



## Образ гофмановского двоемирия в фильме «Гофманиада»

*Е.В. Трапезникова*

*В фокусе статьи находится художественное пространство первых двух частей фильма С. Соколова «Гофманиада». Анимационное художественное пространство анализируется в сравнении с пространством сказок Э.Т.А. Гофмана. Акцент делается на исследовании выразительных средств, позволяющих конструировать дуалистическое гофмановское пространство в анимации.*

АННОТАЦИЯ УДК 778.5.05:778.534.6

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

художественное пространство, анимация, двоемирие, сказки Э.Т.А. Гофмана, свет, цвет, фактура, декорация

**А**ниматограф, начиная с момента его появления, всегда был тесно связан с литературой. Режиссеры анимации, изучая литературные источники и находя в них созвучие своим помыслам, зачастую избирали их сюжеты как основу для картин. Однако сложности режиссерской работы сопряжены с поиском методов и принципов перевода вербального языка в пространство экрана. Сравнительный анализ литературного произведения и выразительных средств анимации давал возможность для более четкого определения приемов изложения событий на экране. За время существования аниматографа было создано огромное количество работ на основе литературных текстов.

### Режиссерская интерпретация текстов Гофмана

Среди богатого литературного наследия сказки Э.Т.А. Гофмана постоянно привлекают внимание зарубежных и отечественных режиссеров анимации. В настоящее время российским режиссером С. Соколовым ведется работа над третьей частью полнометражного фильма, получившего название «Гофманиада». Первые две его части уже вышли на экран. Первая часть, снятая в 2006 году, представляет экранизацию сказки Э.Т.А. Гофмана «Золотой горшок», а в основу второй, завершенной в 2010 году, были положены «Песочный человек» и «Крошка Цахес».

В своей работе режиссер стремится средствами анимации передать поэтику гофмановского текста. Используя тексты

сказок, он не привязан к ним и не пытается создать их точную аудиовизуальную иллюстрацию. Свободное обращение с литературным источником позволяет менять местами событийные эпизоды, опускать отдельные события, схематизировать развитие действия. Подобный подход к работе с текстом можно было бы определить как авторскую интерпретацию.

*Авторская интерпретация* текста предполагает значительные изменения в сюжете, игнорирование некоторых сюжетных линий, отказ от второплановых персонажей, менее детализированное представление мест действия, но при этом, она позволяет создать мир, созвучный с художественным пространством литературного произведения.

Так же, как и в вышеупомянутых сказках Э.Т.А. Гофмана, — сюжеты обеих частей фильма строятся, с одной стороны, на взаимоотношениях персонажей с материализованными образами их внутреннего мира, а с другой — на взаимодействии между персонажами и окружающим миром, частью которого они являются.

Наподобие того, как в сказках Э.Т.А. Гофмана, читатель поставлен на место *романтика*, которому подвластно видеть чудеса, в обеих частях фильма режиссер также позволяет зрителю увидеть тайны двоимирия, тем самым приобщая его к миру романтизма. Режиссер конструирует своеобразный вариант *гофмановского* пространства, используя художественные образы, найденные в литературном тексте и реализуя их выразительными средствами анимации. Художественное пространство в обеих частях «Гофманиады» создается с учетом тех пластических возможностей, которые предоставляет выбранная режиссером технология кукольной анимации. Ее выразительные возможности расширяются за счет применения цифровых технологий: системы моушен-контроля, цифровой динамической камеры, компьютерных спецэффектов и двухмерной графики. Это вполне отвечает режиссерской задаче передать фантазмагорическую двойственность пространств сказок Э.Т.А. Гофмана. *Сказочное пространство* экранного произведения, рождающееся в результате такого совмещения, неоднородно и неоднозначно.

Однако специфика волшебного пространства сказок Э.Т.А. Гофмана, выраженная в несовместимости миров — иллюзорного и реального, в обеих частях фильма «Гофманиада» обнаруживается иначе. Нельзя сказать, что на экране эти миры существуют отдельно друг от друга. Они, как искаженные двойники, находятся в *едином сказочном пространстве* и как бы дополняют друг друга, расслаиваются и переходят один в другой.

Погружение зрителя в сказочное пространство фильма происходит двумя различными способами. В первой части погружение происходит через яркую, значимую для дальнейшего повествования деталь, а именно: рисунок, изображающий самого Гофмана в окружении причудливых героев его сказок. Во второй части оно осуществляется через длительный, глубинный наезд-панораму на место действия. Город, окутанный туманом, видимый с высоты птичьего полета, приближается, пока камера не останавливается перед зданием на маленькой улице, где впоследствии разворачивается действие. Присутствие тумана в данной сцене придает загадочность и неопределенность представленному на экране миру.

В создании образа пространства режиссер прибегает к характерным нижним и верхним точкам. «Ракурсная» камера, словно одетые очки или особый оптический инструмент, смещающий видение из реального плана в фантастический мир, позволяет разглядеть волшебных маленьких существ, копошащихся в бумагах под столом, или вдруг выросшие крысиные хвосты у коллег героя, работающих в канцелярии. Это дает возможность заострить внимание на важных для сюжета деталях. Через подобную смену ракурса режиссер реализует гофмановский прием смены видения. Взгляд на происходящее колеблется на тонкой грани между двумя мирами. Видение простого наблюдателя сменяется романтическим видением героя, таким образом, осуществляется переход из мира реального в мир фантазий персонажа-Гофмана.

В обеих частях «Гофманиады» можно встретить планы с углом зрения, находящимся чуть сверху над происходящим. Это дает ощущение того, что представленное на экране видится глазами персонажа-писателя. Периодически герой задумывается, и через его субъективный взгляд подаются развивающиеся в сказке события.

Через общие и средние планы показывается среда, в которой действуют герои, а крупные планы используются для близкого видения, позволяющего разглядеть тщательно проработанные персонажи.

Все персонажи испытывают влияние сказочного гофмановского пространства, обладающего неоднородностью. Существовая в нем, они обретают иные функции, наделяются способностью к трансформационности как внешней,

Городская площадь, кадр из фильма «Гофманиада»



так и внутренней. Вполне реальные персонажи могут превращаться в оборотней, чудовищ, существовать в нескольких измерениях: в виде обычных людей, галлюцинаций видоизмененных обычных людей, маленьких существ-вредителей или помощников героев фильма. Меняя свою сущность или облик, они приобретают и новые качества. Так, тайный архивариус Линдгорст обладает в сказочном пространстве фильма способностью превращаться в коршуна и летать или метать огнем в надоедливую старую ведьму, преследующую его повсюду. Так же и добрый пастор оборачивается в Песочного человека, или серый червяк вдруг вырастает в Песочника. Наряду с персонажами, обладающими дуалистичностью, в обеих частях фильма можно встретить чисто сказочных персонажей, таких как золотые змейки, которые не помогаются авторами в реальный мир, оставаясь привязанными к идеально-иллюзорному миру.

Главный герой «Гофманиады» — писатель. Он заключен в фильме в одну среду вместе с придуманными им творениями. Таким образом, режиссер домисливает историю и расширяет эстетические смыслы оригинала.

Иногда Гофман-персонаж подходит к окну и видит своих героев, прогуливающих на улице. Они не плод фантазии писателя, а такие же, как и он, существуют в одном и том же реальном мире. В начальных эпизодах второй части «Гофманиады» Гофман-маленький мальчик. Он предстает в образе своего литературного двойника Натаниэля из сказки «Песочный человек». Все происходящее на экране: появление злобного адвоката Коппелиуса в отцовской мастерской, таинственное сотворение механизма для Олимпии и смерть отца от колдовства Коппелиуса увидено глазами Гофмана. Финалом части является план — Гофман, заканчивающий работу над рукописью. Тем самым режиссер показывает, что Гофман связан с героями своих произведений, он не только их видит, но он с ними взаимодействует, становясь персонажем им же придуманных сказок.

### **Общность и различие образов пространства экрана и литературы**

Экранному пространству «Гофманиады» присущи черты романтизма, заимствованные из первоисточника. Полный мистики и чертовщины мир Э.Т.А. Гофмана не воспроизводится как в тексте, а создается режиссерским видением с учетом специфики анимационного искусства. Пространство фильма обладает способностью отражать внутренний мир персонажей. Это проявляется в том, что в деталях и подробностях материализуются

фантазии и мысли персонажей. Как в сцене с уроком музыки Вероники, во второй части «Гофманиады» фантазии Эрнста появляются и парят в воздухе прямо над героями. Пока Вероника поет, Эрнст представляет себе сцены из своей будущей оперы, и его фантазии материализуются в кадре. В эпизоде, где Гофман уединяется за столиком в кабачке, сочиняя музыку к опере «Ундина», он снова видит музыку. Музыка визуализируется, возникает перед зрителем в виде мерцающего, воздушного, цветного и прозрачного видения.

Места действия из первоисточника не всегда повторяются в своем экранном воплощении. Режиссер, опираясь на описание мест действия в тексте, часто их дорабатывает или, наоборот, воспроизводит в общих чертах. В фильме создаются обобщенные художественные образы. Это имеет отношение как к персонажам, так и к среде. Сказка «Золотой горшок» начинается со сцены на переполненной людьми рыночной площади Дрездена, где неловкий юноша Ансельм спотыкается о корзину с яблоками. В фильме город, где происходит действие, предстает как некий собирательный образ, без определенных узнаваемых деталей и отсылки к гофмановскому Дрездену. Трехмерные декорации фильма поражают своей проработанностью, материальной фактурностью, яркими, точно подмеченными деталями. При этом во всем сохраняется условность. Ансельм оказывается не на рыночной площади, переполненной снующими покупателями, бойкими продавцами и прилавками с изобилием товара, среди которого сложно протолкнуться, а на мощеной маленькой улочке, где торгуют всего три торговки.

Здания на ней расположены близко друг к другу. Это создает ощущение зажатости, давящей атмосферы и невозможности развернуться поэтической натуре. Герой фильма погружен в мир, где тесно его фантазии. Она разворачивается, обретает пространство для полета только за пределами городских стен, на лоне природы. Мир города — это сдавленный тесный мир придуманных обществом правил и условностей, мир обязанностей и ярлыков. Принятые правила и законы человеческого бытия надуманы и уродливы, их неестественность формирует образ городской среды. Дома имеют причудливую форму, напоминающую застывшие маски. Их окна похожи на глаза, а двери — на разинутые рты.

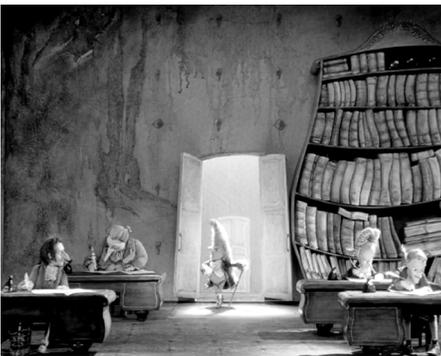
Городская среда в фильме противопоставляется пространству природы. В текстах романтиков город предстает бесчувственным, а природа несет спасение. Эта и другие идеи романтизма находят воплощение в фильме. Например, субъективизация

природы, индивидуальное отношение к ее объектам, одушевление природы личными переживаниями поэта или героя. В обеих частях фильма наблюдается контраст между двумя типами жизни: ложным и надуманным городским типом и истинной природой. Характерное ощущение единства человека с природой противопоставляется в фильме давящей и агрессивной атмосфере города. Бузиное дерево, под которым грезит Ансельм, на первый взгляд кажется абсолютно обыкновенным. Но в сравнении с подстриженными кустами искусственно высаженных, расчерченных городских палисадников — становится очевидной его подлинность и неповторимость. Истинная природа в фильме предстает нетронутой, не подавленной практической деятельностью человека, просторной и окутанной волшебством и таинственностью. Так же, как в литературе романтиков, в фильме природа олицетворяет собой отражение идеальной жизни, представляющей предмет мечтаний героя-писателя. В сценах, где персонаж показан на лоне природы, пространство наполнено окрыляющим простором, движением воздуха, декорации не перенасыщены деталями, в них много свободы. Природа навевает герою сладкие грезы, возбуждает в нем чувства, смягчает его мятежный дух и страдающую личность.

Романтический дуализм миров воплощается в пространствах интерьеров. В фильме эти образы всегда имеют связь с персонажами. Решение интерьеров меняется в зависимости от настроения героя, тех чувств, которые его преодолевают, от его точки зрения. Так, например, интерьер канцелярии, где работает Гофман, представляет собой огромное неуютное пространство. Высокие стены кажутся пустыми, но если присмотреться, на них изображены уши, что говорит об их способности слышать. Канцелярия имеет гипертрофированно высокие потолки, которых в кадре никогда не видно, но за счет несоразмерных по отношению к пер-

сонажам высоким дверям и огромному шкафу с папками — ясно ощущаются габариты этого пространства. Канцелярский шкаф представляет собой важную деталь. Он огромен, деформирован, как бы от того, что переполнен пыльными, тяжелыми, невероятно большими папками с бумагой, но при этом он не является бытовой вещью. Вокруг шкафа концентрируются волшебные призраки, за счет чего он приобретает сказочные очертания.

Интерьер канцелярии, кадр из фильма «Гофманиада»





Комната Гофмана,  
кадр из фильма  
«Гофманиада»

Однако столы, за которыми работают персонажи, наоборот, маленькие. Это подчеркивает отсутствие свободы у героев, работающих за ними. Казалось бы, минимальное количество деталей и большое количество воздуха в канцелярии, должно было бы создать ощущение простора. Но *говорящие* немногочисленные детали, нарушенные пропорции пространства — создают эффект агрессивности. Огромное пространство канцелярии погло-

щает маленьких персонажей.

Но когда на экране мы видим крошечную, тесную комнату Гофмана, уставленную различными предметами, где все соразмерно и гармонично по отношению к персонажу, — становится видна разница между враждебной Гофману канцелярией и пространством его жилища. Интимная обстановка интерьера решена в теплых цветах, обжитые, обшарпанные и фактурные стены создают уютную атмосферу. Это ассоциируется с образами голландской живописи XVII века, с ее точной передачей изображаемых предметов, атмосферой и светом, чьи окутывающие формы работали на изображение пространства. За счет воссоздания света и воздуха сцены в интерьере комнаты Гофмана приобретают эмоциональное звучание.

Во второй части «Гофманиады» на экране предстает дом маленького Эрнста. Интерьер также решен в теплой цветовой гамме. Как и в канцелярии, в доме Эрнста, в кабинете его отца потолок оказывается чрезмерно высоким, а большие двери, в которые входит маленький мальчик, делают его карикатурно крошечным, более похожим на куклу, чем на ребенка.

Мерцающие, не обремененные тяжестью и определенностью фактур декорации иллюзорного мира представляют собой плоские и разделенные на несколько слоев фоны, раздвижные, как театральные задники. Но, в отличие от театральных задников, они помещены в практически безграничное по глубине пространство. Эти слои-задники раздвигаются в кадре по мере погружения внутрь камеры, играющей роль субъективного взгляда персонажа-Гофмана. Декорации иллюзорных миров полны всевозможных деталей. Например, в усадьбе Архивариуса можно встретить широкие, витиеватые лестницы, украшенные по бокам вазонами с цветами, просторные аллеи, светлые внутренние сады. Стены и пол, без определенной фактуры, усеяны ажурны-

ми орнаментами, так что с первого взгляда сложно определить, разбито ли пространство на плоскости или пол сливается со стенами. Колонны, покрытые резным кружевным узором, создают напрашивающиеся в этом невесомом пространстве вертикали. В доме огромные оранжерейные окна с множеством секций. Всюду произрастают диковинные растения, то в вазах, то в горшках, то виднеются из-за границ кадра. За счет деталей дом Архивариуса напоминает сказочный сад, он буквально уподобляется зачарованному природному пространству. Тогда как город и канцелярия мертвы и статичны.

### Детали и свет, моделирующие пространство

Пространство фильма через детали, его наполняющие, стремится к антропоморфизму, зачастую вступая в диалог с героями. Как и в тексте, предметный мир в фильме наполнен волшебством и тайной. Чрезмерность деталей, нарушение пропорций в декорациях и предметах, их наполняющих, обилие фантастических объектов, волшебных существ создают образ, навеянный эпохой романтизма.

Детали интерьера, обладающие магическими свойствами, играют подчас роли наравне с персонажами, превращаясь или отражаясь в них. Бытовые предметы могут превращаться в волшебные, как и обыкновенные люди превращаются в магов. Например, дверной молоток как в «Золотом горшке», так и в фильме, превращается в голову старухи-колдуньи, пугая студента. Так же странно ведет себя и рояль, на котором Эрнст аккомпанирует Веронике. Рояль вдруг начинает фальшивить, так как в нем оказывается песочник, дергающий за струны и засыпающий песком пространство внутри инструмента.

Важной деталью в интерьерах оказывается окно. Из большого окна дома маленького Эрнста в комнату, заполненную обыкновенными предметами, струится дневной свет. За счет отличий качеств света обозначается двойственность мира природы и города. Проходя сквозь мутные пыльные стекла окна, свет теряет свойства природной чистоты. С приходом ночи теплый дневной свет сменяется ледяным, практически синим, лунным светом. Яркая луна освещает предметы в доме, от которых отбрасываются жуткие, тяжелые тени, наводящие страх на маленького героя. В тенях видны пульсирующие изображения черепов. Серые старые поверхности стен и полов приобретают отталкивающий вид. Атмосфера этой сцены напоминает опыты немецкого киноэкспрессионизма, в которых «выстраивается атмосфера сумерек, где с помощью игры света и тени нагнетается драматическое напряжение»<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Айснер Л. Демонический экран М.: Rosebud Publishing; Пост Модерн Текнолджи, 2010. С. 131



Крыльцо дома Архивариуса, кадр из фильма «Гофманиада»

Окна в каморке Гофмана, в канцелярии, в доме Эрнста несут функцию не только источника света, но и границы перехода героя в фантазийные миры. Постоянно персонаж оказывается перед окнами, что позволяет ему перемещаться в миры, параллельные реальному. Гофман, затосковав от работы в канцелярии, буквально выходит в окно. В следующем монтажном плане он уже в образе героя своей сказки — Ансельма в лодке с Вероникой. Когда сослуживцы в образе канцелярских крыс, с хвостами, серыми мордами и усами, пытаются стянуть замечтавшегося Гофмана с окна, он оборачивается колдуном, мечущим огонь. Так материализуется вспыльчивость, и загораются папки и столы. И снова окно выступает в роли точки перехода — Гофман в облике огненного мага улетает из ненавистой канцелярии и приземляется у дверей загадочного дома Архивариуса, после чего снова перевоплощается в Ансельма.

Свет в фильме моделирует пространство, освещая и выявляя детали. Кроме того, он несет на себе драматургические функции. Городское пространство погружается режиссером в закатное освещение, где свет контрастирует с тенью. Подобное решение не случайно. Кроме того, что изображение ярких и резких контрастов свойственно романтизму, контрастный вечерний свет выполняет драматургическую задачу — создается внутреннее напряжение в сценах. Вечернее освещение подготавливает зрителя к чему-то таинственному, так как дневной свет — свет чистого разума — гаснет, а сквозь глубокие тени начинает проступать нечто мистическое. Таким образом, используя свето-теневые решения, режиссер настраивает зрителя на определенный лад, где грань между реальным и мистическим тонка.

Следуя режиссерской логике, свет меняет свой цвет и интенсивность, гаснет в определенных сценах или заливают пространство своими лучами. Как правило, свет исходит из источника, такого как лампа или костер. И только в особых случаях явления на экране чудес, видимых романтическому герою, свет может струиться из магического предмета, от сказочного существа. Так, свет исходит от золотого горшка в саду Архивариуса или окутывает идиллический персонаж — золотую змейку в ветвах бузинного дерева. Этими свойствами в иллюзорном пространстве обладают предметы. Именно они наделяются светоносно-

стью, излучают свет, заполняющий пространство кадра, делая изображение вибрирующим, светящимся.

### Реальный и фантазийный мир «Гофманиады»

Цвет также принимает активное участие в моделировании пространства. Как писал В. Кандинский, «цвет <...> воздействует на зрителя физически и психически»<sup>2</sup>. Цвет может производить впечатление фактуры. Или же может создавать иллюзию движения. Например, теплые цвета имеют эффект движения к зрителю, а холодные — как бы удаляют от него. Точно так же темные цвета движутся к зрителю, а светлые — создают иллюзию удаления. К тому же цвет или его сочетания влияют на эмоциональное восприятие. В сцене прерванных мечтаний Гофмана в канцелярии у окна, где он оборачивается колдуном, освещение с теплого охристо-дневного меняется на ярко-красный. «Красный обладает волевыми свойствами; нечто внутренне активное, что само из себя создает свой характер. Красный цвет, равномерно заполняющий пространство, есть сияние жизни»<sup>3</sup>.

Образ реального мира в «Гофманиаде» реализован в приглушенной, теплой цветовой гамме. В отдельных эпизодах даже в мрачных тонах. Данный выбор кажется не случайным, так как теплые оттенки и ограниченная цветовая палитра вызывают ассоциацию с обыденным, приземленным, лишенным поэтической составляющей.

Декорация камерки Эрнста залита желтыми лучами солнца, рефлексирующими на деталях ее убранства, создавая уютную и комфортную атмосферу для творчества. «Желтый — это цвет, ближайший к свету. Он возникает благодаря самому незначительному ослаблению последнего, будет ли оно вызвано мутной средой или слабым рассеянием от белых поверхностей. В своей высшей чистоте он обладает всегда светлой природой и отличается ясностью, веселостью, нежной прелестью. Опыт вообще показывает, что желтый цвет производит безусловно теплое впечатление и вызывает благодушное настроение»<sup>4</sup>.

Декорация дома маленького Эрнста и кабинета отца предстают в коричневых, убрисно-оливковых цветах. Этот «коричневый цвет <...> не входит в семь цветов радуги и потому является самым нереальным из всех цветов; он становится “цветом души”, эмблемой трансцендентального, бесконечного, вселенского»<sup>5</sup>.

Иллюзорный мир фантазий героя-романтика создан в светлых, холодных тонах и сдержанной цветовой гамме. Даже через цветовое решение режиссер противопоставляет поэтически-фантастический мир миру реальности. Светлые, голубоватые

<sup>2</sup> В. Кандинский. О духовном в искусстве. V Действие цвета М.: Архимед, 1992. С. 42–43.

<sup>3</sup> И.В. Гёте. К теории цвета. Центр дистанционного образования «Элитариум», Санкт-Петербург, 2008–2013//URL: [http://www.elitarium.ru/2008/10/01/semanticheskije\\_priznaki\\_cvetov.html](http://www.elitarium.ru/2008/10/01/semanticheskije_priznaki_cvetov.html) (дата обращения: 18.05.13).

<sup>4</sup> Там же.

<sup>5</sup> Айснер Л. Демонический экран. М.: Rosebud Publishing; Пост Модерн Технологии, 2010. С. 31.

тона в образе поэтического пространства придают изображению еще большую легкость и ощущение того, что представленное на экране мираж или фантазия.

Лаборатория Линдгорста моделируется в темно-синих, сверкающих цветах. «Синий (голубой), сосредоточенный сам в себе, ...сохраняющийся сам в себе, есть сияние души. Обладает известными... волевыми качествами. Нечто внутренне активное, что само из себя создает свой характер. Синий излучается внутрь, сам в себя»<sup>6</sup>. Огромный фиолетовый бархатный стол, расположенный в лаборатории, как бы дает намек на свободу действий и творчество Ансельма, усаживающегося за работу. Его окружают полки с закодированными предметами. Холодные сине-фиолетовые оттенки часто рассматриваются как символ духовного, таинственного и далекого. «Фиолетовый имеет склонность удаления, это есть... охлажденное красное в физическом и психологическом смысле. Он звучит несколько болезненно, как нечто погашенное и печальное»<sup>7</sup>.

В «Гофманиаде» кукольный, как бы *реальный мир* существует наравне с нематериальным, кажущимся, миром фантазий, созданным в технологии двухмерной компьютерной графики. *Фантазийный мир* обладает совершенно иными свойствами. В нем отсутствует земное притяжение и персонажи наделяются способностью к левитации. Декорации *реального мира* и персонажи созданы фактурными, в них заостряется весомость и осязаемость. Эта материальность привносит в сцены, выполненные в технологии кукольной анимации, достоверность. Куклы, объекты среды и предметы, наполняющие эти декорации, обладают свойствами обычных вещей: земным притяжением и стабильной формой, не способной к деформации. Все эти свойства объектов, существующих в сконструированном мире, можно объяснить спецификой технологии кукольной анимации, которая не предполагает свободного манипулирования формой и фактурой. В сюжете фильма данная особенность предметного мира играет важную роль в построении образа *реальности* на экране. Технология является инструментом, реализующим художественный замысел, ее выбор оказывается не случайным. В пространстве реального мира в фильме, так же как и в фантазийном, могут происходить превращения и чудеса. Только решаются они иным

<sup>6</sup> Штайнер Р.  
О теории цвета Гёте.  
Сайт «timofeyich.ru»,  
Москва, 2007–2013  
//URL: <http://www.timofeyich.ru/content/mir/edinoe/color/colorgyote.php> (дата обращения: 28.11.13).

<sup>7</sup> В.Кандинский.  
О духовном в искусстве. V Действие цвета. М.: Архимед, 1992. С. 76.

Ансельм у бузинового дерева, кадр из фильма «Гофманиада»



образом: с помощью компьютерных спецэффектов, переплывов, двойной экспозиции, морфинга и дополнительных накладных масок. Таким образом, за счет использования технических эффектов в образ реального мира режиссер вводит фантастическое. Точно также и фантастическое, благодаря кукольной технологии, обретает свою материальность и воспринимается как часть реальности.

Снятые части — это лишь фрагменты будущего фильма. Режиссер «Гофманиады» продолжает работать над следующими. Они будут поставлены по некоторым, еще незатронутым экраном сказкам Э.Т.А. Гофмана. Метафорическая образность, сказочность изображаемых миров этого выдающегося представителя немецкого романтизма близка природе анимации. Работа с литературными текстами Э.Т.А. Гофмана и переложение их поэтики на язык анимации рождает новые, яркие и интересные, образные решения. Но самое главное, способствует созданию необыкновенных фантастических миров и персонажей, совершенно невозможных где-либо еще, кроме как в анимации. ■

#### ЛИТЕРАТУРА:

1. Айснер Л. Демонический экран — М.: Rosebud Publishing; Пост Модерн Текнолоджи, 2010.
2. Гёте И.В. К теории цвета. Центр дистанционного образования «Элитариум». — Санкт-Петербург, 2008–2013//URL: [http://www.elitarium.ru/2008/10/01/semanticheskiye\\_priznaki\\_cvetov.html](http://www.elitarium.ru/2008/10/01/semanticheskiye_priznaki_cvetov.html) (дата обращения: 18.05.13).
3. Кандинский В. О духовном в искусстве. V Действие цвета — М.: Архимед, 1992.
4. Кривуля Н. Проблемы визуальной антропологии в формате анимационного фильма // Вестник ВГИК. — № 12, 13. — М.: Изд-во ВГИК. — 2012. — С. 184–201.
5. Штайнер Р. Название О теории цвета Гёте. Сайт «timofeyich.ru», Москва, 2007–2013// URL: <http://www.timofeyich.ru/content/mir/edinoe/color/colorgyote.php> (дата обращения: 28.11.13).

#### «ГОФМАНИАДА»: ПРЕЗЕНТАЦИЯ В БОСТОНЕ



На Конвенции Ассоциации славянских, восточно-европейских и евразийских исследований (ASSEES), проходившей в Бостоне (США), профессор ВГИКа С.М. Соколов (Художественный факультет) представил свой проект **полнометражного анимационного фильма «Гофманиада»**, киностудия «Союзмультфильм». Были показаны эскизы кукол, чертежи декораций, кукольные персонажи, демонстрировался фильм **«Гофманиада. Часть первая. Вероника»**.