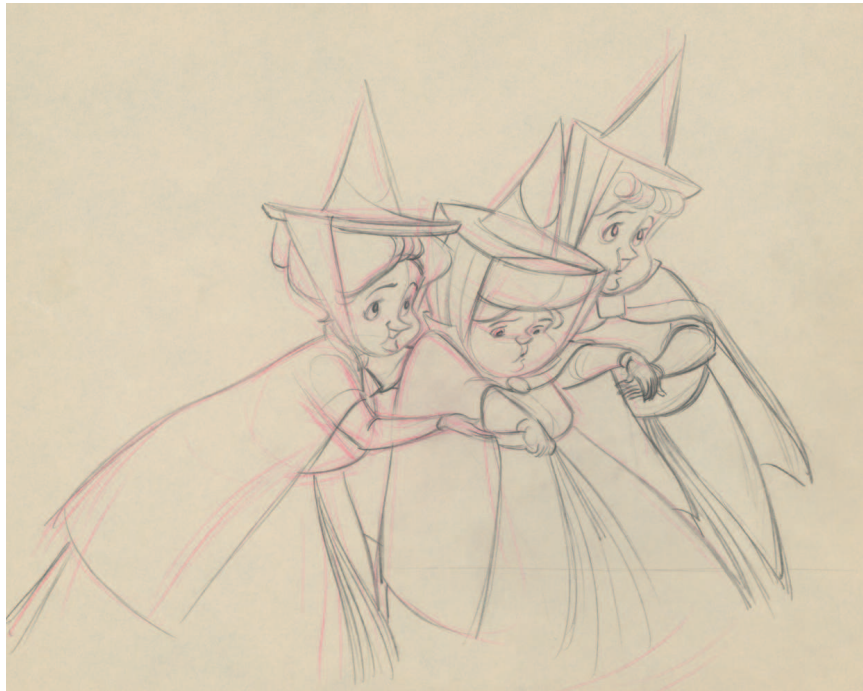




ШАЛУНИШКА ПЛУТО, 1934

Плутто, рис. Норма Фергюсона



СПЯЩАЯ КРАСАВИЦА, 1959

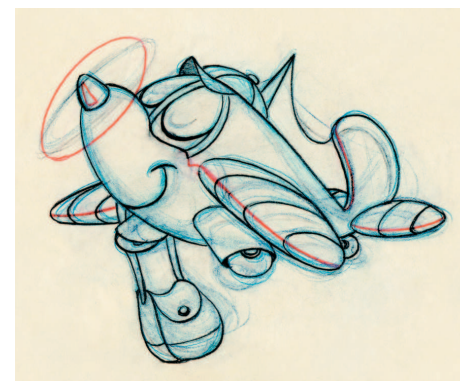
Фауна, Мэривеза и Флора, рис. Олли Джонстона

ОЖИВШИЕ РИСУНКИ

ДЖОН ЛАССЕТЕР

Когда началась работа над этой книгой, второй в серии «Архивные кадры анимации Дисней», я был безумно взволнован, ведь ее материал мне так хорошо знаком. На своей первой работе в колледже я брал последовательные серии рисунков из «морга» — архива анимационных изображений Диснея — и работал с ними в программе анимации персонажей в Калифорнском художественном институте, где был одним из первых студентов нового курса. Часами я пролистывал серии рисунков и так отчетливо помню некоторые из них, что они всплывают в памяти так же часто, как и отрывки из фильмов: вот Леди и Бродяга Фрэнка Томаса едят спагетти, Бэмби учится ходить на рисунках Олли Джонстона, Мадам Медуза Милта Каля, отдирающая накладные ресницы, экстравагантная Стервелла Де Виль Марка Дэвиса... этот список можно продолжать до бесконечности.

Чтобы стать мультипликатором, нужно овладеть двумя навыками. Во-первых, вы должны разбираться в движениях и понимать, какую смысловую нагрузку они несут. Как меняются очертания фигуры, когда она совершает какое-то действие? Как отразить в движении персонажа его индивидуальность? Как выбрать нужный момент для жеста или взгляда, чтобы передать нужную эмоцию? Каждый мультипликатор — актер, работающий в замедленной съемке, благодаря которому оживают сразу и персонаж, и весь рисунок.



ПРИВЕТ, ДРУЗЬЯ! «ПЕДРО», 1943

Педро, рис. Уорда Кимболла



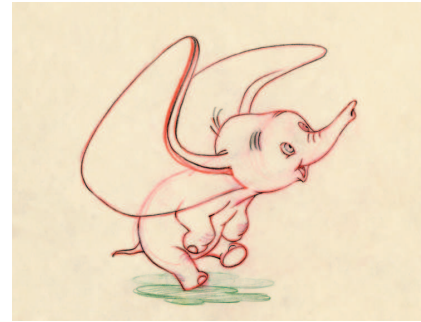
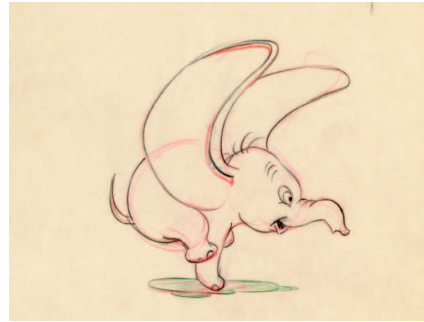
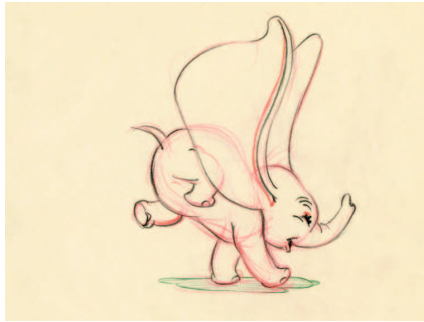
ДАМБО, 1941

Дамбо, рис. Билла Титлы

Во-вторых, нужно уметь переносить свое понимание движения на бумагу: техника рисования должна улавливать и передавать ваши замыслы. Каждый, кто смотрел мультфильмы Дисней, мог наблюдать за талантом мультипликаторов на экране. Но лишь просматривая отдельные рисунки, вы можете по достоинству оценить непревзойденное мастерство, которое является основой движущегося изображения.

Каждый раз, когда я брался за очередную серию рисунков из «морга», я сначала полностью пролистывал всю последовательность, чтобы оценить анимацию. Затем я изучал рисунки: позы, выбор крайних положений, точность прекрасных линий. У каждого аниматора свои индивидуальные особенности, которые прослеживаются в рисунках вне зависимости от того, над каким персонажем идет работа, и я приходил в восторг, когда мог определить конкретного мультипликатора по его рисункам. Мое уважение к этим художникам и их профессионализму росло, пока я учился и когда уже сам стал работать аниматором.

Когда вы создаете анимацию вручную, по ходу работы вы постоянно листаете последние несколько рисунков, чтобы убедиться, что все сделано правильно. Прошли годы с тех пор, как я последний раз рисовал анимацию от руки, но те самые движения отработаны до автоматизма. Отдельные рисунки исчезают, и все, что вы видите в своем воображении, — это движущийся персонаж.



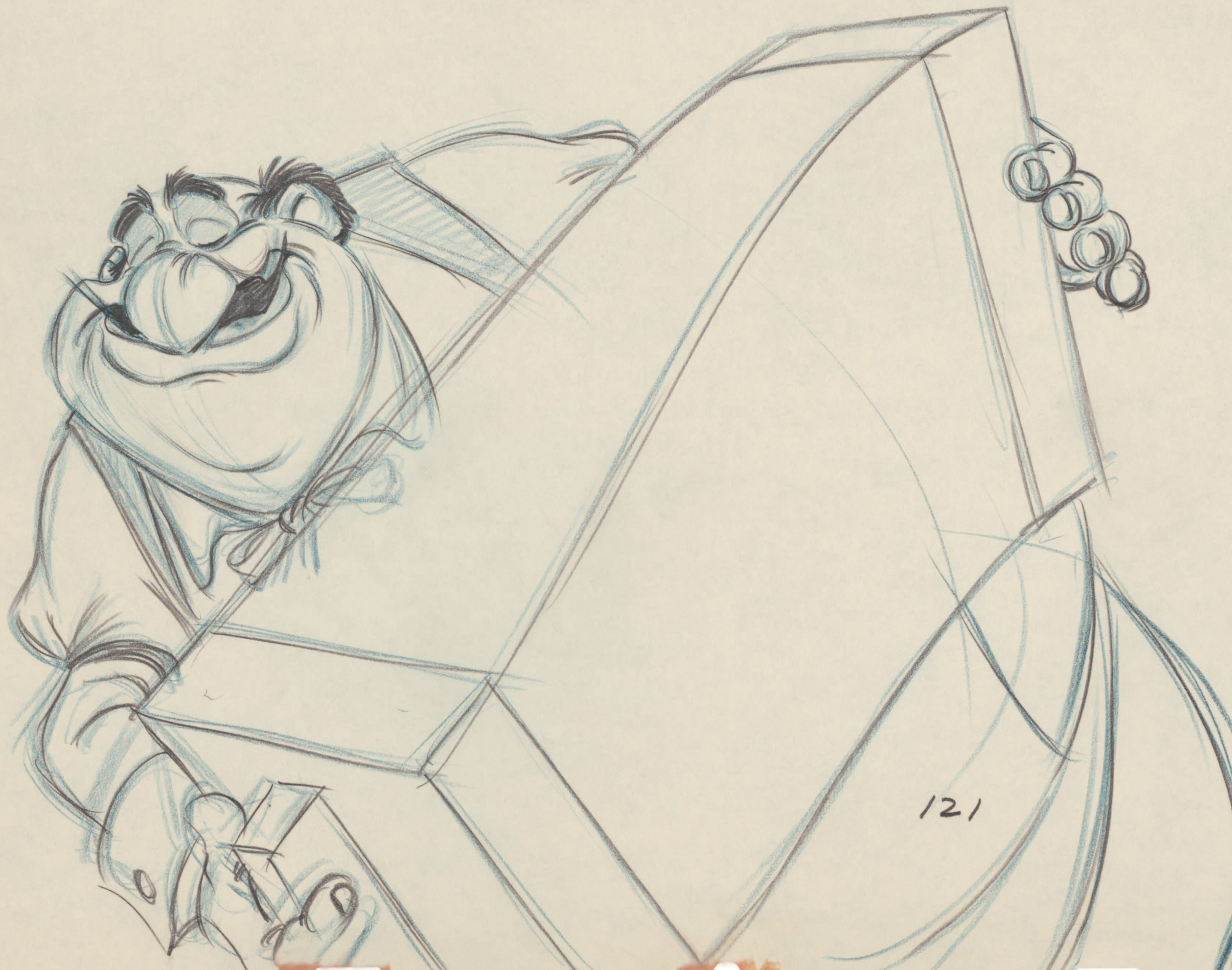
Как бы сильно я ни любил компьютерную анимацию, ничто не сравнится с процессом завершения сцены, нарисованной вручную. Вы снимаете стопку только что законченных рисунков со штифтов, складываете их на столе, убедившись, что они выравнены по краям. Затем, придерживая правой рукой сверху, левой листаете стопку. Вы, конечно же, еще будете тщательно просматривать все от начала до конца, но видеть, как нарисованный вами персонаж оживает у вас на глазах, — это самое настоящее волшебство.

Возможность увидеть первоначальные анимационные изображения дорогого стоит. Невозможно описать словами, что чувствуешь, перелистывая серию рисунков, которой подарил жизнь твой кумир: просто представьте, много лет назад он делал абсолютно то же самое. И пусть невозможно воссоздать весь этот процесс в книге, мы постарались передать те ощущения, что испытываешь, рассматривая эти изображения. Нам бы хотелось, чтобы вы могли не просто увидеть последовательность самих рисунков, но и оценить мельчайшие детали, которые рассказывают историю каждого из них: контуры, пометки и расчет тайминга на полях, даже следы замятия бумаги, которые появились после сотен перелистываний.

Эта книга занимает особое место в моем сердце. Она не только напоминает мне о первых днях в мультипликации — тех летних днях, что я провел в «морге», но и о том, чему я научился у великих аниматоров, с которыми был удостоен чести работать на протяжении многих лет. Каждый раз, просматривая эти рисунки, я вижу что-то новое. Надеюсь, увидите и вы.

Джон Лассетер



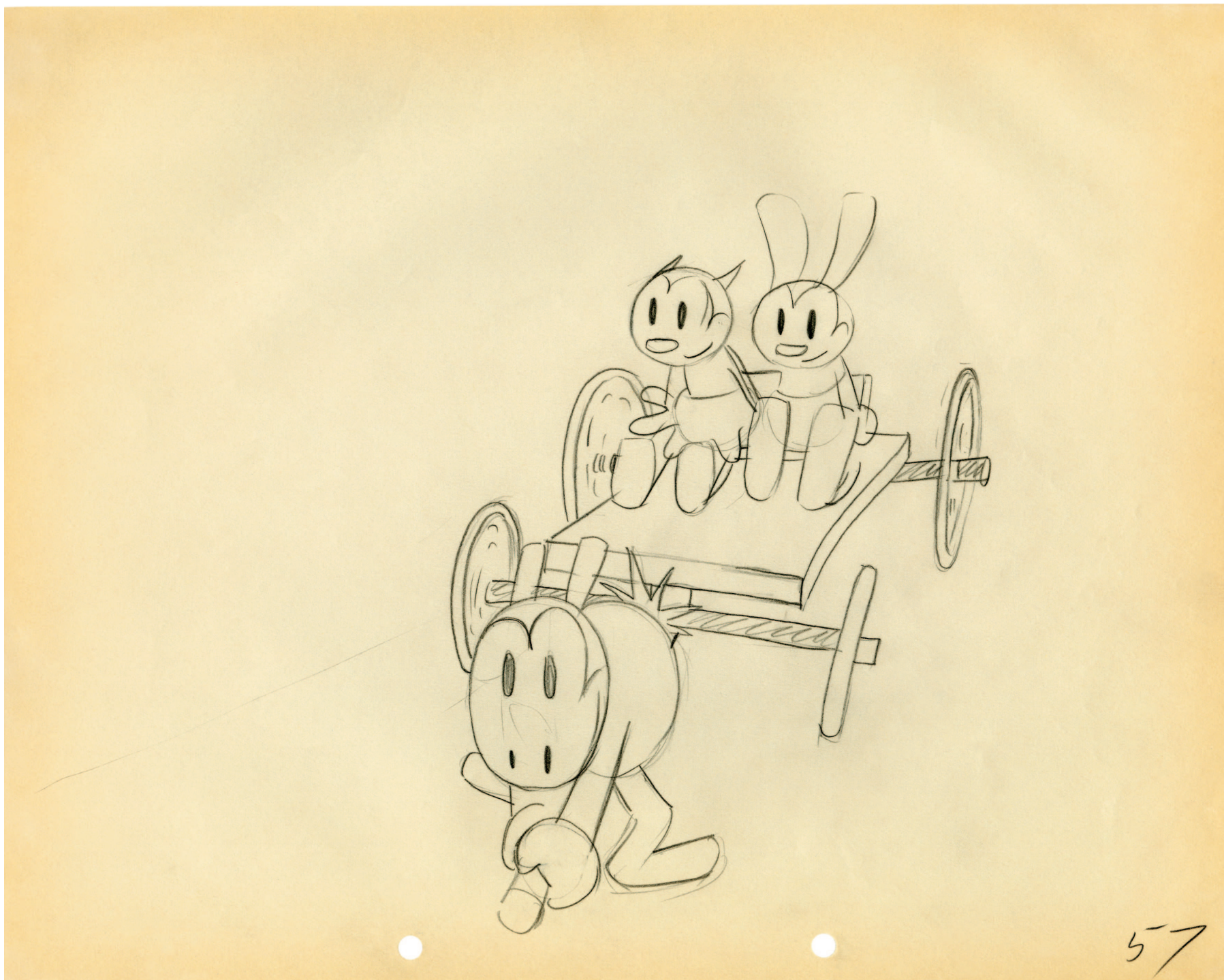


121

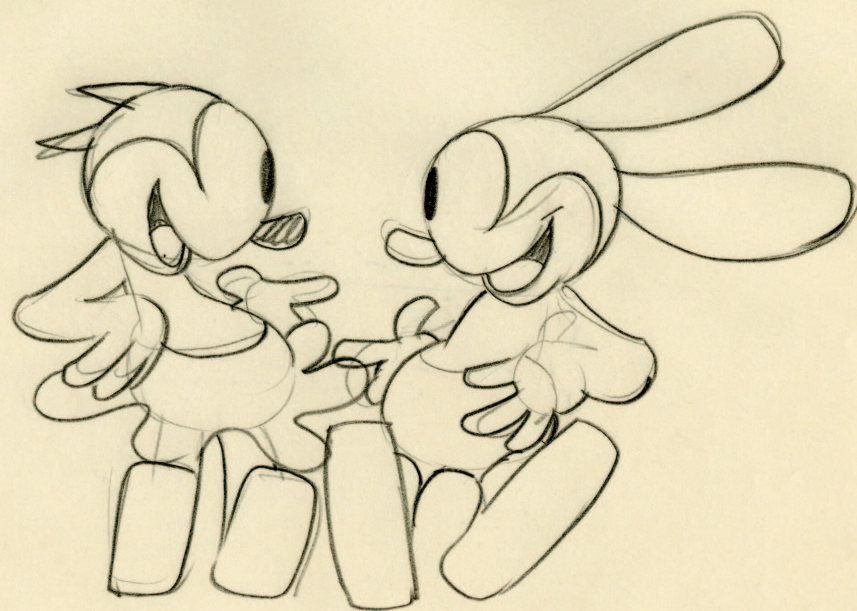
(предыдущий разворот)

ЛЕДИ И БРОДЯГА, 1955

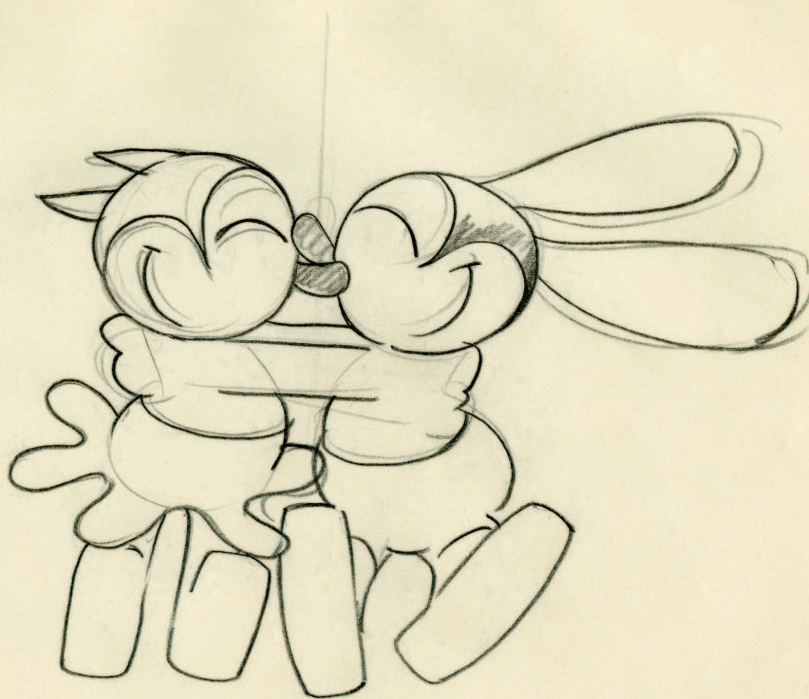
Тони, рис. Джона Лаунсбери



СЭДИ-ПОЛЫНЬ, 1928. Освальд и Сэди, рис. Аба Айверкса



77



81