

ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ НАРРАТИВНОГО АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА

Максим Куликов,

аспирант кафедры графики и анимации

Научный руководитель: доктор филологических наук, кандидат искусствоведения, профессор М.А. Мясникова
ФГБОУ ВО «Уральский государственный архитектурно-художественный университет»
Россия, Екатеринбург, e-mail: kulmaxanimation@gmail.com

УДК: 7.072.2

ББК: 85

Аннотация

Статья посвящена способам создания персонажей в нарративном анимационном кино как одном из его направлений, в основе которого лежит драматургически выстроенная история, а персонажи являются двигателями ее. От действий героев зависит развитие сюжета, повороты событий, с героев картина начинается, ими она и заканчивается. Поэтому в процессе съемок фильма необходимо уделять большое внимание именно персонажам и, в первую очередь, – разработке главного из них. Существует ряд правил и приемов, при использовании которых есть возможность избежать ошибок в создании анимационного героя. В статье анализируются анимационные ленты разных авторов и делается вывод о том, что от использования архетипов, тщательной проработки характера и характеристики персонажа, четкой формулировки его целей и желаний зависит общее воздействие истории на зрителя.

Ключевые слова:

анимационное кино, персонаж, повествование, нарративный фильм, мультипликация

Анимационное кино разделяется на два больших пласта – нарративное и ненарративное. Для того, чтобы понять, как строится нарративный фильм, выясним значение самого термина. «Нарратив (англ. и фр. *narrative*, от лат. *narrare* – рассказывать, повествовать) – самостоятельно созданное повествование о некотором множестве взаимосвязанных событий, представленное читателю или слушателю в виде последовательности слов или образов [5, с. 25]. То есть в нарративном фильме всегда есть история, последовательно или непоследовательно рассказанная автором. Нарративный анимационный фильм – это история, сложенная с помощью определенного набора драматургических инструментов, включающего сеттинг, жанр, характер, идею и т.д. Эти инструменты позволяют выстроить историю понятной зрителю. И в каждой такой истории есть главный герой, который двигает действие вперед, раскрываясь при этом сам. Все сюжетные переплетения и повороты зависят от действий главного героя. Однако существует масса примеров того, когда главный герой оказывается либо неинтересен, либо неприятен зрителю. В результате вся конструкция фильма рушится подобно зданию без надежного фундамента.

Сценарист и режиссер анимационного кино М. Сафронов в книге «Вообразительное искусство» пишет: «Бывает герой без истории, но истории без героя существовать не может. Невозможно придумать историю, в которой ничего не происходит. А если что-то происходит, имеется какое-то действие, то всегда должен быть тот, кто является причиной действия, должен быть герой» [4, с. 120]. Одушевление абстрактного анимационного персонажа – задача сложная. А в

анимации авторы работают именно с таким типом героя, который может быть нарисован всего тремя линиями, представляя собой ту или иную геометрическую фигуру. Так, в мультфильме «Среда с Годаром» Николаса Менарда главный герой состоит из нескольких простых форм. Когда он в начале картины появляется в окне, трудно по его внешнему виду сказать что-либо о характере персонажа. Но как только герой начинает говорить и двигаться в кадре, он предстает перед зрителем живым и узнаваемым. Если же герой – это всего-навсего геометрическая фигура, может ли зритель понять, какой он: злой или добрый, веселый или грустный? Без движения герой остается для зрителя тайной. В игровом кино актер нередко бывает знаком зрителю. За ним ощутим некий информационный бэкграунд, другие его роли, конкретное амплуа. За анимационным персонажем бэкграунда нет. Отсюда – задача сценариста и режиссера – продумать, как можно выразить характер героя через его действия и поступки. Именно действия героя помогают его понять. Одно выразительное движение персонажа в кадре способно предоставить зрителю информации о его характере больше, нежели это способен передать его внешний облик. В мультфильме британского режиссера и аниматора Марка Бейкера «Деревня» действия героев очень точно характеризуют их в самом начале. Режиссер знакомит зрителя с героями с помощью коротких эпизодов. Крупная женщина подметает двор, ворует яблоки. Священник, смиренно идущий по двору, выпивает вино за углом. Узник в тюрьме старательно копает ложкой проход. Скупой дед в углу комнаты не может отвести глаз от своих накоплений. И в конце главный герой заботливо сажает деревья. На контрасте зрителю сразу становится ясно, что главный герой – персонаж положительный, ведь он единственный совершает хорошие поступки. Именно действия дают зрителю представление обо всех героях: если бы те неподвижно стояли в кадре, вряд ли зритель смог представить себе, каковы их характеры.

Как создать такого героя, за которым зрители пойдут по всей истории, который заставит их сопереживать ему и по-настоящему волноваться? Какие приемы позволяют создавать на экране анимационного героя, максимально быстро и точно рассказывая его историю? Один из способов – работа с архетипическими персонажами. «Архетип – не требующий объяснений универсальный образ, считываемый зрителем мгновенно и целиком» [4, с. 40]. В анимационном короткометражном кинематографе архетипы встречаются довольно часто, так как у авторов нет экранного времени для подробного представления героев. Погрузить зрителя в историю бывает необходимо с первых же секунд, чему и способствует архетип, позволяющий быстро считывать историю и далее следить за ее развитием. В подтверждение рассмотрим ряд примеров.

Мультфильм «Выходные» (2017) режиссера Тревора Хименеса получил приз жюри и приз зрительских симпатий на Annecy International Animated Film Festival и продолжает собирать призы на многих мировых фестивалях. Это картина о маленьком мальчике, который переживает непростое детство: его родители разведены, и ему приходится жить с ними попеременно. В начале картины мы видим, как мама провожает мальчика на крыльце дома. Тот бежит с большим чемоданом к автомобилю отца. Так один-единственный кадр точно описывает ситуацию: зритель сразу понимает, что женщина – мама мальчика, мужчина в автомобиле – отец, и они разведены. Главный герой еще не раскрыт зрителю, но архетип уже срабатывает, и мы проникаемся к мальчику сочувствием. Архетип помогает зрителю соотнести происходящее на экране с его собственным опытом. Сценарист наполняет ситуацию впечатлениями из реальной жизни. И зритель, узнавая в герое самого себя, начинает сочувствовать ему.

Другой пример архетипического образа – главный герой мультфильма «Мой личный лось» российского режиссера Леонида Шмелькова. В 2014 г. эта лента получила приз «Хрустальный медведь» как лучший короткометражный фильм конкурса для юношества на Берлинском кинофестивале. Фильм строится на архетипическом образе семьи. Это история о маленьком

мальчике, мечтающем увидеть лося, с которым метафорически связывает образ отца. Родители, как и в предыдущей картине, находятся в разводе, мальчик проводит время то с одним, то с другим. Из-за недостатка их любви ребенок живет в мире фантазий, общается с рыбами на рыбалке, ищет лося в полях. Он хочет, чтобы его отец всегда был рядом. Ситуация, в которой оказывается главный герой, хорошо знакома многим зрителям. Они видят в мальчике себя и, естественно, проникаются симпатией к нему. Их внимание сосредоточивается на истории, рассказанной в фильме, она становится историей каждого из них. Ведь все желают, чтобы в их жизни все складывалось правильно, и все мечты сбывались. Голливудский сценарист, автор книги «История на миллион» Роберт Макки пишет: «Подсознательная логика подсказывает аудитории следующее: “Персонаж похож на меня. Поэтому я хочу, чтобы он получил желаемое, ведь если бы я был на его месте, то хотел бы того же самого”» [2, с. 63]. Задача сценариста и режиссера заключается в том, чтобы найти связующую нить между реальным миром и миром, созданным в мультфильме. Именно сопереживание устанавливает связь зрителя с героем.

Такая связь превосходно найдена уральским режиссером-аниматором Ниной Бисяриной в фильме «Праздник», основанном на простой и трогательной истории о бабушке, которая накрывает новогодний стол и ждет свою семью на праздник. Но никто не приходит. Зрительское сопереживание возникает мгновенно, ведь каждый из нас знает, как необходимо бабушкам и дедушкам внимание детей и внуков, как важно для человека вообще не остаться одному в большой праздник. В центре истории – архетипический образ бабушки, милой, трогательной, порой капризной. «Мы испытываем сочувствие по очень личным, если не сказать эгоистическим, причинам. Идентифицируя себя с главным героем и вникая в его желания, мы на самом деле думаем о собственных мечтах и о своей реальной жизни», – пишет Роберт Макки [2, с. 105].

М. Сафронов предлагает два понятия, позволяющих описывать героя – характер и характеристика. Правильная работа с этими понятиями дает возможность разработать персонажа максимально точно, чтобы он не выглядел на экране обезличенным. Характеризация персонажа – его видимые, зримые черты. В это понятие вкладывается то, что относится к внешнему облику героя: высокий, маленький, толстый, худой, кудрявый, лысый и т.д. Безусловно, характеризация персонажа важна, ведь его внешний вид продиктован жизнью и рассказываемой историей. Если герой – заядлый домосед и игроман, то, скорее всего, его образ будет складываться из определений – толстый, с очками на носу, неряшливо одетый. Подобные образы максимально архетипичны. Номинант на премию Оскар 2013 г. фильм «Вверх тормашками» режиссера Тимоти Рекарта использует архетипические образы для раскрытия основного конфликта фильма. Это история о пожилой паре, которая живет вместе уже очень много лет. Между ними, как сначала кажется, совсем нет чувств, оттого и живут они в разных пространствах. С первой же минуты перед зрителем возникают очень знакомые образы. В разных кроватях спят пожилые супруги. Невысокого роста крепкий пожилой мужчина, с очками на носу, в подтяжках и мятой рубашке сидит у телевизора. Его жена – милая женщина, постоянно занята уборкой. Знакомые образы? Не просто знакомые, скорее даже универсальные. Многие видят подобное в своих бабушках и дедушках. Зритель сопоставляет действия героев с жизнью своих родных и близких, а значит, сам начинает жить внутри истории на экране. Правильно сделанная характеристика позволяет сценаристу и режиссеру не объяснять специально, чем живет герой.

Понятие же «характер» значительно отличается от описанного выше. Его невозможно вербализовать в сценарии. Характер – это подлинная, духовная, внутренняя суть героя. По статичной картинке очень проблематично понять, каков данный персонаж внутри, как поведет себя в экстренной ситуации, смел он или труслив, честен или лжив. Характер героя раскрывается в действии, и задача сценариста выстроить действия так, чтобы персонаж открылся для зрителя с разных сторон. Драматург и режиссер Александр Митта в книге «Кино между адом и раем»

пишет: «Характер – это этический выбор под давлением драматических событий. Характер героя может проявляться только через его действие. Смелый, отчаянный, решительный – только действия подтвердят моральный выбор каждого и откроют суть характера» [3, с. 154]. Зритель сможет понять характер героя и соотнести с самим собой благодаря решениям и поступкам, которые герой будет принимать и совершать в фильме.

Но что движет героем, почему он поступает в ситуации так, а не иначе? С одной стороны, действия героя продиктованы его характером, с другой – характер формируется в процессе принятия решений. Основным побудителем к действию являются цели. Проработка целей и желаний персонажа является основой построения драматургии нарративного мультфильма. Важно понять, чего хочет герой, о чем он мечтает, что движет историю. «Главная цель действий характера должна быть установлена как можно раньше, так как это помогает зрителям сочувствовать герою и сопереживать ему» [3, с.78]. Как только зрители узнают о целях героя, они соотносят их со своими целями и начинают переживать за дальнейшую его судьбу, как за самих себя. Столкновение цели и желания героя с реальной действительностью создает основной конфликт: герой чего-то очень хочет, но не может этого получить. Путь к цели и есть сюжет фильма. А в конце зритель узнает, как разрешится конфликт, достигнет герой желаемого или нет. Безусловно, чем сложнее цель героя, тем более волнующим будет путь к цели для зрителя.

Существуют два типа целей персонажа – осознанная (внешняя) и неосознанная (внутренняя). Первый тип цели характеризует стремление героя получить что-то, осязаемое внешне. К примеру – стать богатым, известным, обрести любовь всей жизни, выиграть чемпионат мира и т.д. Осознанное желание персонажа – это то, без чего он не может жить дальше. В противовес осознанному желанию выступает неосознанное, или внутреннее, желание. Это истинная причина его внешних целей. Чаще всего, внутреннее желание героя более драматично и раскрывает его максимально точно.

Рассмотрим эти понятия на примере мультфильма студии Тонко Хаус «Хранитель плотины». Здесь главный герой – поросенок, который живет на ветряной мельнице и каждый день спасает город от ядовитого смога. Но поросенок очень одинок. Он способен спасти город от смога, но не может спасти себя от издевок и подшучиваний одноклассников. Значит, его главное внешнее желание – обрести друга. Но внутреннее его желание сложнее: ему необходимо обрести того, кто станет для него защитой и поддержкой от общества, сравнимого с «ядовитым смогом». Чтобы уяснить, каково внешнее желание героя, надо задать вопрос: что? (Что хочет получить герой, о чем он мечтает?) Понимание же внутреннего желания приходит с ответом на вопрос: почему? (Почему герой хочет получить то, о чем мечтает, в чем его мотивация?). Необходимо помнить о том, что желания героя должны соотноситься с его возможностями. Зрителю необходимо поверить в то, что герой может достигнуть желаемого, даже если путь к этому будет невероятно сложен. Причем, если зритель не будет верить в героя, то и сопереживание не работает. А для того, чтобы зритель поверил в происходящее, персонажа необходимо наделить и характеристикой, и характером, который поможет ему достигнуть желаемого. При этом у героя должны появиться реальные шансы для исполнения мечты. Ему надо начать предпринимать определенные действия, и тогда он откроется зрителю с разных сторон. Роберт Макки пишет: «Главный герой обладает волей и способностями, позволяющими стремиться к исполнению его осознанного и/или неосознанного желания и ограниченными только рамками тех ограничений, которые предусматриваются сеттингом и жанром» [2, с.97].

В полнометражном мультфильме «Зверопой» режиссера Гарта Дженнигса герои наделены характеристиками, которые помогают им прийти к желаемому. Каждый мечтает стать звездой. Это их внешнее желание, то, к чему они стремятся. Внутреннее же их желание – быть лю-

бимыми и услышанными. И зрители изначально убеждены в успехе персонажей. Однако у каждого на пути стоит непреодолимая, на первый взгляд, преграда. Слониха – прирожденная певица, но у нее боязнь сцены. Обезьяна Майк тоже прекрасно поет, но семья против его увлечения. Главный герой – коала Бастер Мун способен вдохновить любого, он чуткий и верный друг, замечательный продюсер, но никто не верит в него, оттого и он сам не может преодолеть неуверенность в себе. Каждый герой на протяжении фильма преодолевает свою преграду и в итоге получает и внешнее желаемое, и внутреннее. Данный пример показывает, что точное определение желаний героя и его внутренних преград создает драматургическую арку для фильма. Благодаря точной проработке целей героев дальнейшее построение драматургии фильма будет гораздо проще.

Таким образом, использование архетипов, тщательная проработка характера и характеристики, четкие формулировки внутреннего и внешнего желаний персонажа помогут придать ему необходимую целостность и образную наполненность. У многих авторов в процессе работы в сознании присутствует мысль: «Герой начинает жить внутри истории сам». Как же это происходит? Пройдя все этапы разработки персонажа, он сам начинает наталкивать сценариста и режиссера на те или иные решения. То есть автору становится очевидно, что герой не может поступить никак иначе. Его характер, убеждения, внутренние желания логически не могут привести его к действиям, для него не органичным. Это-то и является основным показателем правильной разработки характера главного героя. Если образ сам начинает подсказывать автору, какие действия способен совершить, а какие – нет, построить драматургию всей истории будет гораздо проще.

Разработка образа анимационного персонажа в ходе создания фильма – процесс, требующий и больших усилий, и творческой свободы. Необходимо помнить, что творчеством невозможно заниматься по определенным формулам. Вышеперечисленные правила – лишь схема, лишь условие успеха. Но не сам успех. Все то, благодаря чему зрители будут верить режиссеру, найдется глубже. Он создает свою историю и своих персонажей, основываясь на том, о чем думает и что переживает сам. И точно так же все, что мы видим на экране – есть отражение нашего собственного мира, а герои, которых мы любим, это и есть мы сами.

Фильмография:

1. «Зверопой». Реж. Г. Дженнингс, Illumination Entertainment. 108 мин. 2016.
2. «Хранитель Плотины». Реж. Д. Цуцуми, Р. Кондо. Tonko House. 18 мин. 2014.
3. «Мой личный лось». Реж. Л. Шмельков. Метроном фильм. 17 мин. 2013.
4. «Деревня». Реж. М. Бейкер. Pizzaz pictures. 14 мин. 1993.
5. «Праздник». Реж. Н. Бисярина. ООО «Кинокомпания СНЕГА». 6 мин. 2015.
6. «Среда с Годаром». Реж. Н. Менард. 4.30 мин. 2016.
7. «Вверх тормашками». Реж. Т. Рекарт. The National film and television school. 11 мин. 2012.
8. «Выходные». Реж. Т. Хименес. 16 мин. 2017.

Библиография:

1. Кузнецова, Е.М. О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости Белгород. гос. ун-та. – 2013. – № 23 (166). – С. 261–265.
2. Макки, Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Р. Макки. Пер. с англ. Виноградова Е. 10-е изд. – М.: Альпина нон-фикшн, 2019. – 456 с.

3. Митта, А.Н. Кино между адом и раем: кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Куросаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому.../Александр Митта. – М.: АСТ,2015. – 496 с.
4. Сафронов, М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. / Михаил Сафронов. – СПб.: Сеанс СПб, 2017. – 304 с.
5. Oxford English Dictionary [Электронный ресурс]. – URL: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/narrative>

Статья поступила в редакцию 13.05.2019

Лицензия Creative Commons

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-ShareAlike» («Атрибуция – На тех же условиях») 4.0 Всемирная.



DEVELOPMENT OF A CHARACTER FOR THE NARRATIVE ANIMATION MOVIE

Kulikov Maksim V.

Doctoral student, Subdepartment of Graphics and Animation
Research supervisor: Professor M.A. Myasnikova, DSc. (Philology)
Ural State University of Architecture and Art,
RUSSIA, Yekaterinburg, e-mail: kulmaxanimation@gmail.com

Abstract

The article is devoted to the ways of creating characters in narrative animated cinema as one of its directions which is based on a dramatic story with the characters being its drivers. The development of the plot, the turns of events depend on the actions of the characters: the movie begins with the heroes, and ends with them. Therefore, in the process of shooting the film, it is necessary to pay great attention to the characters and, first of all, to the development of the main one. There are rules and techniques which make it possible to avoid mistakes in creating an animated character. The article analyzes animated films created by different authors. It is concluded that the general impact of the story on the viewer depends on the use of archetypes, careful study of the character and its characterization, and on the precise formulation of its goals and desires.

Keywords

animated film, character, narration, narrative film, animation

Filmography:

1. «Zveropoj» (rezh. G.Dzhennings, Illumination Entertainment., 108 min., 2016)
2. «Hranitel' Plotiny» (rezh. D.Cucumi, R.Kondo, Tonko House., 18 min., 2014)
3. «Moj lichnyj los'» (rezh. L. SHmel'kov, Metronom fil'm., 17 min., 2013)
4. «Derevnya» (rezh. M.Bejker. Pizzaz pictures., 14 min., 1993)
5. «Prazdnik» (rezh. N.Bisyarina, OOO “Kinokompaniya SNEGA”., 6 minut., 2015)
6. «Sreda s Godarom» (rezh. N.Menard, 4.30 min., 2016)
7. «Vverh tormashkami» (rezh. T.Rekart, The National film and television school, 11 min., 2012)
8. «Vyhodnye» (rezh. T.Himenes, 16 min., 2017)

Bibliography:

1. Kuznetsova, E.M. (2013) On the Specifics of Animation. Scientific transactions of Belgorod State University, No. 23 (166), p. 261–265. (in Russian)
2. McKee, R. (2019) Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting. Translated from English by E. Vinogradov. 10th ed. Moscow: AlpinaNon-Fiction. (in Russian)
3. Mitta, A.N. (2015) Cinema between the Hell and the Paradise: Cinema According to Eisenstein, Chekhov, Shakespeare, Kurosawa, Fellini, Hitchcock, Tarkovsky.... Moscow: AST. (in Russian)
4. Safronov, M. (2017) Imaginative Art. How to Write the Script for an Animated Film. Saint-Petersburg: Seans SPB. (in Russian)
5. Narrative. In: Oxford English Dictionary [Online]. Available at: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/narrative>