: это и кукольная анимация, и перекладка, и рисованная анимация, и другие экспериментальные техники. Очень отрадно видеть, что юные авторы не боятся творческого эксперимента. Свобода авторов проявляется во всем: и в выборе оригинальных сюжетов, и в смелых художественных решениях. Юные авторы используют самые разные материалы, начиная с пластилина и заканчивая виниловыми пластинками. И конечно, хочется отдельно поблагодарить педагогов-наставников, которые аккуратно

и с любовью помогли юным аниматорам создать свои авторские мультфильмы, сделали это с уважением к авторскому видению ребенка. Я получил большое удовольствие от просмотра мультфильмов. И надеюсь, что не меньшее удовольствие получили все дети и взрослые, которые приняли участие в нашем мероприятии.

Я очень надеюсь, что участники не только прислали свои работы, но и посмотрели чужие, что все авторы решили заняться анимацией, потому что любят смотреть мультфильмы. Мне хочется поговорить о том, почему людям нравится анимация? И зачем делается анимация?

С моей точки зрения, каждый мультфильм — это попытка автора поговорить со зрителями, рассказать людям вокруг о том, что кажется автору самым важным в этом мире сейчас. Но этот разговор ведется на особом языке — языке анимации! Это удивительно красивый язык, состоящий из изображения, движения и музыки. Этот язык понятен всем, даже маленьким детям. Или он только кажется понятным? Да, конечно, он понятен сразу и всем — но это только на первый взгляд. Часто при поверхностном взгляде зритель замечает только основные, самые впечатляющие элементы фильма. В глаза, прежде всего, бросаются яркие моменты, самые смешные мизансцены, но остается незамеченным то, что спрятано под поверхностью. Такое может происходить, если смотреть фильм невнимательно. А как выработать в себе внимание к каждой детали? Ведь эти спрятанные детали, как правило, есть почти в каждом мультфильме.

Наличие большого количества несущих смысловую нагрузку составляющих простирается из самой технологии работы над фильмом. Начнем с того, что каждый мультфильм делается медленно. Мультипликатор-кукольник снимает от трех до пяти секунд в день. Мультипликаторы, которые делают рисованную анимацию, работают не быстрее. Растянутый во времени процесс позволяет мультипликатору сосредоточиться на каждом отдельном кадре. Такой удивительной возможности, как правило, нет у режиссера игрового кино. Но, с другой стороны, из-за этого только съемка мультфильма может занять несколько месяцев



или даже лет. А ведь, помимо съемок, или изготовления мультипликата, есть еще подготовительный период. Он на первый взгляд для непосвященного зрителя не заметен, но он — время, в течение которого происходит интеллектуальная работа над будущим фильмом. За это время режиссер должен понять, каким будет мультфильм. Он представляет его в своих мыслях до мельчайших подробностей, продумывает каждую деталь. Обычно в этот период режиссер работает со сценарием, с художником-постановщиком, с композитором и с актерами, которые озвучивают персонажей мультфильма. На этом этапе разрабатываются образы персонажей, придумываются и изображаются локации, в которых будет развиваться действие. До мельчайших деталей продумывается сценарий, и в дальнейшем это отображается в раскадровке. Она очень важна, так как каждая поправка, которая вносится после подготовительного периода, во время съемочного процесса, существенно удлиняет период создания мультфильма. Поэтому раскадровка делается с большим вниманием, и неоднократно переделывается. В конце в раскадровке остается только безупречный строжень мысли. Последовательность кадров должна максимально понятно и выразительно передать замысел режиссера. Все, что будет потом происходить на экране, должно быть точно на своем уникальном месте, как нота в партитуре музыкального произведения. Каждый жест героя — это слово языка анимации, которое



должно вызвать отклик в душе зрителя. После такой скрупулезной работы, основная мысль фильма приобретает удивительную четкость. Обычно итогом подготовительного периода является «аниматик». Аниматик очень похож на готовый мультфильм, но состоит из неподвижных, но озвученных картинок из раскадровки. По времени аниматик равен длине будущего мультфильма. Далее автору можно переходить к следующему этапу — анимации. Аниматор фактически является актером, создавая, пластику, движение и игру персонажа. А персонаж должен двигаться выразительно и осмысленно, никогда не делать случайных движений. На мой взгляд, движения героев мультфильма подобны движениям актеров балета — они должны быть столь же выверены и характерны. Мультипликация подобна танцу, в котором каждое движение актера наполнено смыслом и доведено мультипликатором до совершенства. При этом он видит каждое движение словно застывшим во времени, вследствие чего у него есть уникальная сверхвозможность вернуться в прошлое и исправить неточность, и таким образом, довести выразительность движения до безупречности.

Но не всегда, избалованный избытком видеофастфуда, зритель может оценить это совершенное движение. Он легко схватыва-

ет то, что близко к поверхности, не пытаясь приложить силы и увидеть смысловые оттенки, спрятанные в глубине анимационного фильма.

Как пробудить в зрителе внимание к мелким, но важным деталям? Я думаю, что самый верный путь — это попробовать сделать мультфильм самостоятельно. Когда ребенок работает над фильмом, ему на собственном опыте приходится почувствовать, сколько для этого нужно внимания, труда и времени. В конечном счете, именно таким образом можно научиться языку анимации. А заполучив в свою копилку знание этого языка, зритель сможет совсем по-другому смотреть мультфильмы. И это касается не только новых лент. Даже старые, казалось бы, хорошо знакомые фильмы, вдруг раскроют внимательному зрителю свои секреты.

Конечно, мне бы очень хотелось, чтобы все юные мультипликаторы, которые прислали свои первые работы на конкурс, со временем стали бы виртуозными профессионалами. Но даже если они выберут себе совсем другую специальность в будущем, то этот жизненный опыт не будет для них лишним. Они уже прикоснулись к таинственному и сказочному языку анимации, и теперь смогут видеть и понимать то, что до них хотели донести авторы разных мультфильмов. И не важно, в какой стране живут создатели того или иного мультфильма, важно, что они хотели рассказать о том, что их волнует, и вы теперь сможете их понять, не смотря на границы между странами, не смотря на культурные различия, не смотря на разные национальности и цвет кожи. И, в конечном счете, может быть, именно взаимопонимание и поможет сохранить наш хрупкий мир, на этой небольшой планете. И я верю и вижу, что конкурс мультимедиа «Мы москвичи» тоже помогает взаимопониманию между людьми. Друзья, делайте мультфильмы, а не войну.