

ИЗ ФОНДОВ РОССИЙСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННОЙ БИБЛИОТЕКИ

Ханаи Мохаммад Реза

1. Анимация и современное изровое кино

1.1. Росси́йская государственная Библиотека

Ханаи Мохаммад Реза

Анимация и современное изгровое кино  
[Электронный ресурс]: К проблеме  
использования новейших компьютерных  
технологий : Дис. ... канд. искусствоведения  
: 17.00.03 .-М.: РГБ, 2003 (Из фондов  
Российской Государственной Библиотеки)

Кино, теле и другие экранные искусства

Полный текст:

<http://diss.rsl.ru/diss/03/0849/030849009.pdf>

Текст воспроизводится по экземпляру,  
находящемуся в фонде РГБ:

Ханаи Мохаммад Реза

Анимация и современное изгровое кино

Москва 2003

Российская государственная Библиотека, 2003  
год (электронный текст).

61: 04-17/72

ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНЕМАТОГРАФИИ  
имени С. А. ГЕРАСИМОВА

---

ХАНАИ МОХАММАД РЕЗА

АНИМАЦИЯ И СОВРЕМЕННОЕ ИГРОВОЕ КИНО  
К проблеме использования новейших компьютерных  
технологий

Специальность 17.00.03- Кино, теле и другие экранные  
искусства

Диссертация на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения

Научные руководители –  
доктор искусствоведения,  
профессор Дробашенко С. В.  
профессор Соколов С. М.

Москва  
2003 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА 1. ОБОСНОВАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ НЕОБХОДИМОСТИ СОВМЕЩЕНИЯ ИГРОВОГО КИНО И АНИМАЦИИ	
1.1.Компьютерная анимация и компьютерная графика.....	10
1.2.Краткая история использования спецэффектов и элементов анимации в игровых лентах.....	12
1.3.Жанры кинематографа и анимация.....	23
1.4.Некоторые вопросы технического совершенствования.....	26
1.4.1. Прием разделенного экрана.....	31
1.4.2. Многократное экспонирование.....	35
1.4.3. Метод фронтпроекции.....	35
1.4.4. Стоп – кадр.....	35
1.4.5. Скоростная киносъемка.....	36
1.4.6. Метод неподвижной маски.....	36
1.4.7. Контроль движения.....	36
ГЛАВА 2. ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НОВЕЙШИХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОВРЕМЕННОМ КИНЕМАТОГРАФЕ.	
2.1. Кино и зритель.....	43
2.2. Компьютер и его возможности в кино.....	46
2.3. Качественное различие между фоном и добавочным	

изображением.....	48
2.4. Полупрозрачное изображение.....	50
2.5. Пространство и время.....	54
2.6. Виртуальная реальность.....	57
2.7. Проблемы использования новейших технологий в современном кинematографе.....	61
2.8. Поиск единого режиссерского стиля картины и использование элементов анимации.....	69
 ГЛАВА 3. КИНЕМАТОГРАФ ИРАНА	
3.1. Об иранском кино.....	77
3.2. Использование элементов анимации в иранском кино.....	89
3.3. Воздействие элементов анимации на игровое кино	92
 ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	 99
 СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	 102
 ФИЛЬМОГРАФИЯ.....	 106

## ВВЕДЕНИЕ

Спецэффекты той или иной степени сложности в современном кинематографе используются практически во всех фильмах. Экран без них потерял бы свою актуальность и впечатляющую силу. Мы видим как на телевидении и в кино, в каждом фильме или сериале авторы для решения своих проблем используют компьютерные возможности формирования зрелища, компьютерные технологии. Каждый день на наших глазах на экране возникают новые чудесные создания, новые фантастические пейзажи. Мы видим удивительные космические корабли, сопоставление и сочетание необычных изображений, также можем увидеть вещи, которые практически не существуют в природе, и многое-многое другое. В современном кино создатели фильмов могут воспроизвести все, что они хотят с помощью компьютерной графики, и в этой связи можно сказать, что сегодня в кино нет границ.

В современной практике экрана специалисты создали правдоподобную человеческую копию (Vector), которую можно использовать в фильме в качестве настоящего актера. В этой ситуации можно предположить, что в завтрашнем кино у нас будут как компьютерные, так и реальные актеры, и создатели фильмов уже должны привыкать к работе с ними. С возникновением, скажем, таких фильмов, как «Последняя фантазия – Духи внутри»<sup>1</sup>, всем стало ясно, что через несколько лет у нас появятся виртуальные актеры, которых станет невозможно отличить от настоящих.

С другой стороны, новые поколения актеров вынуждены будут играть с «ником». Виртуальные актеры, которые играют рядом с

реальными, не существуют; они убегают, скажем, от динозавров, которых не видят и не могут видеть, живут в атмосфере, которой не существует. Режиссеры, еще не начав работать, обсуждают во многих случаях прежде всего именно возможности спецэффектов, и выделяют большое количество средств из бюджета для их осуществления. И вместе с тем очевидно, что без дорогостоящих компьютерных спецэффектов многие из великолепных современных фильмов не существовали бы или не обладали бы подобной художественной силой.

С возникновением новых технологий постепенно изменяются и другие области кино (как, например, операторское искусство и монтаж). Кино, которое в основном еще недавно было 16, 35 или 70 миллиметровым, постепенно по всем позициям уступает место цифровой системе. Известные режиссеры, которых знает весь мир, говорят, что больше уже не работают с кинопленкой; в Голливуде, например, известный режиссер Джордж Лукас давно снимает в цифровой технике. То же самое происходит с Питером Гринуэем и многими другими.

И в иранском кино, в частности, наш известный режиссер Аббас Кияростами недавно сообщил, что больше не работает с кинопленкой и использует только цифровую технику. Все это свидетельствует о том, что у нас будет в ближайшем будущем новое кино, но... это не страшно. У нас будут: новое кино, новые технологии - и в этом новом кино откроются и новые эстетические возможности. Мы имеем выбор - использовать эту ситуацию, эти возможности уже сейчас или не использовать.

---

<sup>1</sup> Final Fantasy



Но вместе с тем сегодня мы еще находимся в таком положении, когда не знаем, как наиболее эффективно использовать данную ситуацию с новейшими техническими открытиями. Мы знаем, что у новой технологии есть великая сила, это большой плюс, но знаем также, что должны использовать новую технологию с большим вниманием. Опыт показал, что использование технологий такого рода без ограничений может не только помочь, но и сильно навредить фильму. Нам нужно использовать технологию с осторожностью, как лекарство, и только тогда, когда это действительно необходимо. Как уже сказано, компьютер и компьютерные спецэффекты, если мы не знаем достаточно определенно заключенной в них пользы, могут действовать на фильм как яд, и здесь будем виноваты мы, а не компьютер.

Мы обсуждаем не компьютерные возможности, а систему их применения. Нравится ли это нам, нет ли – значения не имеет, поскольку компьютерные технологии существуют в современном кино наряду с традиционными выразительными средствами, давно зарекомендовавшими себя и способными решать сложные эстетические задачи.

Отметим основное в этой связи, непосредственно связанное с тематикой нашей работы. Речь идет о том, чтобы выделить для исследования ту часть новых технологий, которая связана с анимацией – и не только как видом фильмов (мультипликацией), но и в более широком контексте, с искусством одушевления изображения, внесением в него живительного духовного начала. Целью нашей диссертации, ее

ведущим содержательным началом как раз и является выявление значения и роли компьютерной анимации в игровом кино.

В работе ставятся следующие задачи:

1. Определение понятия «элементы анимации в игровом кино»
2. Определение понятия «компьютерная анимация и компьютерная графика»
3. Систематизация использования элементов анимации и компьютерной анимации в соответствии с историческим и социокультурным процессом.
4. Оценка общих свойств и элементов анимации на основе эстетической природы кинематографа.
5. Определение отдельных признаков художественного языка, составляющих тенденции компьютерных спецэффектов.
6. Определение и анализ художественных возможностей компьютерной анимации в игровом кино и шире – в общекультурном контексте.

На этой основе и возникают понятия научной новизны и актуальности диссертации. Хотя в современном кино мы отмечаем, что использование элементов анимации в игровом кино день за днем становится все более и более привычным, очевидно также, что эти процессы не получили еще достаточного аналитического освещения в научной искусствоведческой литературе. Сегодня они вместе с традиционными средствами создают действительно новое искусство. Особенно важна здесь роль компьютера и его влияние на общие процессы экранного искусства.

В этом контексте в диссертации дается визуальный обзор фильмов, представляющих художественное переосмысление реальности и эстетическую концепцию в реальном образно-пластическом и историческом воплощении. Здесь сочетаются литературная основа, ее режиссерская интерпретация, изобразительное решение во временном развитии. Как замечает Жан Митри: «если в литературе смысл скрывается за словом, то в кинематографе он не спрятан за изображением. Он может быть в изображении, то есть в самой структуре, в его композиции, в живописном символизме кадра, но чаще всего он находится как бы между изображениями»<sup>1</sup>. В визуальном образе слиты выразительные и изобразительные начала. Он представляет собой пространственно-пластическую идею автора, графический язык, стиль, живописную манеру, композиционный замысел и эмоционально-психологические переживания. Визуальный образ детерминирован субъективным видением и культурными, идеологическими кодами, их взаимодействие отражено в композиционно-смысловой структуре фильма. Построение структуры фильма определено таким образом как логикой, так внутренними законами соотнесения элементов, влияющих, в свою очередь, на формирование основных тенденций компьютерной анимации.

В основу нашей работы положены два исследовательских начала: методика прямого анализа и интерпретация действия. Анализ такого рода позволяет исследовать фильм как целое, как систему, состоящую из организованных по определенным правилам и законам элементов и одновременно их воздействие на зрителя. Интерпретация элементов

---

<sup>1</sup> Ж. Митри. Визуальная структура и семиология фильма//Строение фильма, М., 1985.

фильма позволяет также понимать текст как знаковую систему, наделенную неким смыслом. Она предполагает выявление авторской индивидуальности, общих основ творчества и «бытия» текста в реальном и фантастическом пространстве. Соединение методов прямого анализа и одновременной интерпретации художественной структуры дает возможность понимания текста фильма как, с одной стороны, закрытой структуры, так и структуры, существующей в контексте культуры в целом.

## **Глава 1.**

# **ОБОСНОВАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ НЕОБХОДИМОСТИ СОВМЕЩЕНИЯ ИГРОВОГО КИНО И АНИМАЦИИ.**

### **1.1.Компьютерная анимация и компьютерная графика.**

С точки зрения мультипликаторов Загребской школы: «Анимация – значит, дать жизнь рисунку или картине, но не так, чтобы копировать или подражать ей, а таким образом, чтобы изменять ее лицо»<sup>1</sup>.

Соглашаясь в целом с подобным определением, следует в то же время отметить, что пока что в научном плане чрезвычайно сложно определить понятие «элементы анимации в игровом кино», поскольку значение анимации на самом деле пока что не очень ясно. Если мы обратим внимание на мысли, высказывания мастеров, создающих анимационные фильмы, то увидим, что между их словами и практической деятельностью существует определенное различие. В частности, например, если принять точку зрения мультипликаторов, работающих по методу Загреба, то что означают по их понятиям цифровые планы, существующие, например, в фильмах «Парк Юркового периода» или «Джуманджи»? Это анимационные планы или нет? Если анимационные, то почему они так похожи на реальные кадры? А если нет, то что это такое? Мы знаем, что это не игровые ленты и знаем также, что динозавры вымерли много веков назад. Художники создают эти дополнительные элементы не на съемочной площадке, а на компьютерах. Можно ли сказать, что «компьютерная графика» создает эти элементы? Но тогда второй вопрос: какое существует различие между компьютерной анимацией и компьютерной графикой? Отметим,

что все изображения, которые создаются на компьютере, называются «компьютерная графика». Также на нем можно показывать графики, схемы и т. п. – все то, что можно изобразить с помощью компьютера. Однако мы намерены обсуждать лишь только элементы анимации, которые используются в игровом кино. И в этой связи нам, безусловно, нужно гораздо больше знать об анимации вообще.

Норман Мак Ларен<sup>1</sup>, известный мультипликатор, работающий в Канаде, объяснил сложившуюся ситуацию так: «Анимация – это рисующее движение, а не рисунки, которые движутся».

Можно, исходя из этого положения, сделать вывод, что «движение» создает на экране из компьютерной графики именно компьютерная анимация. Когда автор диссертации говорит «элементы анимации в игровом кино», то он для начала уточняет, что имеет в виду все планы, созданные с помощью анимации и вообще все движения, создающиеся по законам анимации. Картины и движения можно создать и традиционным методом, и при помощи компьютера. Эстен Хэйвард предлагает новую трактовку анимации: «Анимация – это покадровая запись...»<sup>2</sup>.

И здесь автор диссертации хочет обратить внимание на то, что происходит во время работы на игровых кинокартинах – мы хотим контролировать все элементы, которые есть в кадре. Это в полностью игровом фильме невозможно, возможно лишь при использовании элементов анимации в игровом фильме. И теперь мы понимаем, почему Эйзенштейн говорил, что «лучшая форма кино – это мультипликация,

---

<sup>1</sup> Z Is for Zagreb/ автор: Ronald Holloway/ 1972

<sup>1</sup> Norman Mac Laren

потому что мы имеем над нею полную власть». И если кинорежиссер внимательно использует эти приемы в игровом кино, то он имеет возможность показать нам все, что невозможно показать в полностью постановочном фильме...

## **1.2. Краткая история использования спецэффектов и элементов анимации в игровых лентах.**

**1896-1912:** Одним из родоначальников «иллюзионистского» направления в кино был, как известно, француз Жорж Мельес, снявший в период с 1896 по 1912 годы около 4000 фильмов, преимущественно фантастических и приключенческих. Мельес был не только первым «игровиком», но и основоположником таких популярных киножанров, как фильмы ужасов и научная фантастика. При создании ряда трюковых фильмов он применил множество спецэффектов. Некоторые из них, вроде «растворяющихся» образов или наложения кадров, были заимствованы из «волшебного фонаря», зато другие, к примеру, стоп-кадры, были уникальным изобретением. Эта техника позволяла режиссеру остановить съемку и изменить сцену перед тем, как камеры включаются снова. Эффект создавался потрясающий, как, скажем, в «Исчезающей даме» (1896 г.), когда женщина в мгновение ока превращалась в скелет. Именно стоп-кадр применен этим режиссером в сцене «прилунения» громадного пушечного снаряда с людьми на борту в фильме «Путешествие на Луну» (1902 г.).

---

<sup>2</sup> Stan Hayward. Computer for Animation/ 1984.

**1914:** На заре немого кино извержение вулкана Этна было запечатлено в итальянском фильме «Кабирия» Дж. Растроне с помощью многократных экспозиций и специальной обработки пленки.

**1915:** 6 декабря 1915 года братья Флейшер запатентовали ротоскоп – прибор, позволяющий аниматорам раскладывать на фазы движения реальных людей из демонстрационного фильма – это уже были поиски большого анимационного правдоподобия. Ротоскоп и техника ротоскопии производили технический и эстетический эффект. С его появлением границы между анимационным и реальным миром видоизменялись, как бы стирались. Персонаж, у которого было реальное движение, существовал в нереальном мире. Он общался, жил в месте с анимационными персонажами, разговаривал, играл, танцевал вместе с ними и так далее. В анимационном мире, у которого были свои законы, своя атмосфера, появились персонажи, действовавшие по законам реального мира —и это уже не мультипликация и не игровой фильм. Например, можно назвать великолепный в этом плане эпизод, в котором Синдерелла танцует с принцем в саду в фильме «Синдерелла»<sup>1</sup>. Когда они танцуют в темноте, мы видим, что это живые люди танцуют друг с другом, но когда они продолжают танец – мы уже наблюдаем мультипликационные персонажи.

**1921:** В Берлине состоялась премьера абстракционистского анимационного фильма Вальтера Рутмана «Игра света. Опус 1»<sup>2</sup>. Цветные, вручную раскрашенные эпизоды сопровождались «живой музыкой».

---

<sup>1</sup> Cinderella – реж.: Wilfred Jackson - 1950

<sup>2</sup> Lichtspiel. Opus 1.



«Коко» - клоун в 1921 году превратился в серию «Из чернильницы»<sup>3</sup> (Макс и Дейв Флейшер). Серия неизменно начиналась с эпизода «живой руки художника», которая извлекала из чернильницы Коко, получившего небывалую популярность. Рисованные эпизоды здесь чередовались с игровыми. Причина, по которой мультипликационный фильм этого периода стал самым популярным, состояла в том, что в нем первый раз зрители видели совмещение руки живого актера с анимационным персонажем. Выглядит это так, что есть волшебный мир и волшебная атмосфера, в которой живут люди вместе с анимационными персонажами. До этого времени ни один фильм не успел создать подобного – контакт между живой рукой и Коко был великолепен, и зритель без сомнения убеждался, что это существует в реальности. Успех этого эпизода показал режиссерам силу, которая заключалась в совмещении элементов анимации с игровыми лентами.

В Канзас-сити Уолт Дисней дебютирует в те же годы в качестве автора анимационных фильмов совместно с Юбом Айверксом и группой начинающих аниматоров. Они делают на заказ короткие фильмы, так называемые «Смехограммы»<sup>4</sup>, которые демонстрируются перед игровыми картинками.

**1923:** Во Франции Ман Рэй<sup>1</sup> показывает фильм «Возвращение к разуму», в котором была применена техника «рэйограф»<sup>2</sup>, и создает фотограммы<sup>3</sup>. Новшество заключалось в подсвечивании киноплёнки, на

---

<sup>3</sup> Out of the Inkwell

<sup>4</sup> Laugh-grams.

<sup>1</sup> Man Ray (Emmanuel Rudnitzky).

<sup>2</sup> Rayograph.

<sup>3</sup> Photogram/Фотограмма – картина, сделанная на фотографической бумаге без помощи камеры. Чтобы сделать это, Ман Рэй выставлял бумагу для экспонирования, по крайней мере, три раза.

которой раскладывались различные предметы. Невозможно сказать, какой предмет на плоскости картины находится ближе, а какой дальше. Хотя, фактически, такая практика существовала, начиная с самых ранних дней фотографии. Она была оправдана в артистическом смысле, поскольку в руках режиссера фотограмма не была механической копией, а являлась непредсказуемым иллюстрированным приключением.

Рутман делает анимационный эпизод «Сон о соколах» для «Нибелунгов» Фрица Ланга.

Дисней переезжает в Лос-Анджелес, где вместе с братом открывает киностудию. С помощью старых сотрудников он делает серию про Алису «в стране анимации», в которой анимационные фрагменты сочетались с актерскими эпизодами.

**1924:** Премьера фильма Фернана Леже «Механический балет», в котором соединялись фотофрагменты и рисунки, нанесенные на ленту.

**1935:** Выходит фильм Александра Птушко «Новый Гулливер», в котором куклы совмещаются с актерами.

Оскар Фишингер закончил абстрактную «Композицию в голубом» («Komposition in Blau»), в которой соединил цвет, музыку и изображение. Один из пионеров авангардной анимации, он вынужден скрываться от гитлеровского режима и сначала живет в Швейцарии, а затем эмигрирует в Соединенные Штаты. Он является автором анимационной разработки баховских секвенций для диснеевской «Фантазии». Однако этот эпизод не вошел в окончательную редакцию фильма.

---

Каждый раз различный набор объектов действовал как трафарет: пара рук, пара целующихся голов, и две подушки, которые, кажется, почти касаются друг друга острыми углами.

**1936:** В СССР создана студия «Союздетмультфильм» (впоследствии «Союзмультфильм»), оснащенная техникой целлулоидной мультипликации и практически повторившая структуру диснеевского производства. Импортная технология, приложенная к традициям русской культуры, обещала небывалый взлет советской анимации.

Норман Мак Ларен в антифашистской ленте «Безграничный ад»<sup>1</sup> соединяет документальные кадры с анимационными элементами.

**1946:** Первый фильм Земана «Рождественский сон»<sup>2</sup>, в котором автор попробовал соединить графику и кукол с живой исполнительницей.

**1956:** Земан снимает фильм «Путешествие в доисторические времена»<sup>3</sup>. Кадры с использованием живого актера сочетаются в нем с элементами анимации.

**1957:** Сфандияр Ахмадиен снял первый анимационный фильм Ирана в студии, созданной при министерстве культуры и искусства, в формате 16 мм.

**1961:** Карл Земан создает фильм «Барон Мюнхгаузен»<sup>4</sup>, в котором есть комбинированные планы с использованием живого актера и элементов анимации.

**1962:** Айвен Э. Сазерленд сконструировал «Sketchpad» – систему, которая позволяет манипулировать изображением прямо на экране монитора.

---

<sup>1</sup> Hell Unlimited – реж.: Norman McLaren, Helen Biggar – 1936 год.

<sup>2</sup> Земан (Zeman) Карел, чешский режиссер. За этот фильм он получил премию МКФ в Канне, 1946.

<sup>3</sup> Премия за детский фильм на МКФ в Венеции.

**1963:** В американской компании «Bell Telephone Laboratories» осуществлено производство первого компьютерного анимационного фильма<sup>4</sup>. Идёт быстрое развитие компьютерной графики, в которой помимо технических аспектов всё большую роль начинают играть эстетические критерии. А первым аниматором, использовавшим компьютерную графику в плане чисто творческом, стал Петер Фёльдеш (венгр по происхождению), показавший в 1971 году на кинофестивале в Аннеси свой фильм «Meta data».

Киностудия Диснея применила систему «Audio Anomatronics», которая привела в движение компьютерные модели человека и животного.

Электроника начинает играть всё более значительную роль в кинопроизводстве. Электронные спецэффекты в анимации (видео, ампекс, сложные камеры для покaдровой съёмки, компьютерная графика).

**1964:** Следует вспомнить, что анимационные заставки к игровым картинам уже имели свою многолетнюю традицию. Одним из известнейших специалистов в этой области был Сол Басс, делавший такого рода заставки для Альфреда Хичкока («Головокружение», 1958), Отто Преминджера («Анатомия убийства», 1959), Майкла Андерсона («80 дней вокруг света», 1957) и Стенли Крамера («Это безумный, безумный мир», 1963).

**1965:** В США и Германии состоялись многочисленные выставки и демонстрации компьютерной графики (все художники - Бела Юлеш,

---

<sup>4</sup> премия МКФ в Локарно.

<sup>5</sup> Автор Э. Заяц.

Михаэль Ноль, Георг Неэс, Фридер Наке - были инженерами). Всё чаще компьютерную графику используют при подготовке различных художественных проектов.

**1967:** Премьера фильма Валериана Боровчика «Театр господина и госпожи Кабаль»<sup>2</sup>, пропитанного атмосферой сюрреалистических ужасов. Боровчик также делал заставки для многих французских игровых фильмов.

На «Экспо - 67» в Монреале состоялась демонстрация мультимедийного искусства и анимационных фильмов. В павильоне Чехословакии был показан киноавтомат – первое интерактивное кино, в котором использовался компьютер.

Фонд Рокфеллера основывает в Сан-Франциско Народный центр телевизионных экспериментов. С этого времени лавинообразно растёт количество исследовательских центров, работающих на нужды кино, телевидения, образования и промышленности.

**1968:** Премьера фильма «2001 : Космическая одиссея» Стенли Кубрика. Здесь впервые для получения спецэффектов в столь широком объёме используется электроника.

**1969:** Объединение «Computer Image» представляет в Нью-Йорке SCANIMATE – систему компьютерной анимации, которая позволяет вводить в компьютер и подвергать обработке оригинальные произведения искусства. Изображение можно было уменьшать, увеличивать, соединять, переворачивать, свёртывать и т. п.

**1971:** Впервые была представлена система CAESAR (Computer Animated Episodes Single Axis Rotation), спроектированная Ли

Гарисоном. Она позволяла создавать короткие анимационные эпизоды и сразу же просматривать их на цветном мониторе. После проверки можно было зафиксировать эпизод в памяти компьютера и продолжать работу.

На помощь аниматорам пришла также система «Cinetron», предоставлявшая возможность делать компьютерный расчёт и планирование кадров, с тем, чтобы закрепить на экране нужные движения.

Первые фильмы направления «информационного искусства» - «Тайна» («Enigma») американки Лилианы Шварп, «Трансформация» («Transformation») француженки Веры Мольнар и «Meta data» Петера Фёльдеша.

Премьера телевизионного цикла Пайтона «Летучий цирк Монти Пайтона», в котором были широко использованы спецэффекты и различные анимационные технологии.

В Иране, Аббас Кияростамы снимает первый игровой фильм в «Центре воспитании развития детей и молодёжи Ирана»<sup>1</sup>.

**1972:** Дуглас Трамбалл и Билл Холанд из США разрабатывают систему, соединяющую камеру с компьютером.

**1973:** Фаршид Месгали снимает фильм «Опять смотри», в котором первый раз в Иране совместили игрового кино с анимационными элементами.

**1974:** В Иране создаётся центр экспериментальной анимации.

---

<sup>1</sup> Кануне Парвареш Фекри Кудакан ва Ноджаванан

**1975:** В Иране, Аббас Кияростамы снимает фильм («Я тоже могу»), в котором совмещается игровое кино с анимационными элементами.

**1977:** Премьера фильма Джорджа Лукаса «Звёздные войны», в котором широко использованы приёмы кукольной анимации, лазерные эффекты, трюковые съёмки. Эта лента оказала большое влияние на кино- и телепроизводство последующих лет (а также на производство видеокомиксов и рекламы).

В «Ближних контактах третьей степени» Стивена Спилберга используется синтетически генерированное трёхмерное изображение летательного аппарата.

В Болгарии Тодор Динов создаёт фильм «Дракон», в котором сочетает игровое кино с мультипликацией.

**1980:** В фильме Ирвина Кершнера «Империя наносит ответный удар» Фил Типет и Джон Берг впервые использует «go-motion» - анимационную технологию, в которой ступени начального изображения скомпрессованы через компьютер.

**1982:** «Дисней Продакшн» проводит эксперименты с применением компьютерной графики в массовом производстве, но первые опыты («Трон») были, скорее, неудачными.

**1984:** Появились первые фильмы интерактивного кино, в которых зритель при помощи компьютерных операций влияет на содержание произведения

**1988:** Чешский аниматор (художник и кукольник) Ян Шванкмайер поставил свой первый полнометражный фильм «Алиса» по Л. Кэрролу.

Здесь игровой, актёрский фильм соединён с разными видами анимационной техники (коллажем, папье-маше, рисунком и куклами). Шванкмайер начал ставить анимационные фильмы в 1964 году. Среди его фильмов: «И.-С. Бах: Фантазия соль-минор» (1965), «Сад» (1969), «Дневник Леонардо 72» (1972). В 1994 году он поставил «Лекции Фауста» по Гёте. Все его фильмы технически совершенны, их отличает сюрреалистический юмор и поэзия с магическими мотивами. Шванкмайер приобретает всё большее международное признание.

Премьера фильма «Кто подставил кролика Роджера» Роберта Земекиса (Disney Production), в котором блестяще соединяются игровая и анимационная техники.

В коммерческом кино во всём мире начинает доминировать автоматизированная анимация. Безусловный приоритет тут принадлежит японцам. Созданные ими сериалы для детей и молодёжи лишены эстетической ценности. Для них характерны упрощённость художественной формы и схематичная анимация. Эти сериалы заполняют все телевизионные каналы мира.

**1992:** «Газонокосильщик» Бретта Леонарда становится первым фильмом на тему виртуальной реальности. Доктор Лоренс Ангело, исследователь виртуального мира, при помощи медпрепаратов и компьютера в одну минуту превращает садовника Джоба Смита из дурачка в гения. Но правительственное агентство берет эксперимент в свои руки и подсовывает другую программу и совсем другие лекарства. Это развивает прсихокинетические способности Джоба и превращает его в профессионального убийцу.



**1993:** «Кодак» вводит систему «Cineon»<sup>1</sup> – первый полный комплект оборудования для создания спецэффектов.

Джеймс Кемерон, Стен Винстон и Скотт Росс основывают фирму «Digital Domain», которая специализируется на производстве видеоигр, спецэффектов и CD – готов.

Фильм Марка Брамбилла «Разрушитель» впервые включает в себя эпизоды, которые будут затем использоваться в видеоиграх.

**1994:** Премьера «Маски» Чарлза Рассела, в которой стирается граница между анимационным и игровым кино, что стало возможным благодаря технологии компьютерной обработки изображения. В этом фильме компьютерная анимация позволяет работать на живом актере. Все изменения происходят прямо с его изображением. Лицо актера, его тело могут удлиняться, деформироваться, растягиваться – актер становится таким своеобразным получеловеком-полукуклой.

**1997:** Компания «Imax Corporation» представляет новую технологию «Stereo Animation Drawing Device» – прибор для рисования стереоанимации, который позволяет аниматорам разрабатывать трёхмерные стереоскопические анимационные фильмы для демонстрации в кинотеатрах Imax 3D. С его помощью аниматоры могут рисовать и анимировать в пространстве непосредственно, в отличие от анимационной компьютерной анимации, где используется клавиатура, «мышь» и сложные инженерные манипуляции. Тут же используется жезл, свободно передвигающийся и превращающий движение руки аниматора в линии, которые возникают в пространстве в процессе

---

<sup>1</sup> Cineon – система, с помощью которой можно создать компьютерное изображение с замаскированным форматом, используемое в кино и на телевидении.

рисования. Связанная с этим технология «Geretto» позволяет аниматору создавать сложные и очень длинные (до ста кадров) фрагменты анимации из небольшого числа таких рисунков.

**1999:** Премию «Оскар» за специальные эффекты получает фильм «Куда приводят мечты», в котором фирма «Mass Illusions» достигла невиданного ранее уровня достоверности в соединении живого персонажа с анимационным фоном (техника «анимированного рисования»). Фильм успешно показывает разнообразные миры, которые практически не существуют. Зритель находится в ситуации, когда невозможно понять, что правда, а что нет. Главная героиня – художница, она рисует картины различными способами, зависящими от ее настроения. Фильм демонстрирует экспрессионистскую методологию решения задачи.

### **1.3. Жанры кинематографа и анимация.**

Сегодня во всех жанрах кинематографа анимационные эффекты используются в той или иной степени. Можно увидеть эти эффекты во многих работах, но, конечно, глядя на некоторые из них, ощущаешь, что в каких-то планах использованы спецэффекты, созданные с помощью именно элементов анимации (например, космические фантазии). Вместе с тем другие фильмы используют эти эффекты с большей осторожностью и зрители совсем не ощущают их, даже не думают о них, они не знают, что, например, в этом плане смотрят спецэффекты или компьютерную анимацию. В таких фильмах режиссер использует анимационные элементы лишь тогда, когда хочет создать зрелище, в

котором присутствует необычное движение, трудно воспроизводимое иными способами. Примером здесь может служить фильм «ТИТАНИК», в котором компьютерные эффекты решили многие проблемы, возникшие во время съемки. Планы с использованием спецэффектов не только не повредили другим элементам, создающим фильм, но и помогали им лучше, более активно воздействовать на зрителей.

Какова же, в этой связи, эстетическая роль элементов анимации при совмещении их с игровыми лентами? Укажем, прежде всего, на некоторые конкретные примеры жанровых решений в кинематографе, связанные с нашей темой.

Так называемые фантастические фильмы позволяют, как уже отмечалось, работать с компьютерными эффектами, которых нет в реальном мире. В этих фильмах главное – создать соответствующую атмосферу, и с обычными материалами, существующими в игровом кино это почти всегда невозможно. Здесь сам жанр требует использования необычных эффектов, созданных с помощью все тех же элементов анимации. Например, в фильме «2001: Космическая Одиссея» противоположность между эпизодом, в котором обезьяна бросает кость в воздух, и эпизодом с искусственными спутниками, свободно летающими в космосе, создает великолепное эстетическое воздействие. Мы как бы уже находимся в будущем. Здесь зритель не думает о том, что смотрит анимационные элементы, он просто путешествует из прошлого в будущее.

В жанре фантастического фильма мы хотим, как правило, показать что-то необычное. В таких фильмах особо значимые элементы – это

сложные, яркие характеры и захватывающие дух события. Физические и биологические законы здесь не работают, и можно сказать, что успех подобных картин зависит от того, насколько режиссер убедительно будет доказывать нам, что подобного рода невозможное – возможно.

У кинематографа есть такая сила, благодаря которой можно произвольно и мгновенно изменять время и место действия, и потому существует активное поле для применения спецэффектов. С самого начала кино, такие режиссеры как Мельес и могли создавать интересные фильмы именно в этом жанре.

Можно, в принципе говоря, разделить фантастические фильмы на несколько типов. Прежде всего, это современные фильмы, такие, как серия «Звездные войны»<sup>1</sup> или «Тесные контакты третьей степени»<sup>2</sup>. Далее к ним относятся фильмы ужасов, такие как «Франкенштейн»<sup>3</sup> и «Кинг Кинг»<sup>4</sup>, связанные с необычными событиями, вызывающими чувство страха. К их числу относятся большие зрелищные полотна, такие, как «Седьмое путешествие Синдбада»<sup>5</sup> или «Ясон и Аргонавты»<sup>6</sup>. Называем также картины легендарные и романтические, такие, как «Красавица и Чудовище»<sup>7</sup>, «Барон Мюнхгаузен»<sup>8</sup>.

И в других жанрах кинематографа анимационные элементы помогают создать впечатляющие решения, которые оказывают

<sup>1</sup> Star Wars/ реж.: Джордж Лукас, 1977-2002 г. США

<sup>2</sup> Close Encounters of the Third Kind/ реж.: Стивен Спилберг, 1977 США

<sup>3</sup> Frankenstein/ реж.: Джеймс Вил, 1931 г.

<sup>4</sup> King Kong/ реж.: Мерян С. Купер и Эрнест Щудзак, 1933 г., США

<sup>5</sup> King Kong/ реж.: Мерян С. Купер и Эрнест Щудзак, 1933 г., США

<sup>6</sup> Jason and Argonauts/ Jason and Golden Fleece/ реж.: Дон Чаффи, 1963 г., США

<sup>7</sup> Beauty and the Beast/ реж.: Джон Кокто, 1946 г, США

<sup>8</sup> Реж.: Карел Земан, 1962 г.

художественное воздействие. Оно ощутимо также в военных фильмах, например «Перл Харбор»<sup>9</sup> или «Спасение рядового Райана»<sup>10</sup>.

В первых сценах фильма «Спасение рядового Райана» американские солдаты с моря атакуют остров, откуда солдаты противника отражают атаку, и многие в этом бою гибнут. Во время атаки мы наблюдаем, как солдаты падают в воду, видим, как вокруг них летят пули. Эти выстрелы, сделанные с помощью специальных съемок, создают атмосферу, в которой зритель чувствует страх и незащищенность, чего нельзя было бы достигнуть без использования элементов анимации.

В жанре комедии элементы анимации также могут помочь режиссеру создать нужные эффекты. Например, в фильме «Семейка Адамс»<sup>11</sup> вообще необычная атмосфера и необычная семья. Можно сказать, что они монстры. В таких условиях, наверное, все события должны быть необычными. Именно это мы и видим на экране – скажем, план руки без тела. Рука быстро движется, живет как бы самостоятельно и можно сказать, что и она – член семьи.

#### **1.4. Некоторые вопросы технического совершенствования.**

Использование спецэффектов в игровом кино имеет свою историю. Частично мы уже упоминали об этом. Первый раз подобные эффекты использовались в коротком фильме «Казнь Марии, королевы Шотландии». В этом фильме, созданном на студии Эдисона (Нью-

<sup>9</sup> Pearl Harbor/ реж.: Michel Bay – 2002 г., США

<sup>10</sup> Saving Private Ryan/ реж.: Steven Spielberg, 1998 г., США

<sup>11</sup> Adams family values/ реж.: Barry Sonnenfeld, 1993 г., США

Джерси, Америка), есть план, где Марии отрубают голову. В этом кадре мастера (не знаю, можно ли называть их мастерами спецэффектов, или еще рано) так или иначе использовали покадровую съемку (работающую по законам анимации): они убрали настоящую актрису и вместо нее положили куклу. Изобретателем и крупнейшим мастером объемно-кукольного кинематографа был также Вячеслав Старевич, работавший в России, а после революции – в Германии и Франции.

Использование элементов анимации в кинематографе не так просто, поскольку у игрового фильма и анимации разные техники и технологии. Может быть, одна из самых важных – разница между 24-кадровой съемкой в звуковом игровом кино, 16, 18 кадровой съемкой в немом и покадровой съемкой в анимационном фильме. Но об этом следовало бы написать другую работу. Важно то, как можно совместить эти разные виды кино друг с другом, как, скажем, кукла функционирует в игровом фильме. Можно сказать, что совмещение элементов анимации с игровыми картинками труднее, чем само создание этих элементов, и именно поэтому в течение почти всей истории развития кино мы видим, что создатели фильмов ищут новые технологии и пути, которыми можно лучше и качественнее совместить эти элементы друг с другом.

Мы используем элементы анимации в кино в двух видах – «прямо» и «не прямо», когда совмещаем анимационное изображение или кукол с игровым фильмом, работаем с анимационными элементами в игровом пространстве (с живыми персонажами), например, в таких фильмах, как «Мэри Поппинс», «Новый Гулливер», «Путешествие в доисторические времена» и т.д. И, более того, когда мы говорим об

использовании элементов анимации в игровом кино при полном их практическом отсутствии, мы все равно учитываем способы соединения анимации и игрового метода. В ряде способов соединения анимации и игрового фильма присутствуют также методы комбинированной киносъемки. Она используется не специально для совмещения элементов анимации с игровым фильмом (как, например, процесс ~~Шюфтана~~ Шюфтана или многократное экспонирование), но этими методами как раз и совмещают анимацию с игровой сценой.

В дальнейшем техника «остановленного движения» или покадровая съемка, во многом идентичная процессу в анимации, особенно в кукольном кино, позволяла запечатлевать на экране специально созданных монстров или «оживших» доисторических животных. В частности, прославленный «Кинг Конг» (1933 г.) М. Купера и Э. Шедсака, в котором действует гигантская горилла, снят именно так – отдельными кадрами, отражающими то или иное движение миниатюрной модели обезьяны.

Мастер спецэффектов У. О'Брайен, уже имевший опыт работы над фильмами «Призрак с дремучей горы» (1919 г.) и «Затерянный мир» (1925 г.) – первой экранизации романа А. Конан-Дойла – так же искусно сочетал в одном кадре, в «Кинг Конге», искусственные джунгли и проецирующиеся на крохотном экране изображения актеров. Позже он вместе со своим учеником Р. Хэррихаузенем получил премию «Оскар» за спецэффекты (вновь с применением техники «остановленного движения») за фильм «Великий Джо Янг» (1949 г.) Шедсака, который создал как бы новую версию своего же «Кинг Конга». Хэррихаузен уже

самостоятельно усложнил процесс подобной анимации действия, назвав его сначала «динамацией», потом «супердинамацией». Благодаря этому сняты известные сцены дуэли скелетов в «Седьмом путешествии Синдбада» (1958 г.) и поединок трех актеров и семи скелетов с мечами в «Ясоне и аргонавтах» (1963 г.).

«Затерянный мир», «Кинг Конг», «Великий Джо Янг», «Седьмое путешествие Синдбада», «Ясон и аргонавты» и многие другие фильмы, которые были созданы в период с 1925 по 1963 годы, доказали, что анимационные элементы (как, например, покадровая съемка или кукольная анимация) в игровом кино создают особое эстетическое воздействие, которое без этих элементов получить было бы невозможно. Но это воздействие в каждом из фильмов является разным. Например, в «Кинг Конге» зритель впервые видел на экране громадную обезьяну, которая движется, перешагивает через здания и, важнее всего, у нее есть контакт с человеком. Однако, в таких фильмах, как, например «Ясон и аргонавты», анимационные элементы действуют по-другому. В годы съемки фильма «Кинг Конг» еще невозможно было создать комбинированные планы, в которых кукла и человек действуют совместно. Можно сказать, что в «Кинг Конге» анимационные и «живые» планы работают параллельно. Но в «Ясоне и аргонавтах» специалисты уже могли бы создать великолепные планы, в которых анимационные персонажи (например, скелеты) играли бы вместе с живыми актерами. Когда в фильмах этого периода присутствует анимационный персонаж вместе с человеком, создается ситуация, в которой и актер, и анимация выглядят одинаково реальными. В таких



сценах, особенно когда живой герой борется с анимационным персонажем, движение последнего одновременно с движением актера создает как бы особую мифологизированную атмосферу.

Еще несколько замечаний в этой связи. Старый театральный трюк с использованием зеркала и стеклянной перегородки для того, чтобы на сцене мог появиться чей-либо призрак, опять же впервые по-своему был модифицирован в кино Жоржем Мельесом. Съемка через зеркальную перегородку с дорисовкой изображения на стекле позже была усовершенствована для эпизода города будущего в знаменитой антиутопии «Метрополис» (1926) немецким оператором Ойгеном Шюфтаном и даже получила название «процесс Шюфтана». Спустя десятилетие в экранизации «Облик грядущего» Герберта Уэллса также применялись зеркала для воссоздания искомой визуальной ситуации. Развитием зеркального трюка следует считать использование «рипроекции», «фронтпроекции» и «транспарантной съемки». Все эти способы позволяют на разной степени крупности кинематографическом плане совмещать главное действие, зачастую снимаемое в павильоне, с фоном – тем изображением, которое заранее было отснято на натуре. Впервые рипроекцию применил в 1913 году для картины «Бродяга» американский оператор Н. Дон. Задняя проекция реки Сены в миниатюре использована в ленте «Убийства на улице Морг» (1932 г.) Р. Флорие, экранизовавшего одноименный рассказ Э. По. За прием транспарантной съемки оператор Ф. Эдуар в числе других создателей фильма «Отродье Севера» (1938 г.) получил почетную медаль на оscarовской церемонии. А еще через год была введена номинация за

спецэффект – и любопытно, что «Оскара» удостоились отнюдь не популярные картины «Унесенные ветром» или «Волшебник страны Оз». Разбушевавшиеся стихии (вода, огонь, земля, воздух) потом нередко становились подлинными героями экрана. Достаточно назвать фильмы «Пожнешь бурю» (С. Креймер, 1942 г.), «Авария при погружении» (1943 г.), «Улица Грин Долфин» (1947 г.), «Когда сталкиваются миры» (1951 г., мощная сцена погружения Манхэттена под воду), «Плимутское приключение» (1952 г.), «20000 лье под водой» (1954 г.), «Враг в глубине» (1957 г.), «приключение Посейдона» (1972 г.), «Землетрясение» (1974 г.) и многие другие. На оscarовской церемонии в 1997 году претендентом был фильм «Смерч» с захватывающими эпизодами воздушных торнадо.

**1.4.1. Прием «разделенного экрана» для демонстрации полета над землею впервые можно обнаружить в картине «Завоевание воздуха» (1901 г.) Ф. Зекка, которого, впрочем, называли «плагиатором Мельеса».** В «Сне любителя гренок» (1906 г.) Э. С. Портера герой летает в постели по ночному небу. А первооткрывателями космоса в кино закономерно стали персонажи из советских лент «Аэлита» (1924 г.) Я. Протазанова и «Космический рейс» (1935 г.) В. Журавлева – для последней из них сам К. Э. Циолковский сделал 30 чертежей ракетоплана, и его модель была показана в кадре летящей по направлению к Луне. Интересно, что первым космическим фильмом, удостоенным «Оскара» за спецэффекты, оказался «Направление - Луна» (1950 г.). В его создании, как и в случае с последующими экранизациями «Война миров» (1953 г.) и «Машина

времени» (1960 г.) Г. Уэллса, участвовал продюсер и мастер спецэффектов Дж. Пал.

Поворотным моментом в истории кинофантастики стал выход на экраны фильма «2001: Космическая Одиссея» (1968 г.) С. Кубрика по сценарию, написанному в соавторстве с писателем-фантастом А. Кларком. В частности, сам Кубрик, а также группа «кудесников», включая Д. Трамбалла и У. Виверса, смогли снять астронавтов в состоянии невесомости, сделать убедительными все сцены передвижения космических кораблей и их стыковки при посредстве тщательной техники фронтпроекции, сложных оптических эффектов и применения камеры, контролирующей каждую фазу движения. В эпизодах психологически окрашенных видений использовались деформирующие линзы с переменным фокусом, а также «соляризованная» обработка пленки. Трамбалл изобрел процесс расщепленного сканирования, позволяющий фокусировать «поток сознания», а также гигантскую кинопроекторную систему «Шоускан», которая демонстрировала изображение 60 кадров в секунду с одновременным усилением звука.

Позже Трамбалл в фильме «Бликие контакты третьей степени» (1977 г.) снял на 70-миллиметровой пленке приземление огромного НЛО, изображение которого было потом впечатано в нужный кадр.

Усовершенствованные приемы разного вида проекции, использования зеркал и съемок по системе «блуждающей маски» и «голубого экрана» нашли наиболее изощренное докомпьютерное воплощение в «Блейд-раннере» (1982 г.).

Впервые же простейший оптический фокус по изменению кадра применил Портер в классическом вестерне «Большое ограбление поезда» (1903 г.). Для съемок сцены в комнате телеграфиста на железнодорожной станции было необходимо, чтобы за окном прошел поезд. Используя черный фон и закрывая ненужную в данный момент часть кадра, а потом при помощи двойной экспозиции сводя два изображения в одно, Портер и его оператор Дон добились задуманного эффекта.

Более сложная разработка съемки на черном фоне – «блуждающая маска». В 1925 г. с ее помощью было достигнуто впечатляющее воздействие на зрителей в эпизоде разрушения здания Сената в «Бен Гуре». Этот прием еще изобретательнее был использован Дж. Фултоном из отдела комбинированных съемок компании «Юниверсал» во время подготовки в 1933 году экранизации фантастического романа «Человек - невидимка» Г. Уэллса, осуществленный Дж. Уэйлом.

Исполнитель заглавной роли снимался в черной маске и черных перчатках на черном фоне – и при проявке его изображение оказывалось невидимым. Жаль, что в те годы почему-то не вручались «Оскары» за спецэффекты (хотя еще на первой церемонии в 1928 году золотая статуэтка досталась Р. Помрою за «инженерные эффекты» - имитацию воздушных боев в картине «Крылья»). Ведь находка Фултона в «Человеке - невидимке» является одной из основополагающих в кинематографе иллюзий. Правда, позднее Фултон, перешедший на студию «Парамаунт», трижды удостоивался «Оскара» - за спецэффекты для фильмов «Кудесник» (1945 г.), «Мосты на Токо-Ри» (1955 г.) и

«Десять заповедей» (1956 г.). В последней из этих лент, кадр с расступающимися перед народом Моисея волнами Красного моря, производит впечатление даже сейчас, в эпоху компьютерной обработки отснятого изображения.

Способ «блуждающей маски» был усовершенствован в 1952 году именно Фултоном в ленте «Дареный конь» при помощи «процесса с голубым экраном». Актеры или модели запечатлеваются на фоне ярко освещенного голубого экрана. Затем Сцены переснимаются дважды, каждый раз в ином фильтре. Первый фильтр переводит голубое изображение в черное, а второе – в белое. Отснятые материалы используются при оптической печати пленки для того, чтобы скомбинировать изображения и, например, поместить героев в некий пейзаж, где они будут прогуливаться будто в реальности. В 1957 году в английской кинокомпании «Рэнк» был изобретен новый прием создания «блуждающей маски» с применением паров натрия, благодаря которому была снята сцена нападения птиц на людей в знаменитом фильме «Птицы» (1963 год) А. Хичкока. А через год оказался возможным танец актеров вместе с рисованными пингвинами в ленте «Мэри Поппинс» (1964 год). П. Элленшо, Х. Ласк и Ю. Лисетт со студии Уолта Диснея получили заслуженный «Оскар». Все это было задолго до появления компьютерных эффектов в уникальном по технике исполнения (и, пожалуй, до сих пор непревзойденном) игрово-анимационном фильме «Кто подставил кролика Роджера?» (1988 год) Р. Земекиса. Но, несомненно, что генерирование комбинированных съемок при помощи компьютеров, получившее тотальное распространение в

суперзрелищном кино 80-90-х годов, все-таки связано именно с оптическими эффектами прежнего кинематографа.

**1.4.2. Многократное экспонирование:** прием комбинированной киносъемки, основанный на совмещении в кадре нескольких изображений путем последовательной съемки различных объектов на одну пленку. При многократном экспонировании всего кадра одно изображение как бы накладывается на другое и получается кадр, состоящий из нескольких взаимно просвечивающих изображений. Многократное экспонирование используют для усиления выразительности снимаемого эпизода (например, сцены воспоминаний или сновидений); для получения изображения в виде наплыва; при необходимости включить в кадр изображение дождя, снега, различных надписей, схем и т.д.

**1.4.3. Метод фронтпроекции:** метод комбинированной киносъемки, при котором съемка реальных объектов производится на фоне изображения, проецируемого на отражающий экран.

**1.4.4. Стоп-кадр:** кинематографический прием, при котором возникает эффект остановки движущегося экранного изображения. Получается путем многократного повторения на пленке одного и того же кадрика при печатании фильма. Возникающий переход динамики в статику позволяет особым образом акцентировать определенный момент изображаемого действия. Стоп-кадр может создавать краткую

приостановку движущегося изображения или служить для завершения эпизода и фильма в целом (давая подчеркнутый финальный акцент). Стоп-кадр используется как в игровом, так и в документальном кино.

**1.4.5. Скоростная киносъемка:** съемка с частотой от нескольких сотен до 104 кадров в секунду. Позволяет воспроизводить на экране сравнительно быстро протекающие процессы в замедленном темпе (при демонстрации фильма с обычной частотой 24 кадра/сек). Применяется, например, при анализе движений спортсмена.

**1.4.6. Метод неподвижной маски:** комбинированная киносъемка, основанная на экспонировании кадра по частям с помощью маски и контрмаски, неподвижных по отношению к кадровому окну киноаппарата. Позволяет снимать сцены, где один актер исполняет несколько ролей.

**1.4.7. Контроль движения<sup>1</sup>:** Система, с помощью которой контролируется движение камеры, в результате чего можно несколько раз повторить аналогичные движения и снимать аналогичные планы, когда эти планы будут использоваться в период создания спецэффектов.

Две системы контроля движения, которые возникли в течение десятилетия (1970), были системы: «Дикстра фэлекс» - созданная фирмой «Индостриаль Лайт энд Меджик» под председательством Джоном Дикстере для фильма «Звездные войны» (1977 Джордж Лукас), и другая система «Алисс Бакс» - созданная фирмой «Фиучер Генерал»

под председательством Дугласом Тромбелом для фильма «Ближних контактах третьей степени» (1977 Стивен Спилберг).

Позже фирма Диснея создала другую систему, которая использовалась в фильме «Черная дыра» (1979 Гарри Нильсон).

Возникновение компьютерной графики (или компьютерных спецэффектов), вызывает большие изменения в кино. Многие мечты осуществляются, и все, что было невозможно, стало возможным. Многие профессионалы говорят, что впервые использование компьютерных спецэффектов было реализовано в фильме «Трон» (студия Уолта Диснея, реж: Стивен Лисберг, 1982 г.). Именно в этом фильме в первый раз эти элементы были использованы так широко. Раньше спецэффекты использовались в фильмах «Звёздные войны»<sup>1</sup>, «Чужой»<sup>2</sup> и «Ближние контакты третьей степени». В этих последних фильмах компьютерная графика была использована только в качестве спецэффектов.

В фильме «Трон», была использована не только компьютерная анимация, но и традиционная анимация. Очень важно для истории вопроса отметить, что там использовали почти двадцать минут компьютерной анимации.

В 2001 году Джордж Лукас создал второй эпизод «Звёздных войн - Империя наносит ответный удар»<sup>3</sup>, который в то время был одним из самых кассовых фильмов в истории кино. Во время производства этого фильма Лукас хотел создать планы космических войн с помощью

---

<sup>1</sup> Motion Control

<sup>1</sup> Star Wars, реж: Джордж Лукас Премия «Оскар» за лучшие визуальные эффекты в 1977 г.

<sup>2</sup> Alien, реж: Ридли Скотт, Премия «Оскар» за лучшие визуальные эффекты в 1979 г.

<sup>3</sup> The Empire Strikes back - Премия «Оскар» за лучшие визуальные эффекты в 1980 г.



компьютерной графики. Именно поэтому он заказал несколько экспериментальных планов, но качество этих планов было неудовлетворительным, и Лукас посчитал, что они не достаточно реалистичны. Поэтому он предпочел, чтобы в этом фильме были использованы традиционные методы – такие, как макеты, - для создания картины космических войн.

Лукас всегда стремился использовать компьютерные спецэффекты в своих фильмах, поскольку считал их основой коммерческого успеха таких картин, как, например, серии фильмов «Звёздные войны» и «Индиана Джонс» ( в этом фильме Лукас первый раз представлял Индиану Джонс, но название фильма было: «Искатели потерянного ковчега»). Он делал крупные капиталовложения в создание компьютерных изображений и они обеспечили то, что он занял высокое место в истории развития компьютерных спецэффектов. Лукас пригласил нескольких самых высококвалифицированных специалистов из университетов и исследовательских центров, чтобы развивать компьютерную графику в его фирме. Можно назвать среди них доктора Эдда Катмула<sup>1</sup> и доктора Олвери Рой Смит<sup>2</sup> из университета Эм.Ай.Ти (М.И.Т.). Первые достижения, которые они получили в ряде компьютерных экспериментов, были использованы в фильме «Звёздные путешествия». Эти спецэффекты создавались в отделе спецэффектов в Лукас-Фильм, Ай.Эл.Эм<sup>3</sup>. В фильме «Звёздные путешествия» существует 67-секундный план, в котором мы видим, как создавалась Земля. Этот план снят с помощью компьютерной графики I.L.M., но

---

<sup>1</sup> Dr. Ed Catmull

<sup>2</sup> Dr. Alvery Roy Smith

может быть потому, что это было сделано одновременно с возникновением фильма «Трон» (1982), исследователи и критики забыли установить первенство.

В то время использование компьютерного изображения быстро распространилось на телевидении всей Европы и Америки. В начале второй половины 80-х компьютерные анимационные программы выходили на рынок и одновременно с развитием техники их производства и массовым распространением персональных компьютеров.

В 1985 году новые программы были использованы в фильме «Молодой Шерлок Холмс»<sup>4</sup>. На основании сценария этого фильма должен был быть создан план, в котором изображение римского солдата, нарисованное на стекле церкви, ожило и стало преследовать старого священника. Денис Мёрен<sup>5</sup> для создания стеклянного солдата использовал компьютерную графику. Специалисты, которые работали в фирме I.L.M., применили Motion Blur для плана, в котором стеклянный солдат выскакивает из рисунка, а также и в нескольких других планах.

Фирма «Пиксар» создает фильм «Ник Нак». Здесь в первый раз в истории спецэффектов в кино (1988 год) зрители увидели использование компьютерных программ «Морфинг».

В 1989 г. отдел спецэффектов фирмы I.L.M. под руководством Дениса Мёрена с помощью компьютерного изображения успешно создал чудесное прозрачное существо для фильма «Бездна»<sup>1</sup>.

<sup>3</sup> I.L.M. Industrial Light and Magic

<sup>4</sup> The Young Sherlock Holmes, реж: Барри Левинсон

<sup>5</sup> Dennis Muren - Руководитель отдела спецэффектов фирмы I.L.M.

<sup>1</sup> The Abyss, реж: Джеймс Кэмерон - Премия «Оскар» лучшие визуальные эффекты в 1989 г.

В 1992 Рэлстон возглавил коллектив мастеров компьютерных эффектов в фильме «Смерть ей к лицу» Земекиса (очередной «Оскар» — нельзя было не оценить сквозную дыру, проделанную в теле как ни в чем ни бывало разгуливающей в кадре героини Голди Хоун). Но самый знаменитый трюк, порожденный Рэлстоном на компьютере, — это выдуманный герой Форрест Гамп из одноименной ленты 1994 года (того же режиссера Земекиса), который в кинохронике, ставшей уже историей, здоровается за руку с президентом Джоном Кеннеди.

Тем не менее, и в немалой степени, существенно, что в категории «лучшие спецэффекты» приз Американской киноакадемии тогда достался ленте «Бейб» (или «Четвероногий малыш»). В ней британская компания «Хенсон'с Криэйчер Шоп» применила невероятные анимационные эффекты с привлечением сложной компьютерной системы не только для «оживления» животных, но и для создания полного впечатления, что они могут синхронно разговаривать, причем на самых крупных планах.

Создание игровых лент стало в точности до наоборот напоминать прежние методы работы в анимации (например, мультипликаторы Уолта Диснея в «Белоснежке и семи гномах» сначала снимали на пленку живых актеров, а потом старались подражать им, рисуя выдуманных персонажей). Задолго, порой, за год-два до непосредственных съемок, чуть ли не каждый кадр теперь сочиняется на компьютере, а потом те или иные реакции актеров на нечто несуществующее перед кинокамерой вставляются в надлежащие сцены — в результате мы видим, как мимо застывших в изумлении персонажей из «Парка Юрского периода» (1993

---

год) Спилберга проносятся доисторические монстры. Впервые на съемках «Вилло» (1987 год) фирма Дж. Лукаса, не строя дорогостоящие декорации,<sup>1</sup> дорисовала все необходимое на компьютере в четырехстах трюковых сценах. Но лишь 90-е годы стали периодом подлинного триумфа дигитальных (то есть цифровых) эффектов и генерированных на компьютере изображений в фильмах «Терминатор 2: Судный день» с модифицирующимся прямо на глазах из жидкого металла роботом – или зримо проходящим сквозь тюремную решетку; «Маска» с лицом актера, принимающим любое, самое невероятное обличье; «Правдивая ложь» с трюками на графически воссозданном самолете с вертикальным взлетом; «Джуманджи» с компьютерными слонами, которые сметают все на своем пути; «Газонокосильщик», «Джонни Мнемоник» и «Странные дни» с их миром виртуальной реальности, порой действительно выглядящей более настоящей, чем та, которая окружает нас; «Смерч» с заранее нарисованными торнадо, совмещенными с отснятой натурой. Последним по времени «оскароносцем» за визуальные эффекты стал суперхит «День независимости» (который стоил слишком мало по голливудским меркам – только 80 млн. долларов для такой сверхпостановочной фантастической картины) с впечатляющими эпизодами зависания гигантского корабля инопланетян над Вашингтоном и последовавшей лазерной атакой на землян. Следует упомянуть и новую, отреставрированную и дополненную спецэффектами (в том числе в сценах без участия уже умерших актеров) версию «Звездных войн», выпущенную к своему 20-летию, эпизоды «Потерянного мира», продолжения «Парка Юрского периода», снятые в

отсутствие Стивена Спилберга, которому достаточно было заложить нужную программу в компьютер. Работа же режиссера действительно постепенно сводится к профессии компьютерного программиста, мастера визуальных спецэффектов. Знаменательно, что Кубрик, постановщик «Космической одиссеи», заявил, что только сейчас становится вполне возможной реализация его давнего проекта «Искусственный интеллект» - и он вновь сможет вернуть себе звание первопроходца, осмелившегося отправиться в Неведомое.

Так складывается – разумеется, в коротком по необходимости изложении – история коренной перестройки технических средств и вместе с этим эстетического воздействия когда-то однопланового, скудного по техническим приемам и великого ныне искусства кино.

Далее мы перейдем к современному периоду теперь уже совмещенного с телевидением экрана.

## Глава 2.

### ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НОВЕЙШИХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОВРЕМЕННОМ КИНЕМАТОГРАФЕ.

#### 2.1. Кино и зритель.

Профессор Мишот Ван Ден Берк<sup>1</sup> в международном журнале «Фильмология»<sup>2</sup> написал так: «Просматривая фильм, зритель чувствует, что он видит на экране «правду». Возникает чувство, которое невозможно аналогичным образом создать ни в каких других визуальных искусствах. Несмотря на это, зрители не реагируют остро на опасные ситуации в фильме, хотя в обычной жизни эти реакции исключительно сильные. В реальной жизни одна авария или один конфликт может вызвать активную, стимулирующую поступок реакцию – побег, переговоры, нападения и т.д.».

Когда мы идём в кино, мы действительно хотим отвлечься от реальности. Кино как «правда» может сильно действовать на наше чувство, но наш ум срочно отказывается от этой реакции, и мы понимаем, что нас обманули. Вот один из примеров. В самом начале фильма «Млекопитающие» (Полански) зритель видит белый экран, он думает что, еще нет изображения, но потом он понимает, что его разыгрывают и это снежный пейзаж. Но не всегда это обман. Иногда, хотя мы знаем, что смотрим на фальшивое изображение, наши чувства произвольно реагируют и мы выдаём реакцию. Мы хотим, чтобы так и было, нам нравится пугаться или радоваться, но только тогда, однако, когда мы находимся в кино, а не в реальной жизни.

---

<sup>1</sup> Michotte Van Den Berck – бельгийский психолог (1881 - 1965)

<sup>2</sup> Filmology – №3,4/ 1948 год

При всем том, однако, хотя мы знаем, что видим трюк, нельзя сказать, что режиссер в таком случае сознательно обманул зрителя. Зритель сам хочет обманываться и сам помогает тому, чтобы фильм обманывал его. Это подобно участию в игре, где существуют свои правила, и мы соглашаемся с ними.

Кракауэр в книге «Природа фильма» утверждает, что у кино есть такая сила, которая создает, хотим мы того или нет эффект присутствия.

Действительно, экран всегда требует, чтобы зритель в чем-то убедился. Вся сила его в том, что оно убеждает. Убеждает, что герой в опасности, или что этот пейзаж красив, это существо, этот план или это наше ощущение правильно. Убеждает, что этот персонаж жаден, а у другого - завистливый характер. Убеждает, что этот самолёт упал, этот тигр убил человека и т.д.

Элементы анимации также работают в игровом кино с той целью, чтобы помочь автору создать убедительные изображения, и все другие элементы в кино хотят того же.

Почему это хороший актер, а другой нет? Потому что первый показывает нам картину правдиво, мы убеждаемся, что он испугался, что у него шок, или что он старался скрыть что-то ... Второй же не может дать нам подобного ощущения. Почему этот сценарий лучше, чем другой? Потому что он убедительнее, все элементы в нем хорошо работают .

Даже когда мы работаем над фантастическими фильмами, этот закон действует, зритель должен убедиться в правде происходящего. Говорят, что большая группа детей горько плакала, когда Е. Т.,

космическое существо («Инопланетянин», реж. Стивен Спилберг), умер. Таким образом очевидно, что элементы анимации и особенно элементы компьютерной анимации играют большую роль в современном кино, именно потому, что с их участием возникает новый эстетический эффект: картины становятся более убедительными. Мы используем искусственно созданные существа, искусственные планы, движения и атмосферу, которая создается с помощью компьютерной анимации для того, чтобы создать, отразить реальные пласты жизни, создать яркие ощущения, и с помощью этого - убедительный фильм.

Кино больше всех других видов искусства осознает это чувство реальности, правды или лжи. Очевидно, что сила экрана также в воссоздании движения, в динамике. В кино движение уменьшает, как бы притупляет сопротивление зрителя изображаемому, и поэтому дает ему все то же чувство правды.

Вторая причина, о которой раньше уже сказано, - фильм дает нам ощущение реального присутствия. Именно поэтому воссоздание исторических картин, эпизодов далекого прошлого возможно и распространено на экране — за исключением тех случаев, когда спецэффекты используются лишь потому, что они существуют. Можно сказать, что авторы этих картин скорее ремесленники, нежели режиссеры, ибо настоящие художники используют спецэффекты лишь в нужном месте, и там, где это уместно и, с художественных позиций, необходимо.

В фантастических фильмах (например, «Парк Юрского периода», «Чужие», «Пятый элемент» и т.д) сюжет всегда по сути дела, всегда очень



простой и ясный. В «Парке Юрского периода» нам показывают, как динозавры вышли из-под контроля и нужно спасать людей от возникшей опасности. Здесь необходимо использовать все возможности современных технических средств, чтобы убедить в этом зрителя. Режиссер так и поступает: использование возможностей новой компьютерной технологии, ряда сильнодействующих эффектов помогает решить эту задачу.

Сегодня у компьютерной анимации действие сильнее, чем раньше, и одна из главных причин этого - изображение стало отчетливей и лучше. И здесь возникает еще один существенно значимый фактор – роль, качество движения.

Если зритель не может понять, что в планах, которые он смотрит, есть разница в изображении, то он обычно не различает, что между добавочными компьютерными и подлинными реальными планами есть разница в движении. И именно эта проблема, проблема движения на экране, всегда была ключевой и служила основанием для ее положительного решения. К этому мы теперь и переходим.

## **2.2. Компьютер и его возможности в кино.**

Хотя в современном кинематографе и, шире, современной культуре в целом компьютер распространен достаточно широко, все же еще многие мастера не принимают этой новой техники и не используют ее. Вопрос этот дискуссионный и для начала нам нужно точнее представить себе компьютерные возможности в современном фильме.

Если взглянуть на развитие изобразительного ряда в кино с этой точки зрения, то нужно отметить, как с совершенствованием компьютерной технологии обогащается экран и произведение мастера все более и более интенсивно воздействует на зрителей. Компьютерные технологии нередко приводят к возникновению нового художественного течения, трансформации выразительного языка и даже рождению новых видов искусств.

Но что волнует художников, которые занимаются искусством? Они думают, что компьютерные технологии разрушают традиционное кино, традиционные законы. Однако нужно помнить и то, что сто лет назад благодаря развитию и достижениям химической технологии, развитию механики, электротехники возник новый вид искусства – кино, и нужно отметить, что вне технического прогресса существование киноискусства было бы невозможным.

Эти новые возможности компьютерной технологии подталкивают режиссеров, художников, сценаристов, операторов, словом, всех участников творческого процесса, создавать фильм, используя эти возможности в качестве выразительного языка искусства.

Новые выразительные средства, рожденные электроникой и кибернетикой и реализованные в компьютерных программах обработки изображений, распространившись, породили новую специализацию в изобразительном искусстве – компьютерную графику, а также видоизменили промышленный и бытовой дизайн в интернете. Происходит становление кино - компьютерного дизайна –

этот термин употребляется ныне как «компьютерные спецэффекты» в кино.

Итак, мы проследили взаимосвязь искусства и технологии и увидели, что каждый новый виток технологического развития порождает новые возможности художественного осмысления материала и требует их творческого освоения. И это тем более важно еще и потому, что для режиссера или художника в качестве средства художественной выразительности компьютеризация экрана – отнюдь не простой вопрос и требует серьезного изучения.

Исчезновение прежних простых способов создания комбинированных эффектов с возникновением технологии компьютерной анимации привело к тому, что создатели фильмов могут получать теперь решения, в которых невозможно отличить игровые кадры и кадры с использованием компьютерной анимации.

Данная диссертация не о технических проблемах – они играют здесь подсобную роль в постановке и освещении прежде всего проблемы, способов кинематографической выразительности.

В этой связи обратимся ниже именно к этой – главной теме нашей работы.

### **2.3. Качественное различие между фоном и добавочным изображением**

Одна из характерных черт, которую сегодня мы привыкли видеть в фильмах и редко думаем, почему раньше нельзя было создавать такие

изображения, это комбинированные планы, в которых трудно понять, где и когда создатели фильма использовали метод комбинированной съемки. Качественного различия между фоном и добавочным изображением практически уже не существует.

Пограничной линии, по которой специалисты могли бы различить, где в этих планах использованы спецэффекты, нет. Простые зрители ощущают только, что атмосфера действия изменилась, однако не анализируют, почему. В большинстве случаев только тогда мы можем понять, что использовались спецэффекты, когда понимаем, как трудно было создавать эту атмосферу или снять этот план в реальной жизни с помощью обычных техник. Без этого представления невозможно определить, есть в этом плане комбинированные элементы или нет.

Естественно, возникает вопрос: а что все это дает в плане эстетики искусства? Крайней линии взаимодействия анимационных элементов с реальными актерами, повторяем, нет – нам остаются лишь догадки. Всем ясно, что авторам трудно было работать в такой ситуации, но мы судим по результатам. А в этом случае это означает лишь одно – качество художественного образа.

Когда вы, простой зритель, сидите в кинотеатре, вы даже не думаете, почему это перо движется точно так, как хочет режиссер, и опускается рядом с ногой героя фильма; или как можно снять движение, когда перо летает по воздуху, нарушая все законы физики. Этот и подобные вопросы – проблемы, над которыми работают специалисты, а специалисты – это еще не главные зрители в кино.

Значит можно сделать вывод, что есть что-то в кадре такое, что создает драматическое действие в соответствии с точкой зрения режиссера. Сложность снять некоторые эпизоды в реальном мире убеждает нас, что в этих кадрах использовалась высокая технология, спецэффекты. Это именно то, что раньше практически невозможно было показать на экране.

Как можно ожидать сопереживания зрителя, если он не верит картине? Например, когда ледяная скала сталкивается с кораблем (в фильме «Титаник») он (зритель) может сказать: «Это утонул ненастоящий корабль, это был макет». Герой фильма умрёт и погрузится в сердце океана, но мы скажем: «До свидания, Леонардо Де Каприо, до следующего фильма».

В фильмах, в которых мало используются подобные вещи, тоже эти законы работают. Например, когда зритель смотрит план, в котором Гамлет встречается с духом своего отца. Если мы не верим, что это дух его отца, который разговаривает с Гамлетом, зритель скажет себе: «Это не правда».

Хотя в таких фильмах, как, например, «Гамлет» спецэффекты мало использованы, формирование всего фильма завесит от того, насколько эти планы являются интересными и верными, и если бы в фильме их не было, он проиграл бы, а без спецэффектов это невозможно.

#### **2.4. Полупрозрачное изображение**

Когда мы беседуем о системе, создающей полупрозрачное изображение, или говорим, что в нашем фильме есть нефокусная часть, мы используем технику, с помощью которой можно сделать любой эпизод картины полупрозрачным. Техника создания такого рода изображения обычно используется в религиозных фильмах. С участием этой техники вокруг героя или вокруг героини фильма создается нимб. Гриффит в «Улица грез» использовал эту технику и тем утвердил в фильме символистическую атмосферу. В экспрессионистических фильмах Германии и Франции с помощью подобных средств режиссеры также создают поэтическую атмосферу. Это, в сущности, старая техника, которая с самого начала использовалась в кино и используется до сих пор. С такой техникой мы снимаем разные планы с разными целями; например, когда режиссер хочет чтобы зрители обратили внимание на то, что происходит на заднем плане, он делает передний план не в фокусе. Когда в фильме что-то происходило во сне, или когда наш персонаж не в полном сознании, тогда тоже обычно план снимается в технике, которая разрешает создать полупрозрачное изображение. Это простая техника, но с ней мы можем вынудить зрителя смотреть на то, что нам нужно, меняем его представления о мире.

В фильме «Куда приводят мечты<sup>1</sup>» есть полупрозрачный персонаж. Когда доктор (герой фильма) умирает, этот полупрозрачный человек руководит им. Мы не знаем, кто он, и доктор не знает, потому что мы не можем видеть его тела ясно. Это персонаж, который свободно движется между вещами, между другими персонажами, создает как бы неопределенную ситуацию в реальном мире. Доктор точно не знает, что

происходит, и мы также можем только догадываться. С помощью этого приема в фильме выстроен глубокий сюжет, который до недавнего времени трудно было бы реализовать.

Такие техники как, например «двойная экспозиция»<sup>2</sup>, раньше обычно использовались для демонстрации метафизического мира, мира призраков, фантомов, мира ангелов. С помощью ускорения техники показывали движение мысли человека, его восприятие времени. Например, в фильме «Носферату»<sup>3</sup>, Мурнау успешно использовал эту технику и создал полупрозрачный персонаж, с помощью которого демонстрировал страх. Сложности в этом случае возникали с воспроизведением движения на экране и лишь когда специалисты создали систему «контроль движения», эта проблема была решена.

С возникновением компьютерной анимации затруднения, которые были в этом методе, исправили. Например, в фильме «Призрак»<sup>1</sup> после смерти героя мы видим его призрак, который проходит сквозь стены. Однако в этом фильме нет прозрачных предметов или прозрачных тел, напротив, у нас есть ясные предметы в реальной атмосфере. Мы только тогда понимаем, что он мертвый человек, что это призрак, когда видим, как он действует на вещи, и как вещи действуют на него. Мы видим, что его рука проходит сквозь картины, видим, как люди проходят через его тело и убеждаемся, что это призрак. Компьютерные спецэффекты помогают нам достигнуть этого.

---

<sup>1</sup> What Dreams May Come/ Премия «Оскар» за лучшие визуальные эффекты в 1999 г

<sup>2</sup> Double Exposure, Superimposition

<sup>3</sup> Nosferatu (1922)

<sup>1</sup> Ghost- 1990, реж: Jerry Zucker

В фильме «Полтергейст» создатели фильма успешно создали прозрачный призрак в настоящем мире. В фильме есть кадр, в котором герой фильма встречается с призраком на лестнице. Прозрачный плавающий призрак,двигающийся на наших глазах, убеждает нас, что он существует; мы видим, как герои фильма смотрят на него, и мы тоже смотрим на него - это значит, что он есть. Призрак фильма Полтергейст существует, потому что мы можем видеть все предметы через него, он перемещается и камера движется.

С появлением новых технологий мы можем добавить несколько дополнительных изображений на нашей пленке, и неважно, где событие происходит - в темном доме или под ярким солнцем.

Сегодня, когда мы говорим, что элементы анимации играют все большую роль в современном кино, мы все знаем, что эти элементы сами по себе еще не могут создавать фильм. Однако, можно сказать, что с этими элементами картины каждый день становился всё более убедительными. Мы используем искусственные существа, искусственные планы и движения, атмосферу, которая создается с помощью компьютерной графики, для того, чтобы создавать реальные планы, создавать яркие ощущения, и с этими настоящими планами и чувствами помогаем создать убедительный фильм.

Нужно согласится с тем, что в кино учёные всегда играли большую роль. Например, Люмьер и Эдисон, которые можно сказать, создали кинематограф, были в большей степени техники, чем художники. И во всех фильмах, которые они снимали, мы видим, что не очень важно для них, какой рассказ и какие актеры или какая игра были



воссозданы в фильме. В тот момент они не думали об этом, потому что, как и большинство людей, живших в одно время с ними, думали, что кино – это только новая игрушка и можно временно увлечь людей игрой с ним. Кинематограф, о котором мы сегодня столь серьезно говорим, возник лишь когда художник использовал эту техническую игрушку как художественное средство.

Одно из различий между кино и другими видами искусства состоит в том, что экран – это своего рода проникновение в глубину пространства. Она имеет свои значения, и художник демонстрирует её разными способами. В кино мы можем показать глубину реалистично с помощью движения камерой. В этом, в частности, его отличие от других искусств, где нет реального движения и возможностей объектива.

## **2.5. Пространство и время**

Кино называют искусством времени в формах пространства. Передавая свободное движение во времени, писал В. Пудовкин, кино «в полной мере может изображать всю сложность мира, делать ясными глубокие связи между явлениями, легко переносясь в пространстве и легко поворачиваясь во времени». Соотнесение различных пространственно-временных пластов помогает ярче, рельефнее выразить идейно-эстетический смысл произведения.

Когда речь заходит о художественном времени в кино, принято выделять историческое время. Историческое время – это реальное, объективное время, взятое в его целостности, в соотнесении прошлого, настоящего и будущего, получившее отражение в художественном

произведении, - то есть эпоха, период истории или современности, освещенные в фильме. Сюжетное время охватывает непосредственно содержание действия, организуется монтажной композицией фильма, являясь результатом тщательного отбора отснятого материала. Зрительское время – это время, в течение которого зритель воспринимает фильм и осмысливает его на основе своего жизненного и эстетического опыта.

Как мы видим, основные аспекты времени рассматриваются в единстве всех элементов содержания и формы фильма и зрительского восприятия. В фильме «2001: космическая Одиссея» для соединения прошлого и будущего режиссер использует анимацию в плане, когда обезьяна бросает кость в воздух, неожиданно мы видим, что напротив нас движется спутник в космосе, медленно и тихо. С таким планом зритель понимает и чувствует, что старое время прошло, и он находится в современном (или будущем) времени. В такой спокойной ситуации, которую режиссер создал в анимационном мире, после всего, что произошло раньше, возникает такое драматическое время (затишье), когда зритель успокаивается и даже не предполагает, какое активное событие сейчас произойдет.

Фильм протекает во времени. То, что называется ритмом фильма, создается с помощью картин, которые мы смотрим в кино. Как режиссер работает с временем в фильме? – это всегда причина создания его собственного метода и эстетики. Например, в фильме «Кровь Поэта»<sup>1</sup> создана сюрреалистическая атмосфера, которая не работает по законам реального мира. Скульптура, которая «оживает», картина, которая

начинает двигаться, и рот, который открывается на запястье – все это работает по законам анимации, но действует как элемент игрового фильма, помогает создавать необычный фантастический мир. Безусловно, эта необычная атмосфера не была бы достигнута, если бы режиссер не работал с элементами анимации в игровом фильме, хотя мы совсем не думаем об этом, когда смотрим на эти планы.

Когда в фильме используется медленная или быстрая съемка, меняется время, снимаются кадры, которые невозможно видеть в реальном мире, то при помощи этой техники создается чувство иного времени. Например, мы с помощью замедленной съемки демонстрируем, как растут растения, или, например, быстрая съемка помогает нам показать движения птицы в воздухе. Старые техники еще действуют и это зависит от того, как и когда мы используем их. И, напротив, в фильме «Матрица» мы наблюдаем новое чувство времени, которое режиссер фильма демонстрирует с помощью компьютерной анимации. Когда герой фильма борется со св

оими врагами, камера вращается вокруг него, но движется только камера, актер же на несколько секунд замирает в воздухе без движения. Время как бы останавливается, и движение камеры помогает нам поверить

в это. Такие случаи, которые невозможно производить в реальной жизни, сталкивают зрителя с новым испытанием - он может видеть новое пространство и новое фиксированное время.

---

<sup>1</sup> Le Sang d'un poete (The blood of a Poet) – реж: Jean Cocteau – Франция 1930

## 2.6. Виртуальная реальность

«Термин "виртуальность" возник в классической механике XVII в. как обозначение некоего математического эксперимента, совершаемого преднамеренно, но стесненного реальностью, в частности, наложенными ограничениями и внешними связями. Понятие "виртуальный мир" воплощает в себе двойственный смысл: мнимость (потенциальность) и истинность.»<sup>1</sup>

В «продвинутом» экспериментальном искусстве «дигитальная революция» наиболее бурно протекает в кинематографе. Дигитальный экран, электронные спецэффекты во многом изменили традиционную киноэстетику. Так, если в компьютерной графике, позволяющей обойтись без дорогостоящей бутафории, момент искусственности обыгрывается, то в компьютерном (нелинейном, виртуальном) монтаже, заменяющем последовательную организацию кадров их многослойным наложением друг на друга, искусственность трюков тщательно камуфлируется<sup>1</sup>. Морфинг как способ превращения одного объекта в другой путем его постепенной непрерывной деформации лишает форму классической определенности. Становясь текучей, оплазмированной в результате плавных трансформаций, неструктурированная форма воплощает в себе снятие оппозиции прекрасное - безобразное.

Заменяющий комбинированные съемки, позволяет создать иллюзию непрерывности переходов, лишенных "швов": "заморозить" движение, превратить двухмерный объект в трехмерный, показать в кадре след от предыдущего кадра, создать и анимировать тени и т.д.

---

<sup>1</sup> Н. Маньковская // «Виртуальная реальность в искусстве и эстетик // Кино методология исследования  
<sup>1</sup> См.: Акмаев М., Бугрименко Г. Компьютерный киномонтаж // Виртуальные миры.

Виртуальная камера функционирует в режиме сверхвидения, манипулируя остановленным "вечным" временем, дискретностью бытия, проницаемостью, взаимовложенностью вещного мира. Немалую роль играют и новые способы управления изображением - возврат, остановка, «перелистывание» и т.д.

Эстетический эффект такого рода новаций связан со становлением новых форм художественного видения, сопряженных с полимодальностью и парадоксальностью восприятия, основанных на противоречивом сочетании более высокой степени абстрагирования с натуралистичностью, многофокусированностью зрения, ориентацией на оптико-кинетические иллюзии "невозможных" артефактов как эстетическую норму.

Спецэффекты способствуют возникновению амбивалентной мультиреальности, населенной виртуальными персонажами - киборгами, биороботами, зомби, воплощающими недифференцированность живого и неживого. Среда их обитания - фантазматическая область дематериализации объектов, раздвоения их абрисов, утраты непрозрачности, феноменов левитации. Они лишены характеров, личностного начала, что создает выразительные контрасты в случаях сочетания компьютерной анимации и игрового кино.

Происходящее на наших глазах становление компьютерографа (дигитографа), конкурирующего с кинематографом, основано на абсолютизации игровой модели бытия в иммерсионной виртуальной реальности, где границы между воображаемым и реальным исчезают.

В восприятии виртуальной реальности участвует ряд органов чувств. Колеблущееся, мерцающее, зыбкое, текучее "флуктуационное" восприятие, спровоцированное парадоксальностью виртуальных объектов, напоминает бергсоновское интуитивное "схватывание": воздействуя на подсознательное, художественная виртуальная реальность обеспечивает мгновенное осознание целостности пакета эстетических воздействий, способствуя расширению сферы эстетического осознания и видения картины мира.

Возможность конструирования виртуальных миров по идеальным законам, моделирования психологических реакций, а также вторжения в искусственные миры других участников виртуальной игры влияет на восприятие реального мира как иррациональной данности, поддающейся неограниченному контролю, сферы волюнтаристских решений. Иллюзия психофизического участия в любых событиях создает предпосылки для искусственно стимулированного катарсиса. Конструирование виртуальных галлюцинаций, люцидных видений, управляемых сновидений, кошмаров, запредельных состояний, гипотетических ситуаций дает шанс обновления психоаналитического инструментария, связанный не только с вербализацией, но и визуализацией бессознательного. В то же время не лишены основания опасения, что погружение, "иммиграция" в рукотворный фантомный мир может превратиться в своего рода "новую наркоманию"<sup>1</sup>.

Персонификация виртуального восприятия связана с эффектом психологически достоверного аудиовизуального общения,

---

<sup>1</sup> См.: Пригов Д. Без названия // Искусство кино. -1994.- No 2.

непосредственного контакта пользователя с автором и другими пользователями в режиме реального времени. Способствуя превращению зрителя в активного участника художественного процесса, сетевой экран в то же время рассчитан на новую эстетику телекоммуникационного действия, чьи артформы только начинают разрабатываться.

Гиперреалистичность виртуального мира, создающая иллюзию Реальности, его компьютерная гладкопись, а также реабилитация фабульности, нарративности чреватой адаптацией восприятия к "новому натурализму, влекущему за собой риск экстенсивного развития эстетического сознания, невостребованности ассоциативности, метафоричности, эмоциональной памяти, снижения способности видения. Существует и соблазн схематизации виртуальной реальности, ее превращения в красивую декорацию для банальных сюжетов. Забота о поддержании чистоты каналов эстетического восприятия -еще одна новая проблема, поставленная виртуалистикой.

Прорастающая в жизнь виртуальная реальность –одновременно итог и генератор космологических фантазий, грандиозных утопий и антиутопий конца XX века, идей современной "транзитной" цивилизации, неопределенности путей ее развития, "конца истории", "конца конца", нового синкретизма "компьютерной соборности". Такой социокультурный контекст стимулирует разработку концепций новой виртуальной культуры XXI века, идущей на смену эпохе письменности<sup>1</sup>.

Ведь постпостмодернистская компьютерная эстетика при всей изощренности своего инструментария, полижанровости и

полистилистики на новом технологическом уровне во многом возрождает эстетику волшебных сказок и театральных чудес, мельесовскую концепцию кинематографа. Но едва войдя в художественный виртуальный мир, современный человек начинает поиск его границ и ориентации в пространстве-времени мировой культуры. Такого рода навигирование эстетической мысли представляется перспективным как для теории, так и для художественной практики.

Рождение артефакта из артефакта ведет к возникновению своего рода художественной теории относительности.

## **2.7. Проблемы использования новейших технологий в современном кинематографе**

Возникновение компьютерных спецэффектов в кино внесло существенные изменения. В экранной культуре возникли новые возможности, новые проблемы. И нам надо определить эти проблемы и эти возможности, если мы хотим эффективно использовать новую технику.

Объяснение сотрудника Диснея Билла Кройнера звучит так: «Если мультипликация компьютера выглядела конвульсивной и твердой в прошлом, то это потому, что люди, руководящие компьютерами, сами были такими же. Достигнуть любого эффекта вообще с помощью компьютера возможно при двух условиях: вашей способности визуализировать то, что вы хотите, и способности описать это в цифровой форме».

---

<sup>1</sup> См.: Прохоров А. Век второй. от سینема к screenema //Искусство кино.-1995.- No 11



Действительно, в компьютерных спецэффектах заложено то, о чем нельзя забывать: элементы компьютерной анимации и компьютерной графики действуют значительно сильнее на качество изображения в кино, и, возможно, поэтому зрителям они нравятся. В ряде случаев это происходит потому, что спецэффекты сами по себе уже являются знаками современного подхода к изобразительной структуре фильма, как происходит, например, в фильме «Невидимка», созданном с помощью компьютерной анимации. Зрителям этот фильм нравится не только потому. Что режиссер хорошо работал или сценарий лучше, но еще и потому, что там есть эффекты, которые никто до сих пор не видел. Пол Верховен, режиссер фильма, вспоминает: «Когда Аидру писал сценарий, то он использовал спецэффекты, которые в то время еще невозможно было сделать. Но он предвидел, что через год мы сможем их осуществить». В этом фильме старые эффекты не повторяются, конфликт между человеком-невидимкой и другими героями выглядит убедительно, ярко в силу его новшества. Когда мы видим героя в тот момент, когда он хочет утопить пожилого человека в бассейне, мы уверены, что он действительно невидим. Отмечено, что в «Невидимке» первый раз полностью погруженное под воду приспособление камеры контроля движения (Motion control) использовалось в игровом фильме. Сцены превращений человеческого тела в этом фильме, признанные докторами и экспертами по анатомии очень точными, - стали возможными именно благодаря элементам компьютерной анимации. Как отметила Эйприл Кноб – художник по компьютерной анимации Sony, - эти сцены требовали большего, чем просто закрашивания тела Кевина

Бэкона и заполнения пустого пространства образами, тесно связанными с окружающим фоном. «Проблема была с каждой тенью, отброшенной телом актера, и всем, что с этим связано», - говорит она. – «Герой проводит руками по волосам другого актера; в одном месте он работает с простыней, бросая ее на пол, поднимая и играя с ней. Нам нужны были инструменты, которые позволили бы сделать так, чтобы казалось, будто на сцене действительно находится невидимый человек, который проделывает все это».

Надо сказать также, что компьютерные элементы уменьшают расходы в ходе создания фильма, и именно потому играют важную роль в формировании нового кино. Взрывать настоящие здания, корабли, самолеты или иные транспортные средства зачастую бывает слишком накладно. Так что кинематографисты для достижения наибольшего эффекта все чаще прибегают к макетам и компьютерной технике. Но все же, хотя последняя и позволяет создать поистине потрясающее зрелище, многие мастера спецэффектов и поклонники кино по-прежнему отдают предпочтение подлинным взрывам, по их мнению, существенно влияющих на качество изображения.

Следует отметить далее, что компьютер и его возможности не только могут использоваться для создания изобразительной части фильма. Эти средства можно использовать и в других сферах, которые работают параллельно. Можно использовать, в частности, ИНТЕРНЕТ для того чтобы наладить связь между студиями и фирмами в процессе монтажа и озвучивания картины. Есть другие возможности, благодаря которым ненужными вскоре станут большие студии и фирмы.

Если посмотреть на статистику продажи фильмов, то мы увидим, что в большинстве из них использованы качественные спецэффекты. Всем ясно, что экономика играет большую роль в кино, и нужно согласиться с тем, что невозможно продолжать делать «малозрительское» кино.

Люди, которые работают с компьютерной графикой и используют элементы компьютерной анимации в своих фильмах, соглашаются с тем, что необходимо использовать компьютерную графику в фильмах строго по определенным правилам, иначе фильм принесет больше затрат, чем прибыли. Люк Бессон, французский режиссер, в интервью с журналом «Sight and Sound» (Feb 2000) сказал так: «... Например, в одном односекундном плане в фильме «Пятый элемент» мы использовали 86 визуальных слоев, которые накладывались друг на друга. Этот план (летающий автомобиль в городе) создавался девятнадцать месяцев. Специфические эффекты – как обоюдоострый меч: иногда могут разрушать и иногда создавать, могут делать путь легким и могут быть бессмысленной тратой времени».

Термин «обоюдоострый меч» - хорошее определение для объяснения использования компьютерных спецэффектов в игровом кино. В течение последних лет, мы видим, как компьютер, нередко безумно и даже спекулятивно, входил в кино и там распространялся, и как эти эффекты использовались с каждым днем все больше и больше. Скрытые эффекты, использованные в фильме «Гладиатор», были созданы усилиями мастеров, работающих с компьютерами. Начиная с компьютерно сгенерированного Колизея, эти эффекты позволили

оживить историю и передать могущество Римской Империи. Соответствие эффектов и освещения сценам с живым действием требовало высокого интеллектуального компоунга. "Сложный характер сцен в Гладиаторе подразумевал необходимость использования широкого диапазона методов для окончательной обработки каждой сцены", - говорит сотрудник фирмы «Мил Фильм»<sup>1</sup>, художник по визуальным эффектам Ричард Робертс. "Необходимо было иметь все разнообразие инструментов, предоставляемых пакетами «flame» и «inferno» компании «Discreet», для решения индивидуальных запросов".

Энди Бейкер, сыгравший робота R2D2 в четырех сериях киноэпопеи режиссера Лукаса, однажды пожаловался прессе, что в «Эпизоде II» он неожиданно оказался за бортом: его героя генерирует компьютер: «Я упустил шанс поехать со съемочной группой в Австралию и вообще выбыл из проекта и при этом никто толком не объяснил мне, почему» – рассказывал актер. – «Джордж Лукас всегда говорил, что, когда я сижу внутри R2D2, тот он как бы оживает. Разумеется, возможности компьютерных технологий ушли сейчас далеко вперед по сравнению с тем временем, когда снимались первые «Звездные войны». Но если они не будут использовать людей, то эти фильмы станут похожи на диснеевские мультики».

Люди боялись, что компьютер займет их место, потому что у компьютера есть сила, с помощью которой можно сделать все, что мы хотим. Это не фантазия, потому что создатели фильмов говорят: « Так выходит, что с помощью цифровых приборов, которые существуют

---

<sup>1</sup> Mill Film

сегодня, мы можем видеть то же, что и во сне, фактически мы можем создать его<sup>1</sup>».

Мы знаем, что кино изменится, также, что это не простое изменение, что здесь есть разные точки зрения. «Переход кино в цифровую эру» - говорит Джорж Лукас,- «нормальный процесс, и роль актеров в новой среде будет такой же, как она была во времена немых фильмов. Правда, иногда возникает вопрос: не вымрет ли актерство как вид искусства с экспансией компьютерных персонажей... Задающие его забывают, что нельзя просто создать визуальное подобие человека и заставить его играть, как бы вы ни старались. Актеры требуются, чтобы создать характер. По моему мнению, цифровые технологии – благо для них, оно предоставит большой объем работы большему числу актеров, а не заменит их».

«Роль спецэффектов в фильмах день за днём станет большей. Таким образом, если в будущем ты сумел иллюстрировать человеческие существа в фильме, ты действительно сделал большую работу.»<sup>2</sup>

У актеров есть еще проблемы с использованием элементов компьютерной анимации в кинематографе. Это профессиональная проблема, которая существует в кино, когда в фильме действуют и настоящие, живые актеры, и виртуальные существа. Вот одна из иллюстраций подобной ситуации: «...Это почти свело меня с ума . Мне нужно было разговаривать в течение всего фильма с характерами,

---

<sup>1</sup> Джеффри Катценберг, продюсер фильма «Шерк»

<sup>2</sup> Джэк Николсон – Фильм Комент /1983

которые не существовали. Нужно было сражаться с соболями и сцепляться с гориллами»<sup>1</sup>.

Сегодня во многих фильмах актеры играют свою роль рядом с характерами, которых невозможно видеть, и создатели фильмов говорят, что нужно воспитывать новое поколение актеров которые будут уметь работать с виртуальными существами. И актеры показали что это возможно. Например, в фильме «Парк Юрского периода» есть несколько виртуальных динозавров, которые вообще не существуют. Но в планах, где актеры играют с этими виртуальными динозаврами, нет ничего необычного (кроме существования человека и динозавра одновременно). Такие похожие планы можно найти во многих фильмах, как, например, в фильме «Собаки и Кошки»<sup>2</sup>.

Компьютер изменил не только качество изображения в кино и не только роль настоящих актеров по сравнению с виртуальными, но даже изменил многие профессии и термины, которые были раньше. Не могу сказать, это хорошо или плохо, но так есть.

Когда-то Жан Люк Годар<sup>3</sup> сказал: "Кино - это правда 24 кадра в секунду". Но сегодня мы уже не можем так сказать. Потому что с возникновением цифрового кино и видео уже трудно беседовать о кадрах так же, как раньше.

Есть еще одна важная проблема. Если создатели фильмов станут всегда использовать компьютерные спецэффекты и сегодняшние зрители постепенно привыкнут к этому, то очень многое в фильме

---

<sup>1</sup> Боб Хаскинг (Bob Hoskins) /актер фильма «Кто подставил королика Роджера»

<sup>2</sup> Cats and Dogs реж: Larry Guterman (2001)

<sup>3</sup> Jean Luc Godard

может утратить чувство, значение реальности. Опасность эта становится все более очевидной. И в этой связи ясно, что, в принципе говоря, мы не можем использовать эффекты компьютерной анимации в игровом кино без границ. Потому что, если мы так сделаем, очень скоро наступит время, когда зрители будут смотреть фильм, но не верить ему. А это уже не только эстетическая, но и реальная, общественно значимая опасность – и следует предвидеть и предупредить ее.

«Я не хочу, чтобы люди полагали, будто компьютеры - угроза обществу, - сказал Ричард Тейлор<sup>1</sup>. - Они - творческий инструмент, который позволит людям выражаться более ясно, более уникально. Они только собираются делать наши жизни более легкими. Новизна - не, ценность сама по себе, но моделирование компьютера - рог изобилия, это - волшебная коробка, это только взломало бы вершину. Потенциал технологии подавляющий. Я только хочу видеть, что коробка открылась полностью, так что искры могут прибывать, вылетая»<sup>2</sup>.

Наверное, это еще не все проблемы, возникшие с появлением компьютера в кино. Но автор настоящего труда думает, что с такими - или похожими - проблемами можно справиться.

Но какие перспективы? В настоящее время, на наш взгляд, нужно прежде всего выяснить все возможности, какие есть у компьютера, иначе мы не только не сможем продолжить свой путь в кино, но и потеряем то, что уже наработано в этом искусстве.

---

<sup>1</sup> Richard Taylor, мастер компьютерная графика "Triple I" (Информационная Международная компания) которые создали компьютерные эффекты для фильма "Трон"

<sup>2</sup> Cinefantastique издание 12.4 - May-June, 1982

## **2.8. Поиск единого режиссерского стиля картины и использование элементов анимации.**

Есть режиссеры более умные, чем их картины, но есть и картины более умные, чем их авторы. Есть картины счастливые, но есть режиссеры еще более счастливые, чем их картины. Но есть картины гораздо более популярные, чем их авторы. И автор подчас гонится за успехом собственного фильма, стараясь, как в трамвай, на ходу вскочить на подножку. Впрочем, есть и авторы, которые кажутся запряженными парю со своим фильмом и безмятежно бегут рядом с ним по тропинке своей умеренной славы... всякое бывает...

Интересно, что это бывает заслуженно, но иногда и вовсе не заслуженно!

Ряд обстоятельств может сложиться так, что индивидуальность режиссера задавливает его собственное произведение. Но бывает и так, что какие-то черты картины совершенно необоснованно заслоняют собою ее создателей.

Иногда картина кажется столь органичной, что спрашиваешь себя: да при чем же тут какой-то режиссер – картина говорит сама за себя.

В других случаях режиссер так тактично дает говорить за себя картине, что забываешь о том, что и у него, по-видимому, есть собственный голос.

Достоинство это или недостаток?

Люди «режиссерского почерка» думают по одному, люди «режиссерского такта» – по-другому»<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Сергей Эйзенштейн: Человек и его картина (из статьи «Три режиссера»)/журнал «Искусство кино» 1941, № 5



Во всех человеческих делах есть собственный смысл, с помощью которого можно различить то, что человек сделал, и то, чего он не сделал. Можно вспомнить что существует человеческий дух или человеческое чувство. Пока же не столь важно знать, как его называют. Важно, что мы соглашаемся с тем, что другие существа, кроме человека не могут создать то, что он созидает, что существует еще то, что называется талантом.

Но у всех художников талант различен. Именно поэтому люди с одинаковым инструментарием получают разные результаты. И в кино тоже этот закон действует, режиссеры с одинаковыми техническими средствами создают разные фильмы. Это зависит от того, какой у них талант и как они смотрят на кино и его возможности. Когда мы беседуем о режиссерах, использовавших элементы анимации в кино (как спецэффекты), очень важно знать, что они думают об этих элементах, потому что это определяет и то, как они работают с ними. Почему такие режиссеры как, например, Ян Шванкмайер или Питер Гринуэй, используют новую технологию в совмещении элементов анимации и игрового кино, а другие не делают этого. Мы можем получить ответ, что это то, что именно эти режиссеры принимают подобную методологию. Когда Венди Халл делал интервью с Яном Шванкмайером, Шванкмайер объяснил, что он думает по этому поводу.

«Венди Халл: Хотя Вы не строго мультипликатор, вы, очевидно, имеете постоянные отношения с этим. Что привлекает Вас к мультипликации снова и снова как к средству выражения?

Шванкмайер: Я могу характеризовать мультипликацию как волшебство. Я использую этот путь в моих фильмах. Это означает, что я не только пробую делать неодушевленные объекты одушевленными, но я пробую делать объекты живыми в реальном смысле слова»<sup>1</sup>.

Если мы хотим смотреть на спецэффекты, как Шванкмайер, значит, мы думаем, что в использовании элементов анимации в кино есть волшебная сила, с помощью которой можно показывать чудесные сюжеты, чудесные случаи. Мы с помощью таких возможностей говорим зрителю, что этот незнакомый мир существует, что он видит вокруг себя волшебные вещи, которые создают новую атмосферу. И это происходит не только в создании изображения, но и в создании психологичности чувств, ожидаемых режиссером от зрителя, и если он вовремя использовал элементы анимации в своем фильме, он получает желаемый результат.

« Во всем этом существует некий «психологический» момент, - говорит режиссер, - а не только технический. В тот момент, когда мы пытаемся оживить предмет, мы можем вступать с ним в необъяснимый контакт. В это время мы оказываемся в состоянии волшебства».

Здесь возникает важный вопрос: можно ли создать такую атмосферу без использования анимации? Наверное, нет. Когда режиссер использует добавочные материалы и технику в своих фильмах, он понимает, что невозможно создать искомую картину без использования подобной технологии и материалов. И это в конечном итоге понимаем и мы, зрители.

---

<sup>1</sup> Ян Шванкмайер в интервью с «Венди Халл» (Wendy Hall) май 1997

«Наши предки были, вероятно, способны делать предметы живыми благодаря их внутренней работе. Я думаю, что это принимало некую форму волшебства. Поэтому мультипликация заменяет для меня то, что наши предки делали в другой области, но с теми же результатами.

Режиссеры, использующие спецэффекты, каждый по-своему работают с такими элементами. В результате мы можем видеть разные фильмы. Когда спецэффекты используются только потому, что они есть и без каких либо идей, создается фильм, в котором вообще нет идеи. В таком фильме неважно, с компьютерными эффектами он или нет. А все потому что у режиссера не было хорошей идеи в самом начале, и в результате невозможно найти её и в фильме. Тогда мы думаем, что виноват компьютер, а не человек.

«Эйзенштейн для меня - самый большой режиссер всех времен. Единственный режиссер, вероятно. Вы можете понимать Бетховена и Микеланджело и быть спокойными, а этот человек сравнивает экран с видением, у него есть знание техники и ее потенциала, и он так работает и создает словарь кино»<sup>1</sup>.

Развлекательность в произведении искусства означает, обычно, что в нем мало эстетики и мало идеологии. Мы используем термин «просто развлечение», когда хотим сказать, что, например, в этом фильме нет мысли и нет ничего серьезного. Напротив, термин «художественный» обычно означает, что в данном фильме есть эстетика и идеология. Хотя нередко понимание этого мешает нам наслаждаться зрелищем.

В первые годы, когда кино возникло, большинство людей думали что кино - не искусство. В самом начале говорили, что кино и фотография - не искусство, может быть, потому, что в этих двух видах мы копируем природу, и может быть, потому что первые создатели фильмов, как, например Люмьер и Эдисон больше были ученики, чем режиссеры. Сегодня мы знаем, что они ошибались не потому, что кино было искусством, а потому, что возникли другие кинорежиссеры, которые использовали кино как искусства. Можно сказать, что Люмьер и Эдисон выдумали кинематограф, и талантливые режиссеры создали из него искусство. Они доказали, что при помощи механического прибора можно создать то, что мы называем искусством, то, что даже невозможно демонстрировать в других видах искусства.

Когда большинство людей думали, что создавать фильм, значит, делать механическое дело, которое не имеет отношения искусству, многие проницательные люди (один из них Мельес), уже на заре кино видели в экране не только и не столько инструмент развлечения, но сколько волшебную силу, которая весьма скоро действительно превратила его в самый популярный вид искусства. Но все же в основе своей кино оставалось и таким остается сегодня - «техническим искусством». Когда мы говорим «техническое искусство», это значит, что в нем важна не только зрелищность, но и технология, ибо насколько технология сильна, настолько и режиссер легче в ней проявляет себя.

Именно поэтому мы можем сказать, что использование спецэффектов в игровом кино или использование элементов анимации в игровом фильме, на чем мы настаиваем в нашей работе, само по себе

---

<sup>1</sup> Кино будущего

еще не создает хороший или плохой фильм. Эти эффекты, как уже сказано, работают в техническом аспекте и не становятся при всех условиях главной впечатляющей силой экрана.

«Я не считаю, что каждый должен сокрушить экран кино, чтобы возобновить киноискусство. Новый подход к технологии и новая энергия недостаточны. Они текут прежде всего в новые телевизионные технологии. Мы должны поэтому ориентироваться на CD-ROM»<sup>1</sup>.

Большинство проблем, которые существуют в новой технологии и параллельно в игровом кино - это те проблемы, которые были и есть каждый раз, когда возникают новые технические инструменты. Подлинная эстетическая революция в искусстве возникает и свершается, однако на другой эстетической основе.

Обратимся в этой связи еще раз к известной работе Кубрика – «2001: Космическая одиссея».

Нет сомнения, что фильм «Космическая одиссея» — не просто выдающееся произведение, но подлинная веха как в научно-фантастическом жанре, так и в истории мирового кино. Опыт Кубрика уникален тем, что он смог в одной ленте охватить немалое количество ключевых тем и проблем человеческой цивилизации — от далекого прошлого до будущего 21 века, казавшегося еще фантастическим за тридцать лет до его наступления. И все это благодаря художественному эффекту комбинированной съемки, которая позволила великому режиссеру с исчерпывающей полнотой выразить свою идею.

---

<sup>1</sup> интервью с Питером Гринуэй (Амстердам, Весна 2001)

Философские, метафизические, подчас мистические поиски Истины, некоего Сверхразума, Высшей Силы, заключенных в загадочном черном монолите, воплощены режиссером в форме эстетически впечатляющего «большого спектакля» - грандиозного зрелища «космического путешествия» во времени и пространстве.

Высочайший технический уровень осуществления замысла, замечательные «космические декорации», звездные корабли — все это стало поворотным пунктом в достижениях кинофантастики.

В дальнейшем режиссеры скопируют многое из придуманного Кубриком, воспроизведут атрибуты, антураж, постановочный размах космических сцен. Но картина «2001 год: Космическая одиссея» до сих пор остается непревзойденной по мастерству. Уникально сочетание суперпостановки, «космической феерии» с философской притчей-антиутопией о путях развития человечества, о стремлении к Абсолюту, постижению Сверхидеи, чтобы обрести изначальный смысл существования цивилизации.

Превращение обезьяны в человека, проблема контакта с внеземным разумом, будущее космической эры, бунт машин-роботов и компьютеров против создавшего их человека. А главное — способность людей к постижению еще непознанного, непрекращающийся в веках полет мысли и фантазии в поисках основы всего сущего (гениален «психоделический» фрагмент, отражающий поток сознания главного героя-астронавта). Финальный кадр ленты (человеческий зародыш в космическом пространстве) — многозначный символ, знаменующий сомнение и надежду.

Один из смыслов этого выдающегося произведения можно определить так: человечество находится лишь на начальной стадии развития и познания внутреннего и внешнего космоса. Его одиссея — у самых истоков бесконечного пути в Неведомое.

## ГЛАВА 3. КИНЕМАТОГРАФ ИРАНА.

### 3.1. Об иранском кино

Кино в Иране появилось в прокате в 1900 году. Это были импортированные фильмы и кинохроника. Первый иранский игровой фильм «Аби и Раби» был снят в 1930 году (режиссер Аванес Оханиан).

С появлением звука фильмы на персидском языке (фарси) стали популярными, начиная с фильма «Лорская девочка», 1933. Первоначально иранское кино находилось под влиянием индийского. Цензура долгое время формировала исключительно иранские фильмы. Никакой иностранный фильм, изображающий революцию, забастовки, антиисламские отношения или «непристойность», нельзя было показывать.

В 1960 годы однако наступил период западного влияния. Режим шаха это позволял. Иностранные интересы стали доминирующими в средствах массовой информации.

Но Новая Волна иранского кино все же появилась. Режиссеры использовали современные творческие методы и не боялись социального комментария. Оригинальный фильм Дариуша Мехрджуи «Корова» (1969) представил точку зрения неореалиста, используя европейский стиль в иранском кино. Это был первый фильм, который был посвящен полностью деревне (тенденция, теперь характерная для иранского фильма) и бесстрашно показал бедность, которая существовала в сельских районах. Фильм рассказывает о фермере, который очень дорожит своей беременной коровой. Он теряет эту корову и, следовательно, средства к существованию, хотя сельские



жители и сострадают его судьбе. Фермер впадает в безумие и, в конечном счете, отождествляет себя с коровой, он думает, что он – одно целое с ней. Это фильм-притча. В «Корове» символически отразился разрыв древнейших естественных связей между человеком и природой. Фильм был поддержан государством, но оно вскоре и запретило его.

Другой фильм, выпущенный в 1969 году – «Гейсар» Масуда Кимиаи – также порывал с традиционным стилем Ирана и отразил критику вестернизации иранской культуры. Режим Шаха поддерживал возрастание вестернизации, но это было непопулярно у иранцев из-за его богатства. В то время, когда большая часть людей бедствовала, Шах нанял в 1972 году режиссера Голливуда, чтобы организовать празднование персидской культуры в древних руинах Персополиса.

В течение 1970-ых появилось много высококачественных иранских фильмов. Один из них – «Незнакомец и туман» (1975), режиссер Бахрам Бэйзай. Было выпущено от 45 до 70 фильмов исключительно для внутреннего рынка. Однако иранское кинопроизводство снижалось в годы, предшествующие Исламской революции. Исламская революция 1978 года изменила все. В первые дни революции кино было осуждено из-за его прямой ассоциации с режимом Шаха и западным влиянием. Более чем 180 кинотеатров были сожжены, и это ограничило показ фильмов на много лет вперед. Импортированные картины были запрещены, но позже показаны в подвергнутых цензуре версиях.

Кинопроизводители должны были работать в пределах очень строгих кодексов цензуры. «Социальный комментарий» был подвергнут

самой жесткой правке, и женщины, в частности, фактически отсутствовали на экранах в течение многих лет. Семена Ренессанса были посеяны в фильмах Бахрама Бэйзай «Баллада Тара» (1980), «Смерть Йазд Герд» (1982) – и Амира Надери: «Поиск» (1982); хотя эти фильмы также были запрещены в Иране.

К середине 1980-ых официальная политика была изменена, чтобы расширить внутреннее производство фильмов. Старые режиссеры были уволены, появились новые. Два экстраординарных фильма, выпущенных в 1985 году, привлекли внимание к оживающему кино Ирана: «Бегун» Амира Надери и «Башу – маленький незнакомец» Бахрама Бэйзай (1985). В фильме Надери «Бегун» неграмотный молодой сирота живет в ржавом брошенном нефтяном танкере в трущобах около Персидского залива. Фильм правдиво изображает мир бедности, в котором собирание мусора и кража являются обычным способом добычи продовольствия. В «Башу» Бэйзай показал жизнь мальчика на фоне войны Ирана с Ираком (1980-89) – конфликта, в котором погибло около миллиона иранцев. Война особенно повлияла на судьбы женщин и детей. Башу иммигрирует в область Ирана, где он был непривычен ни к языку, ни к культуре, ни к климату. Различные пейзажи Ирана эффективно используются режиссером, и универсальная тема близости человека к животным связывается с предреволюционными временами. Без открытой критики революции фильм привлекает внимание к богатой предреволюционной иранской культуре. Фильм Бэйзай «Путешественники» (1992) продолжает театральную традицию. Бэйзай – один из ведущих драматургов страны. Из-за низкого уровня

финансирования режиссер разворачивает действие только в одном помещении. Бэйзай возвращается к «животной» символике в «Убийстве Собак» (2001), где бешеная собака противопоставлена иным отношениям собаки и человека, которые символизируют гармоничные аспекты иранской культуры. Бэйзай было трудно делать бескомпромиссные фильмы из-за постоянного государственного контроля и не менее трудно показывать их в Иране.

Дариуш Мехрджуи, упомянутый выше, чей фильм «Корова» был сделан в 1969, вернулся к созданию фильмов после Исламской революции с работами «Арендаторы» (1986), «Школа, в которую мы ходили» (1989) и «Хамун» (1990). Трилогия «Сара» (1994), «Пари» (1995) и «Лейла» (1996) исследовала жизнь женщин в современном иранском обществе.

Фильмы имитируют атмосферу греческого театра, поскольку женщины имеют трагические судьбы в мире, где доминируют мужчины.

Мосхен Махалбаф стал известен благодаря его фильмам «Коробейник» (1986), «Брак благословляемого» (1988) и «Насереддин Шах – кинозвезда» (1992). Его имя ассоциировалось также с «Габбех» (1995) и «Моментом невинности» (1996). Визуально богатые фильмы Махмалабафа основаны на эффективном использовании документальных элементов. В фильме «Кандагар» (2001) афганская журналистка Нафас возвращается на родину из изгнания (из Канады) после получения письма от сестры. Сестра намеревается совершить самоубийство в течение ближайшего затмения солнца, потому что не может более выносить жизнь согласно правилам Талибана. Фильм

изображает препятствия на пути журналистки к ее сестре в Кандагаре. Экран полон глубины, символики, ирреальных изображений (типа искусственных ног, сброшенных с парашюта в лагерь Красного Креста для раненых с ампутированными конечностями). «Бурха» используется как символ репрессии, Нафас постоянно поднимает ее (яркие потоки солнечного света льются через дыры от пуль). Основанный на опытах афганского изгнания «Кандагар» реалистично изображает трагедию людей и бедность, вызванную конфликтом в Афганистане. Реальные люди населяют фильм: афганские беженцы в пограничной деревне Ниатак, где ни электричества, ни чистой воды и адекватной обработки сточных вод. Фильм был показан, чтобы дать зрителям представление об условиях жизни внутри Афганистана.

Джордж В. Кустарник, как считают, смотрел этот фильм прежде, чем он пошел на войну в Афганистане. Однако его глупое «бряцание оружием» в «Оси зла», который он сделал в следующем году, не было одобрено как иранскими кинопроизводителями, так и прогрессивными реформаторами в Иране. Данная в фильме информация об обработке женщин Талибаном могла читаться как критический анализ Исламского режима в Иране. В конечном счете мощное соединение в фильме беллетристики и документального кино принесло свои плоды.

Аббас Киаростами Его психологическое кино строится на идеальной мизансцене и медленно показывает ситуацию, давая зрителям время, чтобы подумать. Это кино, которое скорее резонирует, чем диктует, оно воздействует сильнее, чем идеология и политическая власть. Киаростами имел тенденцию стирать различия между игровым и

документальным фильмом, особенно в своих ранних картинах. Линия «водораздела» между фактом и фикцией, например, в «Домашней работе» (1988) и «Крупном плане» (1989), используются, чтобы проанализировать характер идентичности свободы и выражения, ставить вопросы и добывать косвенно истину, которую было бы трудно добыть непосредственно в данном политическом климате. В «Домашней работе» ученики в школе постоянно подвергаются давлению. Они неизменно находятся в состоянии домашней работы. Эта частная деталь развивается в критически анализ целой системы образования в современном Иране. Снятый в течение войны Ирана с Ираком этот фильм говорит, что образование стало повторением милитаристской пропаганды.

История Хосейна Сабзиана, который исполняет роль известного режиссера Мохсена Махмалбафа, рассказывается в фильме «Крупный план»; фильм основан на факте. Испытание Сабзиана реальной жизнью показано как его столкновение с неким семейством, которое обвиняет его в мошенническом получении денег. Герой фильма – журналист, который пытается найти правду. Это интеллектуальный и забавный фильм.

Фильмы Киаростами славятся своей поэзией и живописными изображениями. Длинный путь до современного иранского кино от древних устных персидских рассказчиков и поэтов, от «Робаи» Омара Хайяма чувствуется в его творчестве. Трудно осознаваемое соседство современного исламского фундаментализма с берегом культуры, наполненной такой поэзией и эхом Zoroastrianism (религии, когда-то

доминировавшей в Персии), заметно в присутствии башен и могильных холмов, в бесплодных и красивых пейзажах. Мистика, которая просачивается из этих древних источников, проникает во многие фильмы Киаростами. Это очевидно, например, в фильмах «Где дом друга?» (1987), «Просто жизнь и больше ничего» (1992) и «Через оливковые деревья» (1994).

Местом действия этой трилогии была местность в Северном Иране, опустошенная землетрясением 1990 года. В фильме «Вкус вишни» (1997) человек движется в автомобиле, ищет кого-то, кто поможет ему совершить самоубийство и похоронит его мертвое тело. Самоубийство запрещается мусульманами, и ему трудно найти сообщника. В конечном счете охранник музея соглашается, но хочет знать, как это можно хотеть умереть, когда столько чудес в жизни. Фильм типичен, в нем немного интерьеров, но много часто повторяющихся пейзажей, которые являются составляющими морального и психологического затруднительного положения главного героя.

Автомобили – один из привычных образов Киаростами, они могут символизировать бесконечное движение. «Десять» (2001) снят полностью с капота автомобиля и напоминает документальный фильм. Здесь исследуется затруднительное положение женщины в современном Тегеране. Также обсуждаются обычные для Киаростами темы, например, отношения между правдой (действительностью) и беллетристикой (фикцией), документальные кадры перемежаются игровыми. Фильм «Ветер унесет нас с собой» (1999) – просто один из

лучших фильмов недавних лет. Неназванный инженер и его коллеги из Тегерана прибывают в маленькую деревню Сиах Дарех в горах иранского Курдистана. Автомобиль – редкий вид в этой деревне, которая кажется исключенной из современной цивилизации. Миссия инженера неясна. Он, кажется, находится там, чтобы делать запись древней церемонии траура, но лжет относительно своих целей местным жителям. Старая женщина, которую он ищет, при смерти, однако то, что он наблюдает, совсем непохоже на то, что он хотел бы видеть. Фильм – красивое размышление о движении человека против традиции и о борьбе технологии против характера. Фильм полон незабываемых изображений. Если инженер представляет прогресс, то сельские жители представляют древнюю культуру, традиции, ритуалы и веру Ирана, которые отказываются изменяться и умирать. Фильм – социальный комментарий относительно сельской жизни, он исследует дилемму интеллектуалов в современном Иране, но это в конечном счете размышления об универсальных истинах относительно жизни и цивилизации. Жизнь деревни наблюдается точно. Это типично для современного иранского кино. Реальные люди сняты в реальных ситуациях, и ребенок в этих фильмах играет ключевую роль. Инженер оказывает дружескую поддержку мальчику по имени Фарзад, которому он помогает в учебе. В свою очередь, мальчик становится его гидом и информатором. На холме чернорабочий непрерывно роет канаву «телесвязи» с кладбищем (его собственная могила). Инженер пересказывает поэму Форуга Фаррохзаде «Ветер будет нести нас» подруге чернорабочего, когда она кормит корову в затемненном подвале

(корова символизирует ценности любви и красоты). Поэма повторяет философию Хайяма и обращается к его стилистике. Неясно, понимает ли инженер действительно ее значение. «Ветер будет нести нас» - одна из лучших поэм Ирана двадцатого столетия, но ее интеллектуальное и светское видение Ирана встретилось с официальным неодобрением. Исламские революционеры осудили Хайямский Робаият как работу еретика. В конце фильма инженер оставляет деревню и смывает ее пыль со своего автомобиля.

Неторопливый темп такого рода работ оставляет множество «комнат» для философских исследований. Большое количество режиссеров-женщин появилось в течение 1980-ых, Рахшан Бани-Етемад, например, «От пределов» (1987), Пуран Дерахшандех – «Маленькая птица счастья» (1989), Тахмине Милани – «Что нового?» (1992). Фильм Рахшан Бани-Етемад «под кожей города» (2000) представляет «жесткое» направление в иранском кино. Тема картины – выборы в современном Тегеране, «финансовые пирамиды». Интересен дебют Самири Махмалбаф, дочери Мохсена Махмалбафа, «Яблоко» (1997). Фильм-фантазия. 12-летние сестры, сбежав от социальных работников, оказались впервые на улицах Тегерана. Временами фильм, кажется, максимально приближается к «документу», этим он наиболее интересен. Это очаровательный рассказ об исчезновении иллюзии «свободы» у девочек. Но это и несентиментальное повествование о суровых семейных традициях современного Ирана. В «Досках» (2000) Самира Махмалбаф изображает группу странствующих преподавателей в иранском Курдистане, около иракской границы, которые ищут



учеников. Они несут школьные доски на спинах. Тащат эти доски на себе в крутую гору. Доски используются как щиты и маскировка против военного наблюдения с вертолета и нападения, а также как носилки, шины для переломанных ног и как валюта (меняют на что-то нужное). Мальчики, с которыми сталкиваются курдские преподаватели, не убеждены, что образование будет лучше для их будущей жизни. Грубая действительность жизни контрастирует с красивыми, ирреальными и символическими изображениями гор. Это фильм о падении роли знаний в современном беззаконном мире, попытке уйти от него. Последний – размытый – кадр: группа преподавателей и мальчиков пытается пересечь опасную границу.

Таким образом, появляется поколение независимых иранских режиссеров, которые выражают новое отношение к жизни и искусству. Они декларируют свободу слова, равенство для женщин, разделение религии и светских аспектов государства. Фильм Панахи (прежнего помощника Киаростами) «Белый воздушный шарик» (1995) рассказывает о том, как семилетняя девочка идет на рынок, но теряет деньги, которые мать дала ей, чтобы купить золотую рыбку. Фильм снят в «режиме реального времени». Мы видим улицы Тегерана, народ перед Новым годом (21 марта). Фильм строится как ряд точно наблюдаемых инцидентов. Точка зрения ребенка на «взрослый» мир создает эффект беспокойства за мир вообще. Афганский мальчик с белым воздушным шаром помогает героине вернуть ее деньги.

В «Круге» (2000) исследуется история четырех женщин, которые борются против откровенной дискриминации по половому признаку.

Фильм имеет дело с трудными проблемами, включая аборт, проституцию и развод. Снятый на улицах ручной камерой, он переключает действие с одного главного характера на другой, предполагая, что «характером» могла бы быть любая женщина. Панахи намекнул, что хотя им снят лишь один день разных женщин, фильм может читаться как жизнь женщины вообще на различных этапах ее жизни. «Круг» похвалили, но из-за сложности предмета его исследований он никогда не был выпущен в Иране.

Иранский фильм вообще имеет отличительный взгляд на чувство, в частности, из-за ограничений цензуры. Фильмы, касающиеся детей, имеют общие черты, например, «Башу», «Бегун», «Где дом друга?», «Домашняя работа», «Яблоко» и другие. Они не так привлекают внимание цензуры. Социальная критика здесь скрыта глубоко и нет нападок на исламский режим. Режиссеры должны найти и находят решения, когда закон ограничивает их средства выражения. Цензура диктует, например, что женщин можно показывать, только носящих хеджаб (косынку). Панахи снимал женщин в «Круге» на открытом воздухе, потому что он не хотел допустить в фильме ложь, показывая их носящими хеджаб в собственных домах. Последнее время также женщин показывают в иранских фильмах в сложных проблемах. Фильмы, касающиеся женщин и детей, стали ключевой темой в иранском кино. Пристальный взгляд на них больше не противопоказан: он может быть прямым и даже эротически заряженным.

Большинство иранских фильмов продолжает соответствовать жанру, производятся для местного проката, хотя новое поколение

режиссеров снимает качественные фильмы и для широкого круга зрителей в других странах. Авторские оригинальные работы бросают вызов рутине. Роль иранского кино в этих обстоятельствах становится самостоятельной темой для исследования.

Отметим в этой связи, что современные иранские фильмы производят впечатление вводящей в заблуждение простоты. На самом деле они тонкие и нередко интеллектуальные. Хорошо используют символы; режиссеры — мастера пейзажа — умеют показать захватывающие дух своей красотой малоизвестные уголки Ирана. Их рассказы имеют универсальное значение. Человечество и индивидуум часто противопоставлены друг другу. Режиссеры серьезны, но также нередко игривы и имеют как бы «кривой» юмор. Они заимствуют много приемов у богатой документальной традиции и потому в целом информативны. Фильмы могут быть красивые и лирические, но всегда основаны на реализме, который не является сентиментальным. Они непретенциозны и обеспечивают аудиторию материалом, предназначенным для того, чтобы чувствовать и думать. Фильмы не имеют специальных эффектов, взрывов, несоответствующей громкой музыки или эффектных поз «звезды». Они поэтому предлагают альтернативу господствующей тенденции кино Голливуда, нередко находя всемирную аудиторию. Множество иранских фильмов выиграло главные призы на международных фестивалях, например, в Каннах — «Вкус вишни», «Белый воздушный шар» и другие. Несколько из сегодняшних больших режиссеров очень известно. Они боролись за то, чтобы делать честные фильмы, и их фильмы занимают место среди

лучшего кино, произведенного где-либо в мире. Нет возможности подробнее остановиться на каждом заслуживающем внимания иранском режиссере. Однако я надеюсь, что эссе достигло цели и смогло убедить читателя в том, чтобы найти и посмотреть хотя бы некоторые из упомянутых здесь фильмов.

### **3.2. Использование элементов анимации в иранском кино.**

Названная выше проблема сложна, противоречива – об этом уже было сказано. И главное здесь: как можно (и нужно) использовать эту компьютерную анимацию, чтобы не утратить лучшие художественные решения, которых кино уже достигло?

Компьютерные спецэффекты и особенно элементы компьютерной анимации, например, в Голливуде, помогают создавать прежде всего кассовые фильмы и этим способом овладеть кинематографом и зрительской аудиторией во всем мире. Но это не единственный и не самый приемлемый в культурном процессе путь.

В моей стране, Иране, где, как и во всем мире, открылись в этой сфере новые возможности кино, пришло новое поколение творческих работников, встают те же вопросы: как можно (и нужно!) использовать эту новую технику и есть ли у наших фильмов потенциал продолжать свой путь? И даже если есть такой потенциал, то означает ли это, что мы вынуждены создавать только такие фильмы, как сейчас?..

В фильме «Цвет Бога» есть эпизод, в котором Бог оживляет мертвого невидящего мальчика, когда отец вытащил его из воды. Мы чувствуем, как мальчик оживает в тот момент, когда его рука

окрашивается в естественный цвет. Цвет значит жизнь, даже для невидящего мальчика, и режиссер с использованием несложного трюка демонстрирует это чувство. Хотя в фильме мы видим только один специальный эффект, режиссер использовал его в плане, где без этого эффекта нельзя было бы передать зрителю такое сильное чувство. Можно сказать, что этот план – самый важный или один из самых важных планов в фильме. В иранском кино анимационные эффекты пока что мало использованы, и мы могли бы найти их только там, где они действительно необходимы.

Наш известный режиссер Аббас Кияростами в 1971 году снял свой первый игровой фильм в «Центре воспитания детей и молодежи» и через четыре года сделал картину «Я тоже могу», в которой совмещает игровое кино с анимационными элементами. Целью его было показать детям великие возможности кинематографического искусства.

Хотя Кияростами позже еще несколько раз использовал игровые элементы в своих фильмах, он все же нашел свой путь. И это было тесно связано с документализмом. Природа его фильмов, в принципе, не стимулировала использовать анимационные элементы.

Сегодня в иранских фильмах, как и во всех других странах мира, есть сложные сюжеты, которые нельзя показать без применения комбинированных съемок. Наши режиссеры обычно отказываются создавать фильмы с такими сюжетами, но это не значит, что их не нужно использовать вообще. Режиссер обращается к ним, в частности, в фильме «Святая Мария». В эпизоде, когда волхвы предсказывают, что Иисус Христос появится, они смотрят в небо на комету, которая как бы

подтверждает их предсказание. Такие планы в этом фильме повторяются несколько раз, и очевидно, что это компьютерные анимационные спецэффекты. В фильме «Святая Мария» они к тому же демонстрируют божественную атмосферу, которая помогает зрителям воссоздать чувство, возникшее при рождении Иисуса Христа. Религиозные фильмы – это вообще один из видов кино, где можно и нужно использовать комбинированную съемку, поскольку зритель в таких случаях убежден, что есть некоторые необычные факты, которые граничат с чудом. Для таких зрителей необычные случаи показывают могущество Бога и атмосферу, в которой они не были, но хотели бы ощутить ее.

Именно поэтому показ фильма «Санта Мария» в Иране и в других странах, в которых он шел на экране, был успешен. Эффекты компьютерной анимации в фильме «Святая Мария» дают возможность фильму продолжать свой путь, хотя зритель видит, что они существуют только в фильме, но его вера помогает ему верить в эти чудеса. С другой стороны, анимационные эффекты помогают и создать эти чудеса.

В фильме «Область Любовь», в котором нельзя было показать лицо Имама режиссер использовал компьютерные элементы, создал цветную корону и тем скрыл лицо Имама Резы. Эта корона так легко двигалась, когда персонаж фильма двигался, что зритель поверил, будто это его настоящая корона, и это придавало фильму атмосферу, с помощью которой зритель не обращает внимания на то, что было второстепенным. Если вы видели фильм «Пророк», то, наверное, обратили внимание на то, что в Исламе нельзя демонстрировать лицо

Пророка или имама. Поэтому и в фильме мы никогда не видим таких кадров.

В фильме «Хороший запах жизни» простая черно-белая анимация создает атмосферу, которую трудно было бы понять без того, например, что здесь же есть план, когда герой думает, что разрушают именно его дом. В фантастическом фильме «Я люблю землю» есть несколько планов, в которых компьютерная анимация играет большую роль, в частности, в эпизоде встречи героя с жителем планеты Марс. Таким образом, мы ждем от необычных характеров также и необычные ситуации, помогающие глубже осмыслить действительность, понять различные стороны жизни.

### **3.3 Воздействие элементов анимации на игровое кино.**

Нет сомнения, что все фильмы, так или иначе, показывают свою идеологию, свою политику. Во всех человеческих делах, включая искусство, присутствует идеология, и «...каждый фильм – это в какой-то мере всегда фильм политический, поскольку его существование определено гражданским сознанием, которое и составляет основу бытия»<sup>1</sup>.

Фильмы, в которых используются спецэффекты - не исключение из этого правила. Во всех фильмах в той или иной мере есть и идеология, и политика.

---

<sup>1</sup> Comolli, J. & Narboni, J (1977) Cinema/Ideology/Criticism in Society for Education in Film and Television (eds.) Screen reader 1. London: Society for Education in Film and Television

Как уже было сказано, задача кинематографа состоит в том, чтобы убеждать зрителя. Поэтому с самого начала кино использовалось не только как один из видов искусства, но и как средство для создания общественного влияния. Вместе с тем кино действует шире и сильнее, разносторонней на общественное сознание, в связи с чем мы видим, что в процессе развития экранной культуры создатели фильмов очень часто использовали кинематограф именно для таких капитальных, разносторонних целей. Так, например, известный фильм Лени Рифеншталь «Триумф воли»<sup>2</sup>, несомненно, расширил влияние нацизма в Германии. С распространением фильмов серии «Дракула» зрители подсознательно обращали внимание на религиозную пропаганду христианства. Дьяволы стоят здесь против Иисуса Христа и Креста (как символа христианства) и становится ясно, что только крестом можно уничтожить эту нечистую силу. Мы наблюдаем продолжение этого закона во всех фильмах, создавших на теме Дракулы и вампиров. И в США вестерны вообще создавались и создаются, чтобы ориентировать публику на выживание индейцев с территории Америки и ещё для того, чтобы укрепить национальное чувство американцев. Элементы анимации, как спецэффекты, усиливают эмоциональную атмосферу картины и таким образом делают ее убедительной.

С фильмом «Кабинет доктора Калигари»<sup>3</sup> Вине занял ведущее место в кино Германии, благодаря появлению длинной череды сложных психологических ролей, требовавших способности воспринять внутренний мир необычной, порой демонической личности в условиях

<sup>2</sup> Leni Riefenstahl Triumph of the Will/ Triumph des Willens (1935)

<sup>3</sup> DAS KABINETT DES DR. CALIGARI (1919) реж: Вине



ограниченных возможностей немого экрана. В этом фильме Вине использовал экспрессионистские тени, художники рисовали эти тени, где это было необходимо. Но Мурнау, другой немецкий режиссер, через три года, в 1922 году, использовал технику двойной экспозиции в фильме «Носферату» и создал картину и образ вампира без анимационного рисунка.

На западе создатели фильмов раскрывают свою тайную идеологию в подобных фильмах и, особенно там, где много анимационных спецэффектов. В течение всей истории кино американские фильмы обычно создавали идеологи империализма, в таких фильмах режиссер может только демонстрировать то, что ему диктуют. Как пример, мы можем обратить внимание на взаимоотношения между американской идеологией, американской политикой и содержанием военных фильмов 40ых годов, где, например, в фильме «Военно-воздушные силы»<sup>1</sup> одна команда (военная группа, солдаты) демонстрирует фальшивый демократизм взаимоотношений в армии. Фильм показывает нам солдат разных национальностей (евреев, поляков и т.д.), которые работают под руководством одного чисто американского героя. И в современных фильмах (как, например, «Звёздные войны», «Чужие» и т.д.) всё повторяется, но на этот раз космические существа и роботы играют ту самую роль, которую раньше играли различные национальности в фильмах 40ых годов. Это показывает, что с появлением высокоразвитой техники американцы приобретают первенство.

---

<sup>1</sup> Air Force- реж: Howard Hawks-1943

«Научная фантастика, детально изображая будущее, остается выразителем политического бессознательного своего времени. Трудно найти лучшую иллюстрацию для этой формулы, чем кинематограф Джорджа Лукаса. Лукас всегда выкраивал «Звездные войны» из готовых штампов и матриц современной политической реальности и в конечном счете заставлял зрителей узнавать за обличьями действующих лиц представителей конкретных политических сил, приучал трактовать политические коллизии через призму собственных кинематографических мифологем. Конец холодной войны доказал, что Джедаи не напрасно тратили силы. Сегодня нет смысла снимать про Империю Зла, её уже нет на карте. Мир изменился, и у Республики появились другие враги. Этих врагов и пытается вычислить Лукас в «Атаке клонов».

Многие режиссеры стремятся создать неопределённую границу между правдой и фантазией. Когда мы видим сон, мы думаем, что это правда, и только тогда узнаем, что не видели правду, когда просыпаемся. Это очень важно, потому что мы обычно не знаем, спим мы или нет.

Если мы обсуждаем фильмы, в которых элементы анимации играют большую роль в создании идеологического действия, мы должны узнать, как они вообще помогают фильмам сильнее влиять на зрителей. Эти элементы используются, когда мы хотим сделать или показать то, чего обычными съёмками невозможно добиться..

И когда объединяются элементы анимации с элементами игрового кино, у режиссера есть возможность использовать все ресурсы, которые

заклучены в этих видах кинематографа. Когда синтезируется анимация и игровое кино, фильм легче дойдет до зрителя, поскольку то, что в игровом кино невозможно снять, можно создать в анимационном мире. С другой стороны, анимация, когда работает вместе с игровым кино, выглядит убедительнее. Это уже не игровое кино и не мультипликация, здесь нет ограничений, которые существовали и в игровом кино и в мультипликации. Специалисты, которые работают в таком виде кино, уже не аниматоры и не кинематографисты. И процессы, которые были в работе с элементами игрового кино и анимации, всё поменяли. Например, в создании игровых картин, когда съемка заканчивалась, работа в съемочной группе заканчивалась, действие продолжалось в лаборатории и монтажном отделе. Но с использованием анимации в игровом кино (старыми классическими методами или с использованием компьютерных возможностей), когда дело съемочной группы заканчивается, начинается дело других специалистов (или, можно сказать, начинается дело другой съемочной группы), которая дополняет эти ленты элементами анимации.

Много лет назад Эйзенштейн, изучив язык японских иероглифов, развил теорию кинематографии. Он обратил внимание на то, что иероглиф, обозначающий слово «плач», состоит из двух элементов — «глаз» и «вода»; иероглиф «печаль» состоит из элементов «сердце» и «кинжал», а «песня» - из элементов «рот» и «птица».

Эйзенштейн из этого сделал вывод, что если поставить рядом друг с другом различные графические элементы, возникнет новое понятие.

Эйзенштейн в фильме «Броненосец Потемкин», в конце эпизода «лестница», использовал анимационные элементы (может быть, он сам об этом не думал) насколько в те времена это было возможно. Эти элементы помогли ему создать великолепный план, который действует сильно на зрителей и не разрешает им смотреть на этот план индифферентно. Мы все вспоминаем, когда Эйзенштейн в трех разных кадрах демонстрировал, как спящий лев поднимается и рычит (символ революции). Он снимал три разных кадра скульптуры льва. Первая картина показывает льва, который спит, во второй картине - лев привстаёт, и в последней картине - стоящий лев.

Эйзенштейн использовал только три кадра по законам анимации, но демонстрировал с помощью этих символических «картин» полный рассказ. Он демонстрировал, как люди (спящие львы) совершают революцию, когда они поднимаются. В этих трех картинах, он показывает гнев, движение, революцию и силу - то, что трудно было бы показать в полнометражном фильме. С другой стороны, в конце плана «лестницы», когда казаки убивали людей, Эйзенштейн с помощью этих картин нейтрализовал чувство поражения революции, которое возникало у зрителей в финале эпизода.

«Говоря кратко, созданный Лукасом в далеком уже 1977 году канон блокбастера стоял на трех китах, Во-первых, идейный месседж фильма не должен был превышать разумение четырнадцатилетнего подростка. Во-вторых, фильм был обязан содержать как можно больше сцен с поражающими воображение компьютерными эффектами. В-третьих, картине следовало нести отзвуки актуальных политических

событий, модных духовных учении и философских теорий, но — см. пункт первый — в исключительно популярной форме»<sup>1</sup>.

Вопросы, затронутые здесь, пока что в большой мере — перечисления. Серьезный анализ и их последующее развитие — впереди.

---

<sup>1</sup> Из статьи «Звездные войны: политический эпизод».

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ.**

С приходом новых компьютерных возможностей произошло, как мы видим, много изменений, как в искусстве, так и в человеческом мире. Новая технология заняла место многих старых технологий. Трудно работать с этим незнакомым приборами...

И это только утро компьютерной эпохи и, соответственно, компьютерной анимации. Конечно, грустно, когда уходит нечто привычное, а новое незнакомо и кажется пугающим, но если смотреть не столько назад, сколько вперед, картину можно увидеть и в другом ракурсе.

Для того чтобы понять, что такое компьютерная анимация и какое она имеет отношение к искусству, следует представить себе того же художника, режиссера, мультипликатора и т.д., но располагающего новыми изобразительными средствами с необычайно широкой палитрой возможностей. Но, прежде всего, оговорим, что компьютерная анимация имеет лишь косвенное отношение к анимации в том понимании, которое в него вкладывается, когда речь идет о законах и в частности создании движения. Связь традиционной и компьютерной анимации, с одной стороны, определяет применение множительной техники. С другой стороны можно найти еще одно объяснение возникновению термина анимации применительно к работе художника-компьютерщика. Изменилась именно техника, и с появлением компьютера произошла настоящая революция в производстве изобразительной продукции.

Новые технологии в искусстве вытесняют традиционные не потому, что отвергают их суть, их философский и духовный смысл, но лишь

оттого что предоставляют мастерам разных сфер искусства новые и очень широкие возможности. Без компьютерной анимации сегодня не обходится ни анимация, ни кино, ни телевидение, ни реклама.

Нередко высказываются опасения, что компьютер, дескать, обездушивает жизнь детей. Но люди не перестают пользоваться машинами и самолетами, оттого что бывают аварии, наоборот все более совершенствуют машины, самолеты, корабли, еще и в космос научились летать. Уже 100 лет человечество ужасается разрушительной власти технического прогресса и в то же время восхищается его открытиями и достижениями. Уже пророчески обещан был "Закат Европы", однако она не пропала, а произведения искусства все растут в цене. Но бессильными эмоциями, не остановить технический прогресс, ибо жизнь есть движение. Бессмысленно вздыхать о прошедших временах, когда одним из главных предметов в школе было чистописание, а единственным источником знаний – книга. Гораздо продуктивнее включиться в этот новый процесс и направить его на службу культуре. Господа искусствоведы – за вами слово! Не потому мир заполонила реклама и компьютерные «игры-стрелялки», что компьютер вреден человечеству.

В завершение мне бы хотелось уточнить, что элементы компьютерной анимация – это новое слово в искусстве не только потому, что оно многосредно: соединяет компьютерные картины, движения и реальную атмосферу. Главная его новизна, открывающая новые просторы, состоит в его интерактивности: возможности прямого доступа, перекрестных ссылок, интерактивного поиска, то есть в

возможности участия самого зрителя в процессе развития сценария, в его инвариантности. Таких возможностей не дает никакие традиционные методы и никакие другие, ранее существовавшие технические средства.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Александров Г. В., «Эпоха и кино», Москва, Изд-во политической литературы, 1976 г. 287 с
2. Асенин С., «Уолт Дисней – тайны рисованного киномира», Москва, «Искусство», 1995 г. – 318с
3. Асенин С. В., «Фантастический киномир Карл Земан», Москва, «Искусство», 1995 г. 128с
4. Беляева А. А., «Эстетика», Москва, Политиздат, 1989 г. 445с
5. Головня А. Д., «Мастерство кинооператора», Москва, «Искусство», 1995 г. 192с
6. Гинзбург С., «Кинематография дореволюционной России», Москва, «Искусство», 1963 г. 406с
7. Горюнова Г. Н., Чернов В. Г., «Экономика кинематографии», Москва, «Искусство», 1972 г. 179с
8. Доусон Джефф, «Тарантино», Москва, «Вагриус», 1999 г. 272с
9. Засурский Я. Н. «Средства массовой информации», Москва, «Аспект Пресс», 2001 г. 304с
10. «кино в мире и мир в кино», Москва, «материк», 2003 г. – 210с
11. Кокарев И. Е., «Кино как бизнес», Минск, 1991 г. 288с
12. Кончаловский А., «Возвышающий обман», Москва, «Совершенно секретно», 1999 г. 352с
13. Коноплев Б. Н., «Основы фильмопроизводства», Москва, «Искусство», 1988 г.

14. Кошкин В. И., «Основы предпринимательской деятельности в кинематографии», Москва, 1993 г.
15. Кокарев И. Е., «США на пороге 80-х: Голливуд и политика», Москва, «искусство», 1987 г. – 256с
16. Миняев В. В., Франк Шнелле, «Стивен Спилберг и его мастерская», Москва, «Панорама», 2000 г. – 348с
17. Пондопуло Г. К., Ростоцкая М. А., «Новые искусства и современная культура. Фотография и кино», Москва, «ВГИК», 1997 г. – 231с
18. Рейзен О. К., «Титаник Джеймса Кэмерона», Москва, «Слово - Slovo», 1998 г.
19. Снегирев А. В., «Премия Оскар», Москва, «Эксмо-Пресс», 2001 г. – 367с
20. Труды Всесоюзного научно-исследовательского кинофотоинститута, «Под знаком вестернизации: кино-публика-воздействие», Москва, 1995 г. 128с
21. Фрейлих С. И., «Теория кино», Москва, «Искусство», 1992 г. – 351с
22. Юрченко Е. С., «Стивен Спилберг», Москва, «Феникс», 2000 г. – 348с
23. Юренев Р. Н., «Краткая история киноискусства», Москва, «Академия», 1997 г. – 284с
24. Arnold Hauser, «The Social History of Art, Vol. 4», Vintage, NY NY – 500с
25. Agree W. K., Ault P. H., Emery E., «Introduction to Mass communication (12th ed.)» New York: «Longman», 1997 – 522p
26. Bates J., «Virtual reality, art and entertainment” in presence: Teleoperators and Virtual Environments» 1(1), 133-138. 1992.

27. Bell D., «The end of ideology» - Collier Books – New York, 1961 – 512c
28. «Communications» - Harper and Row – New York, 1985.
29. Georges Bataille, «Story of the Eye» (with essays by Susan Sontag and Roland Barthes), Penguin, NY NY, 1979 – 103c
30. Grant G., «technology and empire» - House of Anansi – Toronto, 1969.
31. Holmes H., Taras D., «Seeing ourselves. Media power and policy in Canada» - Harcourt Brace Jovanovich – Toronto, 1992.
32. Hayward S., «Computer for animation» - «Butterworth-Heinemann» - Woburn, MA, U.S.A., 1984 – 186c
33. Jack Burnham, «Structure of art», George Braziller, NY NY, 1971.
34. John Berger, «About Looking, Pantheon», NY NY, 1980. Sense of Sight, Pantheon, NY NY, 1985.
35. James Monaco, «How to read a film», Oxford University Press, 1977.
36. Lenburg J., «The encyclopedia of animated cartoons, 2<sup>nd</sup> edition» - «Facts on file» - New York, 1999 – 366c
37. Lenburg J., «The great cartoon directors» - «DaCapo Press» - New York, 1993.
38. Laurel, Brenda, «Computer as theatre Addison» - Wesley, U.S.A., 1991 – 221c
39. Pfister, Manfred, «The theory and analysis of drama» - Cambridge University Press, U.K., 1988 – 359c
40. Roland Barthes, «Image, Music and Text», Hill and Wang, NY NY, 1977.
41. Robert Clyde Allen, «Film history, theory and practice», McGraw-Hill, 1997 – 276c
42. Tuner G., «Film as social practice» - Routledge – New York, 1988 – 342c

43. Waldern J. D., «A note on software design of virtual team-mates and virtual opponents» in: Proceedings of VR '94, The London Virtual Reality Expo, Meckler, London, U. K., 1994.
44. Walton, Kendall, «Mimesis as make-believe – On the foundation of the representational arts», First Harvard University Press, USA, 1990.
45. Wagner, Betty. Dorothy Heathcot «Drama as Learning Medium», National Education Association, UK, 1976.

## ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. «Отравленный отель»/ реж: Жорж Мельес, 1896
2. «Спички: призыв» (Matches: An appeal)/ реж: Брайан Артур Мельбурн Купер, 1899
3. «Завоевание воздуха»/ реж: Ф. Закка, 1901
4. «Путешествие на луну»/ реж: Жорж Мельес, 1902
5. «Большое ограбление поезда» (The great train robbery)/ реж: Эдвин Портер, 1903
6. «Сны любителя гренок»/ реж: Э. С. Портер, 1906
7. «The Teddy bears»/ реж: Мельбурн Купер, 1907
8. «Коко-клоун» (Koko the clown)/ реж: Отто Месмер, 1913
9. «Кот Феликс» (Felix the cat)/ реж: Отто Месмер, 1913
10. «Кабирия» (Cabiria)/ реж: Джованни Пастроне, 1914
11. «DAS KABINETT DES DR. CALIGARI» реж: Вине, 1919
12. «Кот Феликс» (Felix the cat)/ реж: Отто Месмер, 1919
13. «Призрак с дремучей горы»/ реж: Виллис Обрайн, 1919
14. «Клоун Коко» (Koko the clown)/ реж: Макс и Дейв Флейтчеры, 1920
15. «Из чернильницы» (Out of the inkwell)/ реж: Макс Флейтчер, 1921-1927
16. «Смехограммы» (Laugh-grams)/ реж: Уолт Дисней с Юбом Айверксом, 1921
17. «Игра света. Опус 1» (Lichtspiel. Opus)/ реж: Вальтер Рутман 1921
18. «Из чернильницы» (Out of the inkwell)/ реж: Макс и Дэйв Флейшеры, 1921
19. «Возвращение к разуму» (Return a raison)/ реж: Ман Рэй 1923

20. «Алиса в стране анимации»/ реж: Уолт Дисней – США 1923
21. «Нибелунги» (Die Niebelungen (Siegfried, krehmhild's Revenge))/  
Германия, 1924
22. «Аэлита»/ реж: Яков Протазанов, 1924
23. «Механический балет»/ реж: Фернан Леже 1924
24. «Бен Гур» (Ben-Hur)/ реж: Фред Нибло, 1925
25. «Потерянный мир» (Lost world)/ реж: Виллис Обрайн, 1925
26. «Метрополис»/ реж: Жорж Мельес, 1926
27. «Аби и Раби» / реж: Аванес Оханиан, 1930
28. «Франкенштейн» (Frankenstein)/ реж: Джемс Вил, 1931
29. «Убийство на улице Морг»/ реж: Р. Флори, 1932
30. «Лорская девочка»/ реж: А.Сепента , 1933
31. «Человек - невидимка» (The invisible man)/ реж: Джеймс Уэйл, 1933
32. «Кинг Конг» (King Kong)/ реж: Мерян С. Купер и Эрнест Шудзак,  
1933
33. «Композиция в голубом» (Komposition in Blau)/ реж: Оскар  
Фишингер, 1935
34. «Космический рейс»/ реж: В. Журавлева, 1935
35. «Новый Гулливер»/ реж: Александр Птушко, 1935
36. «Камера танцует» (Camera makes whooree)/ реж: Норманн Мак Ларэн  
– Канада 1935
37. «Отродье Севера» (Spawn of the North)/ реж: Генри Хатауэй, 1938
38. «Волшебник из страны Оз» (The Wizard of Oz)/ реж: Виктор  
Флеминг, 1939

- 39.«Унесенные ветром» (Gone with the wind)/ реж: Виктор Флеминг,  
1939
- 40.«Точки и кольца» (Dots and loops)/ 1939
- 41.«Звезды и полосы» (Stars and Stripes)/ реж: Норманн Мак Ларэн –  
Канада, 1939
- 42.«Пожнешь бурю» (Reap the wild wind)/ реж: Сесиль де Милль, 1942
- 43.«Авария при погружении» (Crash dive)/ реж: Арчи Мейо, 1943
- 44.«Air Force» / реж: Howard Hawks, 1943
- 45.«Красавица и Чудовище» (Beauty and the Beast)/ Джон Кукто, 1946
- 46.«Улица Грин Долфин» (Green Dolphin Street)/ реж: Витор Савилль,  
1947
- 47.«Великий Джо Янг» (Mighty Joe Young)/ реж: Эрнест Б. Шедсак, 1949
- 48.«Машина времени» (The time machine)/ реж: Джордж Пал, 1950
- 49.«Направление - Луна» (Destination Moon)/ реж: Ирвинг Пичел, 1950
- 50.«Когда сталкиваются миры» (When the worlds collide)/ реж: Рудольф  
Мэйт, 1951
- 51.«Дареный конь» (The gift horse)/ реж: Комптон Беннетт, 1952
- 52.«Плимутское приключение» (Plimuth Adventure)/ реж: Кларенс Брайн,  
1952
- 53.«Война миров» (War of the Worlds)/ реж: Байрон Хаскин, 1953
- 54.«20000 лье под водой» (20000 leagues under the sea)/ реж: Ричард  
Флейчер, 1954
- 55.«Мосты на Токо-Ри» (The bridges at Toko-Ri)/ реж: Марк Робсон, 1955
- 56.«Десять заповедей» (The ten commandments)/ реж: Сесиль де Милль,  
1956

- 57.«Враг в глубине» (The enemy below)/ реж: Дик Пауэлл, 1957
- 58.«80 дней вокруг света»/ реж: Майкл Андерсон, 1957
- 59.«Седьмое путешествие Синдбада» (The 7<sup>th</sup> voyage of Sindbad)/ реж:  
Натан Джоран, 1958
- 60.«Головокружение»/ реж: Альфред Хичкок, 1958
- 61.«Анатомия убийства»/ реж: Отто Преминджер, 1959
- 62.«Барон Мюнхгаузен»/ реж: Карел Земан, 1962
- 63.«Этот безумный, безумный мир»/ реж: Стенли Крамер, 1963
- 64.«Ясон и Аргонавты» (Jason and the argonauts/ Jason and the Golden  
Fleece)/ реж: Дон Чаффи, 1963
- 65.«Птицы»/ реж: А. Хичкок, 1963
- 66.«Мэри Поппинс» (Mary Poppins)/ реж: Роберт Стивенсон, 1964
- 67.«И.-С. Бах: фантазия соль минор»/ реж: Ян Шванкмайер, 1965
- 68.«Театр господина и госпожи Кабаль» (Le theatre de M. Et Mme Kabal)/  
реж: Валериан Боровчик, 1967
- 69.«2001: Космическая одиссея»/ реж: Стэнли Кубрик, 1968
- 70.«Гейсар» / реж: Масуд Кимиаи, 1969
- 71.Годзилла возвращается (Godzilla's Revenge)/ реж: Инширо Хонда-  
Япония 1969
- 72.«Сад»/ реж: Ян Шванкмайер, 1969
- 73.«Корова» / реж: Дариуш Мехрджуи, 1969
- 74.«Годзилла – чудовище с островов» (Godzilla on monster island) / реж:  
Юн Фукуда - Япония 1972«Meta data»/ реж: Петер Фельдеш, 1971
- 75.«Тайна» (Enigma)/ реж: Лилиана Шварп, 1971
- 76.«Трансформация» (Transformation)/ реж: Вера Мольнар, 1971



77. «Дневник Леонарда 72»/ реж: Ян Шванкмайер, 1972
78. «Приключение «Посейдона»» (The Poseidon Adventure)/ реж: Рональд Ним, 1972
79. «Опять смотри»/ реж: Фаршид Месгали – Иран, 1973
80. «Землетрясение» (Earthquake)/ реж: Марк Робсон, 1974
81. «Я тоже могу»/ реж: Аббас Кияростамы – Иран, 1975
82. «Гиндебург» (The Hindenburg)/ реж: Роберт Уайз, 1975
83. «Незнакомец и туман»/ реж: Бахрам Бэйзай, 1975
84. «Чужой» (Alien)/ реж: Ридли Скотт, 1979
85. «Звездные войны» (Star wars)/ реж: Джоржд Лукас, 1977
86. «Тесные контакты третьей степени» (Close encounters of the third kind)/ реж: Стивен Спилберг, 1977
87. «Дракон»/ реж: Тодор Динов, 1977
88. «Блиские контакты третьей стпени»/ реж: Стивен Спилберг, 1977
89. «Черная дыра»/ реж: Гарри Нильсон, 1979
90. «Звездные путешествия» (Star Trek)/ реж: Роберт Уайз, 1979
91. «Империя наносит ответный удар»/ реж: Ирвин Кершнер, 1980
92. «Империя наго сит ответный удар» (The empire strikes back)/ реж: Ирвин Кершнер, 1980
93. «Баллада Тара»/ реж: Бахрам Бэйзай, 1980
94. «Искатели потерянного ковчега» (Raiders of the lost Ark)/ реж: Стивен Спилберг, 1981
95. «Блейд-раннер» (Blade Runner)/ реж: Ридли Скотт, 1982
96. «Смерть Йазд Герд»/ реж: Бахрам Бэйзай, 1982
97. «Поиск» / реж: Амира Надери, 1982

98. «Трон» (Tron)/ реж: Стивен Лисберг, 1982
99. «Е. Т., инопланетянин» (E. T., extra terrestrial)/ реж: Стивен Спилберг, 1982
100. «Возвращение Джедая» (Return of the Jedi)/ реж: Джордж Лукас, 1983
101. «Индиана Джонс и замок смерти» (Indiana Jones and temple of doom)/ реж: Стивен Спилберг, 1984
102. «Последний космический боец» (The last star fighter)/ реж: Ник Костел, 1984
103. «Годзилла» (Godzilla)/реж: Коджи Хашимото - Япония 1985
104. «Башу – маленький незнакомец» - реж: Бахрам Бэйзай – 1985
105. «Бегун» - реж: Амира Надери - 1985
106. «Молодой Шерлок Холмс» (The young Sherlock Holmes)/ реж: Барри Левинсон, 1985
107. «Смертная казнь Марии, королевы Шотландии»/ реж: Альфред Кьерк, 1985
108. «Арендаторы» / Дариуш Мехрджуи, 1986
109. «Коробейник» / реж: Мосхен Махалбаф, 1986
110. «Маленькая настольная лампа» (Lixo Jr)/ реж: Джон Лассетер, 1986
111. «Внутренний космос» (Inner space)/ реж: Джое Данте, 1987
112. «Где дом друга?» / реж: Аббас Киаростами, 1987
113. «От пределов» - реж: Рахшан Бани-Етемад - 1987
114. «Алиса»/ реж: Ян Шванкмайер, 1988
115. «Брак благословляемого» - реж: Мосхен Махалбаф – 1988

116. «Домашней работе» - реж: Аббас Киаростами – 1988
117. «Вилло» (Willow)/ реж: Ран Хавард, 1988
118. «Сон Реда» (Red's dream)/ реж: Джон Лассетер, 1988
119. «Жестяная игрушка» (Tin Toy)/ реж: Джон Лассетер, 1988
120. «Кто подставил кролика Роджера?» (Who framed Roger Rabbit?)/  
реж: Роберт Земекис, 1988
121. «Бездна» (The Abyss)/ реж: Джеймс Кемерон, 1989
122. «Крупном плане» / реж: Аббас Киаростами, 1989
123. «Маленькая птица счастья» / реж: Пуран Дерахшандех, 1989
124. «Школа, в которую мы ходили» - реж: Дариуш Мехрджуи - 1989
125. «Ник Нак» (Nick Knack)/ реж: Джон Лассетер, 1989
126. «Хамун»/ реж: Дариуш Мехрджуи, 1990
127. «Терминатор 2: Судный день» (Terminator 2: Judgment day)/ реж:  
Джеймс Кемерон, 1991
128. «Морская свинка» (Guinea-pig)/ реж: Бретт Леонард, 1992
129. «Просто жизнь и больше ничего» / реж: Аббас Киаростами, 1992
130. «Путешественники» / реж: Бахрам Бэйзаи, 1992
131. «Насереддин Шах – кинозвезда» / реж: Мосхен Махалбаф, 1992
132. «Что нового?» / реж: Тахмине Милани, 1992
133. «Смерть ей к лицу» (Death becomes her)/ реж: Роберт Земекис,  
1992
134. «Парк Юрского периода» (Jurassic Park)/ реж: Стивен Спилберг,  
1993
135. «Разрушитель»/ реж: Марк Брамбилл, 1993
136. «Форрест Гамп» (Forrest Gump)/ реж: Роберт Земекис, 1994

137. «Лекции Фауста»/ реж: Ян Шванкмайер, 1994
138. «Маска»/ реж: Чарльз Рассел, 1994
139. «Через оливковые деревья» / реж: Аббас Киаростами, 1994
140. «Сара» / реж: Дариуш Мехрджуи, 1994
141. «Бейб» (Babe)/ реж: Крис Нунан, 1995
142. «История игрушек - 2» реж: Джон Лассетер, 1995
143. «Белый воздушный шарик» / реж: Жафар Панахи, 1995
144. «Габбех» / реж: Мосхен Махалбаф, 1995
145. «Пари»/ реж: Дариуш Мехрджуи, 1995
146. «Смерч» (Twister)/ Ян де Бонт, 1996
147. «Моментом невинности» / реж: Мосхен Махалбаф, 1996
148. «Лейла» / реж: Дариуш Мехрджуи, 1996
149. «Сто и один далматинец» (101 Dalmatians)/ реж: Стэфен Херек,  
1996
150. «Титаник» (Titanic)/ реж: Джеймс Кэмерон, 1997
151. «Яблоко» / реж: Самира Махмалбаф, 1997
152. «Вкус вишни» / реж: Аббас Киаростами, 1997
153. «Пик Данте» (Dante's peac)/ реж: Роджер Доналдсон, 1997
154. «Вулкан»(Vulkan)/ реж: Сирио Сантьяго, 1997
155. «Годзилла» (Godzilla)/ реж: Роланд Эммерих - США 1998
156. «Жизнь жучков» (A bug's life)/реж: Джон Лассетер, 1998
157. «Куда приводят мечты» (What dreams may come)/ 1999
158. «Ветер унесет нас с собой» / реж: Аббас Киаростами, 1999
159. «Круге» / реж: Жафар Панахи, 2000
160. «под кожей города» - реж: Рахшан Бани-Етемад, 2000

161. «Досках» / реж: Самира Махмалбаф, 2000
162. «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» (Crouching tiger, hidden dragon)/ реж: Энг Ли, Тайвань 2000
163. «Матрица» (Matrix)/ реж: Энди и Лери Вачовски, 2000
164. «Арабские приключения» (Arabian nights)/ реж: Стив Бэррон-США 1999-2000
165. «Убийстве Собак» / реж: Бахрам Бэйзай, 2001
166. «Десять» / реж: Аббас Киаростами, 2001
167. «Кандагар» / реж: Мосхен Махалбаф, 2001
168. «Перл Харбор» (Pearl Harbor)/ реж: Майкл Бай, 2002