

ეთერ ქუთათელაძე,
შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს
სახელმწიფო უნივერსიტეტის სადოქტორო პროგრამის –
ხელოვნებათმცოდნეობითი კვლევები –
კინომცოდნეობა („მსოფლიო კინოს ისტორია“)
დოქტორანტი,
ხელმძღვანელი: ხელოვნებათმცოდნეობის დოქტორი,
პროფესორი, ზვიად დოლიძე

„როტოსკოპით“ შექმნილი ანიმაციური ფილმები

საკვანძო სიტყვები: კინოწარმოება, ძმები ფლაიშერები, ანიმაცია, „როტოსკოპი“, კინოაპარატურა.

უხმო კინოს წლებში, ამერიკულ ანიმაციაში ბევრი ახალი სახე გაჩნდა, თუმცა წარმოდგენელია ამ პერიოდზე საუბარი ძმები ფლაიშერების გარეშე. ვინ იყვნენ ისინი და რატომ უკავიათ ანიმაციის ისტორიაში ასეთი მნიშვნელოვანი ადგილი?

„ძმები მაქს და დეივ ფლაიშერები არა მარტო ანიმაციური ტექნოლოგიური სიახლეებით გამოირჩეოდნენ, არამედ თავიანთ ფილმებში ერთმანეთთან აკავშირებდნენ გასაოცრად აზრიანსა და ფანტასტიკურ მეტაფორებს. მათი გმირების უმეტესობა ცნობილი მსახიობების პროტოტიპებს წარმოადგენდა. ისინი პროფესიონალ ანიმატორებს იყვანდნენ სამსახურში და ამის წყალობით კარგ შედეგებს აღწევდნენ“.¹

მაქს ფლაიშერი იყო ოთხ ძმას შორის პირველი, რომელმაც ბედი ანიმაციას დაუკავშირა და შემდეგ მთელი ოჯახი ჩართო ამ საქმიანობაში. იგი დაიბადა 1883 წელს, კრაკოვში (მაშინდელი ავსტრია-უნგრეთის ნაწილში), ებრაულ ოჯახში. მალე მთელი ოჯახი ამერიკის შეერთებულ შტატებში გადავიდა საცხოვრებლად.

გამომგონებლის ნიჭი მაქსს გადაეცა მკერავი მამისგან, რომელიც ცდილობდა სხვადასხვა დანადგარის გამოგონებას. ერთ-ერთი მათგანია პოლიციელის უნიფორმის მოსახსნელი ღილაკები, რომლებიც შეიძლებოდა გაპრიალებულიყო ქსოვილის შეუღება-ვად. მასვე ეკუთვნის თარგის ასაზომი და სიმაღლის გამზომი და-

¹ დოლიძე, მსოფლიო კინემატოგრაფის ისტორია. 1930–1960–იანი წლები. 2014, გვ. 197.

ნადგარების გამოგონებაც.

14 წლის მაქსმა ჩააბარა მექანიკისა და ვაჭრობის საღამოს სკოლაში. დღის საათებში ის მუშაობდა, ღამე სწავლობდა. ემიგრაციაში მცხოვრებ ოჯახს მატერიალურად საკმაოდ უჭირდა და მის ყოველ წევრს თავის წვლილი შეჰქონდა ოჯახის რჩენაში. საღამოს სკოლის დამთავრების შემდეგ, მაქსმა სწავლა განაგრძო ერთ-ერთ კოლეჯში, ხატვის მიმართულებით. ყველაფერში სხარტსა და ალლოიან მაქსს მიზნები ყოველთვის სწორად და მკაფიოდ ჰქონდა დასახული.

მაქს ფლაიშერმა მუშაობა დაიწყო გაზეთ „ბრუკლინ დეილი იგლში“. პირველსავე დღეებში ის ხელოვნების განყოფილების ხელმძღვანელს, ჰერბერტ ადლერს შეხვდა და შესთავაზა - კვირაში ორი დოლარის სანაცვლოდ, სტუდიაში მხატვრებს მიაქცევდა ყურადღებას, მაგრამ განყოფილების ხელმძღვანელმა ამოიწრო ახალგაზრდა თანამშრომლის ნიჭი და შესთავაზა, იგივე ორ დოლარად მომწოდებლის პოზიციაზე შედგომოდა სამსახურს. მაქსი დათანხმა, თუმცა დისტრიბუტორად დიდხანს არ უმუშავია. მან ჯერ გადამწერის, შემდეგ კი რეტუშერის პოზიცია დაიკავა და მალევე კომპანიის ფოტოგრაფი გახდა. სწორედ მაშინ დაეუფლა იგი ფოტოგრაფიულ აღჭურვილობასთან მუშაობის უნარებს.

ფლაიშერი ნელ-ნელა მიიწევდა წინ, დაუღალავად შრომობდა, მონდომებით ეუფლებოდა ახალ საქმიანობას, ცდილობდა ყველასგან მიეღო რჩევები. მას სჯეროდა, რომ რაღაც ისეთს გამოიგონებდა, რაც ძალიან შეცვლიდა არა მარტო მის, არამედ მთელი ანიმაციის განვითარების ისტორიას.

იმ დროისთვის ანიმაციური ფილმების გადაღება არცთუ ისე იშვიათი მოვლენა იყო, მაგრამ მათი ხარისხიდან გამომდინარე ისინი საკმაოდ უდიდძამოდ გამოიყურებოდნენ. ერთ-ერთი ჟურნალის რედაქტორი, ვალდემარ კლეიმპფერტი, როდესაც სტუდიაში მორიგი ახალი გადაღებული ანიმაციური ფილმი ნახა, საკმაოდ იმედგაცრუებული მიუბრუნდა მაქსს და უთხრა: „შენ ჭკვიანი ბიჭი ხარ, მხატვარი, გესმის მექანიკა, მექანიზმები და ფოტოგრაფია, გაქვს მეცნიერული აზროვნება. თქვენ თუ არა, სხვა ვინ მოიფიქრებს გზას, რათა ანიმაცია უკეთესი, მწყობრი და რეალისტური გახადოს.“¹ მაქსს გონებაში ისედაც ჰქონდა ამის იდეა, მაგრამ კლეიმპფერტის სიტყვებმა ეს მიზნად აქცია და ფრთები შეასხა.

¹ Кривуля. К истории создания первой звуковой анимации, 2018, стр. 119.

მაქსმა, ფაქტობრივად, გზა მონახა, თუ როგორ უნდა გაკეთებულყო რეალისტური ანიმაცია. პირველი, რაც მან განახორციელა, იყო რეალური მსახიობების მოძრაობების გადატანა ქალაქში. გამოგონების არსი შემდეგში მდგომარეობდა: ფილმი კადრებად გადაჭქონდათ მინაზე, რომელზეც ქალაქი იყო დაფენილი, რომლის საშუალებითაც ფიგურები ამოიხაზებოდა და გადაიღებოდა.

პირველივე მცდელობის შემდეგ, როდესაც მაქსმა უკვე სასურველი შედეგი დაინახა, მიხვდა, რომ ეს გამოგონება სასწაული პოპულარობას მოუტანდა და ბევრად უფრო ხარისხიანს გახდიდა ანიმაციას. მან დასახმარებლად მიმართა ძმებს, ჯოსა და დეივს. ექსპერიმენტი სრულყოფილი რომ გამხდარიყო და სასურველ შედეგზე გასულიყო, ამისთვის, პირველ რიგში, საჭირო იყო თანხა და ისეთი ადგილი, რომელშიც განახორციელებდნენ ცდას. ძმებმა მაქსის იდეა აიტაცეს, საოცარი მხარდაჭერა გამოუცხადეს და დანაზოგებით ოთახი იქირავეს. დეივმა კლოუნის კონტრასტული კოსტიუმი ჩაიცვა და კამერის წინ რამდენიმე მოძრაობა შეასრულა, რის შემდეგაც დაიწყო კადრ-კადრის გადახაზვისა და გადაღების ხანგრძლივი პროცესი.

მუშაობისას აღმოჩნდა, რომ მაქსის კამერის ჩამკეტს არ შეეძლო კადრის გადაღება და მეორე კადრზე გადასვლა, რადგან მას ჩამკეტის ფუნქცია არ ჰქონდა, ამიტომ ყოველივე ხელით იყო დასაყენებელი, ლინზიდან საფარის მოცილება და შემდეგ ისევ თავიდან დაფარება. ერთი შეხედვით, ეს ვითომ არც ისე დიდ ძალისხმევას მოითხოვდა, მაგრამ როდესაც წამში ერთხელ სრულდებოდა იგივე მოქმედება, ამას საკმაოდ დიდი დრო მიჰქონდა. ასე გაჩნდა „როტოსკოპი“, ახლებური ანიმაციური ტექნიკა, რომელმაც გააადვილა ანიმაციური ფილმების გადაღება. მთლიანობაში, პირველი ერთწუთიანი ანიმაციისთვის 2600 კადრი დაიხატა და მის გადაღებას დაახლოებით ერთი წელი დასჭირდა.

მაქსმა თავის გამოგონებით გადაღებული ანიმაცია საჩვენებლად ერთ-ერთ მწარმოებელს წარუდგინა. იგი ოვაციებს, შექებასა და აღფრთოვანებას ელოდა, მაგრამ ფილმის ნახვის შემდეგ, ხარისხზე არავის გაუმახვილებია ყურადღება, თითქოს განსხვავება ვერც იგრძნესო.

„ანიმაცია მომგებიანი რომ ყოფილიყო, სულ მცირე, თვეში ერთი მაინც უნდა დამზადებულიყო. ეს კი მაქს ფლაიშერის გამოგონებებით სრულიად წარმოუდგენელი იყო. მაქსი სრულებით ამაოდ

განაგრძობდა თავის გამოგონების ჩვენებას სხვადასხვა კინოკომპანიაში.

ფლაიშერს ძალიან სურდა, თავისი გამოგონებითა და ანიმაციით ვინმე დაინტერესებულიყო, ამიტომ სხვადასხვა კომპანიაში დადიოდა და საკუთარ გამოგონებას სთავაზობდა. მასში სწორედ ის მიზანდასახულობა და შეუპოვრობა არის დასაფასებელი, რაც მან გამოიჩინა, იმისთვის რომ ელიარებინათ, როგორც გამომგონებელი და როგორც ნიჭიერი ანიმატორი. ზოგს შეხვედრამე უთანხმდებოდა, ზოგთან დაუპატიჟებლად და დაუგეგმავად მიდიოდა.¹

ერთ დღეს მაქსი აღმოჩნდა „ფარამაუნთ ფიქჩერზის“ პრეზიდენტის, ადოლფ ზუკორის მოსაცდელ ოთახში, სადაც სრულიად შემთხვევით გაიცნო ანიმატორი, ჯონ ბრეი. მოსაცდელში ახალი ნაცნობები დიდხანს საუბრობდნენ. გულანთებულმა მაქსმა თავისი გამოგონებისა და იდეების შესახებ უამბო ბრეის, რომელიც იმდენად დაინტერესდა მისით, რომ მეორე დღესვე მაქსი თავის სტუდიაში მიიწვია.

ბრეი ანიმაციური ფილმების წარმოების დაპატენტებულ ტექნოლოგიას ფლობდა. ქალაქის ფურცლების ნაცვლად იყენებდა ცელულოიდურ ფირს, რაც ბევრად აჩქარებდა პროცესს. აღარ იყო საჭირო ყოველ ჯერზე სტაციონალური ფონის გახაზვა. ბრეიმ დააფასა ფლაიშერის გამოგონება და ხელი მოაწერა ექსკლუზიურ კონტრაქტს, რომლითაც მის ტექნოლოგიასაც გამოიყენებდა.

1917 წლის აპრილში ამერიკის შეერთებული შტატები ჩაერთო პირველ მსოფლიო ომში. ამ დროისთვის ბრეის სტუდიას უკვე ჰქონდა სახელმწიფო კონტრაქტები საგანმანათლებლო ფილმების გადასაღებად და ომის პირობებში მზად იყო აშშ-ს არმიისთვის მათი წარმოება დაეწყო. ბრეიმ მაქსი გაგზავნა ფორტ სილიში, ჯეკ ლევენტალთან ერთად, სადაც მათ ერთობლივად შექმნეს პირველი სასწავლო ფილმები. ისინი აშუქებდნენ სხვადასხვა თემას. ფლაიშერმა ბრეის სტუდიაში დაიწყო მუშაობა სერიალზე „სამელნედან“. მაქსმა სტუდიაში დამხმარედ ძმა დეივი მიიწვია. მათ გადაწყვიტეს „როტოსკოპის“ გამოყენებით ახალი მულტფილმების შექმნისას გაერთულებინათ დავალება: „ეს არ უნდა იყოს მხოლოდ რეალისტური ანიმაცია, არამედ მასში დახატული პერსონაჟებისა და ცოცხალი მსახიობების ურთიერთქმედება უნდა

¹ Maltin, Of Mice and Magic, 1980, p. 356.

მოხდეს“ – ერთ-ერთ ინტერვიუში განაცხადა მაქსმა.¹

მართლაც, დიდი ნიჭითა და სიახლეების საოცარი ალღოთი გამოირჩეოდა მაქს ფლაიშერი. ის არ ჯერდებოდა სირთულეებთან შერკინებას, ყოველ ჯერზე ახალ-ახალ ექსპერიმენტებს იგონებდა, მათ საჭიროებას ყველას უმტკიცებდა და აპატენტებდა.

ახალი ანიმაციის მთავარ გმირს – ჯამბაზს ჯერ კიდევ დეივი განსახიერებდა. სერიალი „სამელნედან“ პირველად ეკრანზე 1919 წლის 19 აპრილს გავიდა და მაშინვე მოიპოვა მაყურებლის აღფრთოვანება და საყოველთაო სიყვარული. კონკურენტები ცდილობდნენ მაქსის სტილის მიბაძვას, მაგრამ ამაოდ. უნიკალური იუმორი, სიურრეალისტური ანიმაცია შერწყმული რეალურ კადრებთან დარჩა მის საფირმო ნიშნად.

1919 წლის ბოლოს ბრეი გადავიდა კინოკომპანია „გოლდუინ ფიქჩერზში“, სადაც დაპირდნენ იმ დროისთვის მნიშვნელოვან თანხას – 1,5 მილიონ აშშ დოლარს, თუმცა ვალდებულებების შესრულება შეუძლებელი იყო: მას დაევალა ერთი წლის განმავლობაში 156 ანიმაციური ფილმის გადაღება. საკუთარი სტუდიის დახმარებითა და მაქს ფლაიშერის მონაწილეობით ბრეიმ მოახერხა მხოლოდ 28 ფილმის დამზადება. დანარჩენი კი, რისი გადაღებაც ვერ მოასწრეს, გადაწყდა, მათი ყველაზე დიდი კონკურენტი კომპანიისგან – „ჰერსთ'ს ინთერნეიშენალ ფილმ სერვისისგან“ შეეძინათ, მაგრამ ეს ფილმები საკმაოდ მდარე ხარისხისა აღმოჩნდა, რის გამოც მოსალოდნელი შემოსავალი ვერ მოიტანეს.

1921 წელს გოლდუინმა და ბრეის სტუდიებმა გადაწყვიტეს, შეეწყვიტათ კონტრაქტი ჰერსტის კორპორაციასთან უზარმაზარი თანხების გამო, რასაც მოჰყვა დიდი აურზაური, შიდა დაპირისპირებები და მუშახელმა დატოვა ბრეის სტუდია. ამის შემდეგ მაქსი იძულებული გახდა, ჩამოშორებოდა ბრეის და საკუთარი სტუდია ჩამოეყალიბებინა. მის სახელწოდებაზეც ბევრი არც უფიქრია. მან სწორედ იმ ანიმაციური სერიალის სახელი დაარქვა, რომელმაც წარმატება მოუტანა – „აუთ ოფ ბი ინქუელ“ („სამელნედან“). ფლაიშერის ახალი კომპანიის საწყისის კაპიტალი უზრუნველყო პროდიუსერმა და დისტრიბუტორმა, მარგარეტ უინკლერმა, რომელთანაც დაიდო ხელშეკრულება.

მაქსმა სტუდიისთვის სარდაფი იქირავა მანჰეტენზე. იქაურობა აღჭურვა ანიმაციის წარმოებისთვის. „როტოსკოპი“ მისი მუშაობის

¹Кривуля, დასახელებული ნაშრომი, გვ. 119.

განუყოფელი ნაწილი გახდა. დეივმა მოიყვანა კომპანიის პირველი თანამშრომელი, მისი კოლეგა, ჩარლი შელტერი. ძალიან მალე პერსონალი გაიზარდა ცხრა ადამიანამდე და კომპანია იძულებული გახდა, გადასულიყო უფრო დიდ შენობაში. თუმცა ეს მხოლოდ დასაწყისი იყო. 1921 წლის ნოემბერში, სტუდიაში მუშაობდა უკვე 19 ანიმატორი და თვის ბოლოს კომპანიამ დაიკავა მთელი სართული. გარკვეული პერიოდის შემდეგ, მეშვიდე სართული იქირავა ფლაიშერმა. მან თანამშრომლების რაოდენობა 165-მდე გაზარდა. ასე გადაიქცა ორი კაცის ორგანიზაცია ნიუ-იორკის უდიდეს ანიმაციურ სტუდიად.

მაქსის გვერდით მუშაობდნენ მისივე ძმები: დეივი – მულტფილმების რეჟისორად, ხოლო ლუ მუსიკას წერდა ანიმაციებისთვის. მათი სტუდია წარმატებებს აღწევდა. ამასობაში, მაქსი ჩამოშორდა უშუალოდ ფილმების შექმნას და მთლიანად ჩაეფლო კინობიზნესის საკითხებში.

1924 წელს კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი მოვლენა მოხდა – სერიალის „სამელნიდან“ აქამდე უსახელო გმირს მოუფიქრეს სახელი – ჯამბაზი კოკო. ეს პერსონაჟი აგრძელებდა სასიამოვნო ხუმრობებს, რაც, ძირითადად, დეივ ფლაიშერის წარმოსახვისა და იუმორით იყო გაჯერებული.

„ფლაიშერის სტუდიისათვის დამახასიათებელი იყო მენეჯმენტის ლიბერალური სტილი: ანიმატორები თავად წყვეტდნენ გმირების გარეგნობას, ანიმაციის შინაარსს. ერთადერთი დეივი თუ ნახავდა ბოლოს მზა პროდუქტს და გადაწყვეტდა კორექტივების შეტანას. ამ ანიმაციებში იუმორი უბრალო და ზოგჯერ უხეშიც კი იყო, მაგრამ, რაც მთავარია, ის საზოგადოებას ძალიან მოსწონდა“.¹

გარდა „როტოსკოპისა“ და ცელულოიდური ფილმებისა, ფლაიშერების სტუდიამ გამოიყენა რაულ ბარეს მიერ გამოგონილი მეთოდი ანიმაციების დასამზადებლად: ქალაქდზე რამდენიმე სურათს ხატავდნენ, შემდეგ ფურცლებს ჭრიდნენ ნაჭრებად, რომლებიდანაც აწყობდნენ ახალ სურათებს. ხაზების დასამალად გადაღებას ახორციელებდნენ კონტრასტულ ფირზე, რომელზეც მხოლოდ ნათელი ხაზები იყო, ხოლო შავი ხაზები რჩებოდა და ლაქები ივსებოდა მთლიანად კონტურით, ზემოდან მოხატვის საშუალებით.

¹ Bendazzi. A World History. Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets. 2016, p. 21.

ფინანსური ნდობის მოპოვების შემდეგ, ფლაიშერი ჩაერთო რამდენიმე ექსპერიმენტულ პროექტში. პირველი ნამუშევარი იყო სამეცნიერო-პოპულარული ფილმი, რომელიც ხსნიდა ალბერტ აინშტაინის ფარდობითობის თეორიას. პროფესორი გარეტ სერვისი და აინშტაინის რამდენიმე თანაშემწე უწევდნენ კონსულტაციებს ამ ფილმის გადაღებას. ფლაიშერებმა შეძლეს რთული საგნების მარტივად ახსნა. მეორე მსგავსი კინოსურათი მიეძღვნა ჩარლზ დარვინის ევოლუციის თეორიას.

როდესაც კინოში ხმა გაჩნდა, ანიმაციამაც არ დააყოვნა გმირების ალაპარაკება და ამღერება. ძმებმა ფლაიშერებმა ამაშიც დიდი წილი შეიტანეს და რამდენიმე ახალი ანიმაციური პერსონაჟი წარუდგინეს მაყურებელს. მათ კვლავ დაამტკიცეს, რომ კინოს აღნიშნული სახეობის ერთ-ერთი უდავო ლიდერები იყვნენ, უოლტ დიზნის შემდეგ, და მტკიცე პოზიცია მოიპოვეს მსოფლიო ანიმაციური კინოს ისტორიაში. „როტოსკოპით“ დაწყებული ექსპერიმენტი პროფესიონალიზმის უმაღლეს დონემდე აღზევდა.

გამოყენებული ლიტერატურა:

- დოლიძე ზ. მსოფლიო კინემატოგრაფის ისტორია. 1930-1960-იანი წლები. თბილისი, „კენტავრი“, 2014.
- Bendazzi, Giannalberto. Animation: A World History. Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets. New York: Routledge, 2016.
- Maltin, Leonard. Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons. New York: McGraw-Hill, 1980.
- Кривуля Н. К истории создания первой звуковой анимации. Песенные серии братьев Флейшеров. Журнал «Вестник ВГИК», 2018, март, № 1 (35).

Eter Kutateladze,

PHD student of the Shota Rustaveli Theater and Film
Georgia State University doctoral program – Art Studies –
Film Studies (World Film History), Scientific supervisor –
Dr. Prof. Zviad Dolidze

ANIMATED FILMS MADE BY „ROTSKOPE“

Summary

Keywords: *Filmmaking, The Fleischer brothers, Animation, „Rotoscope“, Film equipment.*

During the silent film years, the Fleischer brothers excelled in animated technological innovations and also connected surprisingly meaningful and fantastic metaphors in their films. Max Fleischer's first job was at the "Brooklyn Daily Eagle", where he rose to prominence, working tirelessly, eagerly pursuing new endeavors, and seeking advice from everyone. He believed that he would create something that would greatly change not only his own history, but also the history of the entire animation industry.

Animated films were not a rare occurrence at the time, but given their quality, they looked rather mediocre. However, Max found a way to do realistic animation. The first thing he did was to put the movements of real actors on paper. The invention worked like this: he filmed real actors, the film was projected onto glass one frame at a time, and the actors were redrawn as cartoons onto a sheet of paper. From the very first attempt, when Max saw the desired result, he realized that this invention would make the animation much better and become immensely popular.

Max's brother Dave put on a black and white clown costume and performed a few movements in front of the camera, after which a long process of shot-by-shot re-drawing and shooting began. While working, it turned out that Max's camera shutter could not take a shot and switch to a second shot because it did not have a shutter function, so everything had to be set manually, removing the

cover from the camera lens and then recovering it. So appeared the “Rotoscope”, a new animation technique.

Fleischer really wanted someone to be interested in his invention and animation, so he went to different studios to pitch his “Rotoscope.” However, he met John Bray in a chance meeting. Bray owned patented technology for making animated films. He used celluloid tape instead of sheets of paper, which greatly sped up the process. It was no longer necessary to draw a stationary background each time. Bray appreciated Fleischer’s invention and signed an exclusive contract to use his technology.

After some time, Bray and Fleischer split up, and Fleischer set up a studio he called “Out of the Inkwell”, which soon became one of the most important and largest studios in America, with the Rotoscope being the hallmark of Fleischer’s animations. The studio created an animation series, “Out of the Inkwell,” whose main character was Koko the Clown. It was immensely popular with the movie-going crowds after it first appeared on the screen in 1919, and animated films created with the “Rotoscope” soon swept the nation.