

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР РЭЯ ХАРРИХАУЗЕНА

Мухамедов Азизбек

Государственный институт искусства и культуры Узбекистана

«Звукарежиссуры и операторского мастерства»

старший преподаватель кафедры

Аннотация:

Рэй Харрихаузен (1920-2013) удивительный и неповторимый аниматор, автор грандиозных спецэффектов. Легендарных фильмы такие как "Ясон и аргонавты"(1963), трилогия о приключениях Синдбада, "Битва титанов"(1981) - классика жанра фэнтези и шедевры покадровой анимации. Его вклад в мировой кинематограф навсегда изменил представление зрителей о кино в целом.

Ключевые слова: оператор, искусство, история, объектив, фотоаппарат, цвет, свет, композиция, симметрия, фильм, школа кинематографии, творец, художественность, живописное решение.

REY XARRIXAUZENING FANTASTIK DUNYOSI

Muxamedov Azizbek

O'zbekiston davlat san'at va madaniyat instituti

"Ovoz rejissyorligi va operatorlik mahorati"

kafedrasida katta o'qituvchisi

Annotatsiya:

Ray Harryhausen (1920-2013) xayratlantiruvchi va takrorlanmas animator, aqlbovar qilmas maxsus effektlar muallifi. "Yason va Argonavtlar" (1963), Sinbadning sarguzashtlari haqidagi trilogiya, "Titanlar to'qnashuvi" (1981) kabi afsonaviy filmlar fantastik janr klassikasi va stop-motion animatsiya durdonalaridir. Uning jahon kinosiga qo'shgan hissasi tomoshabinlarning kinoga bo'lgan qarashlarini butunlay o'zgartirdi.

Kalit so'zlar: operator, san'at, tarix, o'bektiv, fotokamera, rang, yorug'lik, kompozitsiya, simmetriya, kino, kinooperatorlik maktabi, ijodkor, badiiylik, tasviriy yechim.

THE FANTASY WORLD OF RAY HARRYHAUSEN

Mukhamedov Azizbek

State Institute of Art and Culture of Uzbekistan

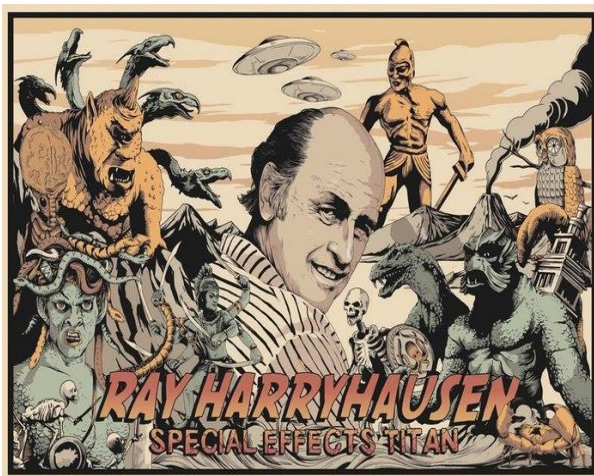
"Sound directing and cinematography skills"

senior teacher of the department

Abstract:

Ray Harryhausen (1920-2013) is an amazing and unique animator, author of grandiose special effects. Legendary films such as "Jason and the Argonauts" (1963), the trilogy about the adventures of Sinbad, "Battle of the Titans" (1981) are classics of the fantasy genre and masterpieces of stop-motion animation. His contribution to world cinema forever changed the viewers' perception of cinema in general.

Keywords: cameraman, art, history, lens, camera, color, light, composition, symmetry, film, school of cinematography, creator, artistry, pictorial solution.



Рэй Харрихаузен это человек который учился делать спецэффекты самостоятельно потому, что не мог найти схожего с ним в увлечении человека. Сегодня его труд, который он выполнял в одиночку, выполняют около 80 квалифицированных специалистов в высокотехнологично оборудованных студиях.

Во всём мире миллионы зрителей восхищались спецэффектами, созданными легендарным голливудским аниматором Рэем Харрихаузенем. Его необыкновенное творчество вдохновило таких голливудских титанов как Стивен Спилберг, Джордж Лукас, Джеймс Кэмерон, Тим Бёртон и Питер Джексон.

Рэй Харрихаузен полное имя которого Рэймонд Фредерик Харрихаузен родился 29 июня 1920 года в семье механика и художницы. Рэй Харрихаузен всегда любил фэнтези и с возрастом это увлечение только крепло. Первое незабываемое впечатление от фильма Рэй получил от просмотра фильма «Затерянный мир» Уиллиса О'Брайена,

экранизированный по роману Артура Конан Дойля. Пятилетний Рэй не мог оторвать взгляд с экрана ошеломлённый чудесами кино. Так Рэй открыл для себя новый удивительный мир фэнтези и спецэффектов. Отец и мать Харрихаузена всячески и во всём Поддерживали его не смотря на его неординарные увлечения. Не пытались перенаправить его стремления и мотивацию в сторону коммерции, работа в которой смогла бы обеспечить их сыну достойную жизнь. Вместо этого они развивали его любовь к фантастике, водили его по музеям и кино. Отец Рея позволил сыну создать мини студию в своём гараже, где тот мог проводить всяческие съёмочные эксперименты с марионетками и куклами.



Весной 1933 года Харрихаузен попал на киносеанс «Кинг Конга» в китайском театре. Молодой энтузиаст окончательно утвердившись в своей цели чем он хочет заниматься всю оставшуюся жизнь, принялся за дело. Целый год Рей пытается разгадать технологию создания «Конга» и как был сделан фильм, поняв что это был не человек в костюме примата. Раздобыв журнал в котором описывается принцип покадровой анимации и пройдя экскурсию в местном музее посвящённая технологиям использованных в фильмах «Затерянный мир» и «Кинг Конг».

Рэй приступает к созданию любительского фильма про динозавров персонажи которого он вылепил сам из пластилина но тут возникает проблема, он понимает что его камера не подходит для покадровой съёмки. Раздобыв позже камеру для покадровой съёмки, Рэй заканчивает свой первый любительский фильм.

Некоторое время спустя Рэй совершенно случайно знакомится с Уиллисом О'Брайеном. О'Брайен приглашает молодого энтузиаста в студию MGM на экскурсию где даёт несколько важных для Харрихаузена советов по творчеству. Он учится рисунку и анатомии в Лос Анджелесе и проходит курсы художника-постановщика и киномонтажёра в Калифорнийском Университете.

В это время Харрихаузен задумывает создать амбициозный проект под названием «Эволюция». Рэй решает создать полнометражный фильм рассказывающий об эволюции животных на планете Земля. Начал Рэй с динозавров. Но проект не был окончен, после того как Рэй увидел

Диснеевскую «Фантазию», он отказался его снимать. До наших дней из этого проекта сохранилась лишь одна модель млекопитающего которая была покрыта шкурой из ненужного маминого пальто.

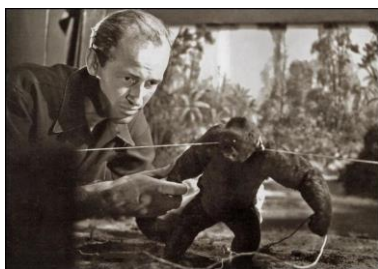
Отснятый материал Харрихаузен показывает профессионалу того времени Джоржу Палу который знал толк в кукольной анимации. Пал высоко оценив труд Харрихаузена приглашает его в 1940 году на работу над анимационным сериалом «Кукультики». Вторая мировая война тоже повлияла на жизнь Харрихаузена. К его окончанию Рэй был оператором третьего класса и снайпером с медалями за победу.



Первым послевоенным проектом стал сериал «Сказки Матушки гусыни» состоящий из трёх минуток. К сожалению в проекте никто не был заинтересован. Рэю как всегда пришлось воплощать всё с помощью родителей самому. Отец конструировал арматурный каркас для марионеток а мама мастерила головы для кукол из папье-маше, шила костюмы и занималась оформлением декораций. Рэй вписал их в титры как Фреда Бласофа и Марту Реске.

В конце концов, его таланты понадобились Голливуду. В 1946 году ему позвонил знаменитый постановщик Уиллис О'Брайен и предложил поработать вместе над новым фильмом о гигантской горилле “Могучий Джо Янг”.

Харрихаузен сделал 85% анимационных эпизодов для этого фильма, включая сложную компоновку Джо Янга и львов с актёрами. Скелет куклы состоял из 150 “суставов”, и Рэй провёл несколько дней в зоопарке, изучая повадки горилл, чтобы придать своему “подопечному” реалистичность движения.



Фильм стал одним из самых кассовых хитов в 1949 году, а Уиллис получил «Оскар» за спецэффекты.

Подростком Харрихаузен посещал клуб любителей научной фантастики, где познакомился с человеком, ставшим его другом на всю жизнь— Рэем Брэдбери. По рассказу Брэдбери в 1953 году был снят фильм «Чудовище с глубин океана»— о морском монстре, разбуженном ядерной бомбардировкой и напавшем на город. Созданный Харрихаузенем монстр Редозавр вдохновил японских режиссёров на создание Годзиллы.



Из-за мизерного бюджета фильма «Это прибыло со дна моря»(1955) Рэю пришлось снабдить модель осьминога шестью щупальцами вместо восьми. Он пытался при съёмках позиционировать осьминога так, чтобы недостающих щупалец не было видно.

Власти Сан-Франциско отказались давать разрешение на съёмки моста «Золотые Ворота»- они не хотели, чтобы общественность думала, что мост в действительности может упасть. Харрихаузен создал для съёмок точную миниатюру.



Настоящее признание пришло к Харрихаузену после того, как он обратился к экранизации классических произведений и, главное, сказок и мифов. В 1958 году вышло «Седьмое путешествие Синдбада» первый фильм трилогии о приключениях Синдбада, созданной

на «Columbia Pictures» творческим тандемом Харрихаузена и продюсера Чарльза Шнеера. Официально Рэй отвечал только за спецэффекты, на деле он сильно повлиял на сценарий и режиссуру картин. При работе над этим фильмом Шнеер уговорил Рэя застраховать руки на миллион долларов. Это была первая цветная картина мастера, и она принесла ему новую головную боль в виде зернистости изображения, получаемого с помощью рир-проекции. Для создания монстров Рэй вдохновлялся гравюрами Гюстава Дорэ. Горбатый циклоп, огромный дракон, двухголовая гигантская птица Рух, танцующая женщина-змея и агрессивный скелет— великолепные спецэффекты стали одной из главных причин огромного успеха фильма.



Чуть ли не самой запоминающейся работой классика стал фильм «Язон и аргонавты». Он стал хитом проката, и наиболее яркой сценой в нем был бой главных героев с вооружёнными мечами скелетами, считающийся эталонным примером

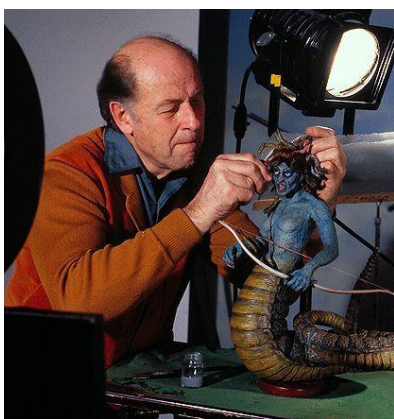
совмещения живых актёров и кукольной анимации.

На репетициях скелетов заменяли каскадеры, чтобы актёры точно знали, как им следует действовать. Потом сцены снимались без какой-либо помощи актёрам, которым пришлось драться с воздухом. Потом Рэй заменил пустоту своими скелетами. Весь эпизод занял у него четыре с половиной месяца работы. Это была самая сложная сцена в кинематографе

того времени, созданная с помощью покадровой анимации. В фильме также появлялись гарпии и ожившая статуя Талоса, анимированные с помощью этой технологии. Интересно то что в дизайне щитов семерых костлявых бойцов используются изображения других существ, воссозданных Харрихаузенем.

Неоспоримым успехом периода, наступившего после «Ясона и аргонатов» можно считать разве что «Миллион лет до нашей эры», фильм во многих отношениях глуповатый, но безумно зрелищный. Весь построенный на динамичных сценах драк, сражений и погонь, да еще и снятый в необычном сеттинге первобытного мира, он смог завоевать свою армию поклонников. Но время Рэймонда уходило. Подрастающее поколение режиссеров и аниматоров наступало на пятки, технологии шли вперед, а зрители уже мало интересовались сюжетами, основанными на мифах и легендах. В 70-х годах герою статьи и его другу-продюсеру еще удалось привлечь внимание публики, добившись разрешения снять два продолжения приключений Синдбада, окупившихся в прокате, но оба они понимали, что долго конкурировать с новыми веяниями не смогут. Ни одну из этих картин нельзя назвать хитом.

Последней картиной Харрихаузена стала «Битва титанов»(1981). На экране ожили легендарные персонажи древнегреческих мифов: Пегас, Калевб, Кракен, Цербер. И великолепная Медуза Горгона, которую Рэй создал, вдохновившись скульптурой «Персей убивает Медузу». Во время съёмок ему пришлось анимировать и запоминать движения более двухсот «суставов» её тела и волос.



Медузу было изготовлено две: маленькая кукла и отрубленная голова в натуральную величину с вращающимися глазами и извивающимися волосами-змеями. Кстати, на студии долго и упорно обсуждали, нужно ли одеть ее в бюстгальтер. На оригинальных эскизах у нее было нечто, скрывающее грудь. Но в фильме она обнажена, и у нее есть даже волосы в

подмышках.

Во время съёмок этого фильма Рэй впервые нанял двух помощников, так как из-за большого объема работы не успевал закончить ленту вовремя.

Харрихаузен зарекомендовал себя как первопроходца в покадровой анимации и креативных визуальных подходах, заслужив при этом целую

плеяду поклонников, вдохновившихся работами маэстро. Множество фанатов позднее пошло по стопам своего кумира, также превратившись в известнейших деятелей кинематографа.

"Рэй вдохновлял всех, кто связан с индустрией визуальных эффектов. Искусство его ранних фильмов, на которых многие из нас выросли, служило настоящим вдохновением. Без него, вероятно, не было бы «Звёздных войн»"

(Джордж Лукас)

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. Dr. Tadjibayeva O.K.; Melikuziev I.M.; Khusanov Sh.T., Issues of the using the Special Effects as means of Visual expression in the Cinema art. European Journal of Molecular & Clinical Medicine, 7, 2, 2020, 2204-2215.
2. Ikbal Melikuziev. (2020). Cinematographer's ability in the creation of graphic image in uzbek historical films. International Journal of Advanced Science and Technology, 29(05), 1554-1567. Retrieved from <http://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/10078>
3. Ikboljon, M., & Tirkashaliyevich, K. S. (2019). Creative researches of young cameramen on the creation of graphic image in modern uzbek feature films. International Journal of Engineering and Advanced Technology, 9(1), 5230-5236. doi:10.35940/ijeat. A2948.109119
4. Ikboljon Melikuziev. (2016). Duties of a Cinematographer in Creating a Film. Journal of Literature and Art Studies, 6(7). <https://doi.org/10.17265/2159-5836/2016.07.013>
5. Melikuziev, I. (2020). Cinematographer's ability in the creation of graphic image in Uzbek historical films. International Journal of Advanced Science and Technology, 29(5), 1554–1567.
6. S Khusanov, B Bazarbayev, K Xidirova (2020) Lacking professional personnels as the major issue in the " karakalpakfilm" cinema studio - International Journal of Psychosocial Rehabilitation.
7. Хидирова, К. (2022). РАЗВИТИЕ ПОЭТИЧЕСКОГО СТИЛЯ В УЗБЕКСКИХ КИНЕМАТОГРАФИИ. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 2(13), 20–23. извлечено от <https://in-academy.uz/index.php/ejsspc/article/view/6842>

8. Таджибаева О. К. Народные эпосы в театральном искусстве Центральной Азии //Филология и лингвистика в современном обществе. – 2014. – С. 17-20.
9. Tadjibaeva, O. K. . (2021). Epic Heritage - The Gold Treasure. The American Journal of Interdisciplinary Innovations and Research, 3(06), 131–140. <https://doi.org/10.37547/tajiir/Volume03Issue06-18>.
10. Mirsaidova, D. . (2022). ZAMONAVIY OVOZ ISHLAB CHIQRISHNING ASOSIY YO'NALISHLARI. Eurasian Journal of Law, Finance and Applied Sciences, 2(5), 33–36. извлечено от <https://www.in-academy.uz/index.php/EJLFAS/article/view/3063>.
11. Shokirova, G. (2022). PROBLEMS OF SKILLS OF YOUNG FILMMAKERS IN UZBEK CINEMATOGRAPHY. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 2(13), 201-207.
12. Agzamov, Doniyor. "TEXNIKA VA SAN'AT UYG 'UNLIGIDA OVOZ REJISSORLIGINING AHAMIYATI." Eurasian Journal of Academic Research 3.1 (2023): 109-112.
13. Adilov, A. (2022). THE IMPORTANCE OF SHOOTING STYLES WHEN CREATING A FEATURE FILM. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 2(13), 208-213.
14. Talabbaev, R. E. (2020). Problems And Errors Of Video Editing Beginners. The American Journal of Interdisciplinary Innovations and Research, 2(10), 80-83.
15. Talabbaev, R. E. (2020). THE IMPORTANCE OF SOUND RECORDING AND PROCESSING USING MODERN COMPUTER TECHNOLOGY IN CINEMA. In WORLD SCIENCE: PROBLEMS AND INNOVATIONS (pp. 194-196).
16. Ergashalievich, T. R. (2022). PLACE OF UZBEK ANIMATED FILMS IN THE WORLD OF ANIMATED FILMS. Galaxy International Interdisciplinary Research Journal, 10(6), 1250-1252.
17. Ergashalievich, T. R. (2022). The importance of investigation the experience of world cinema industry specialists in the development of Uzbek cinematography. ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal, 12(5), 1022-1025.
18. Meliqo'ziev, I. . (2023). TARIXIY FILMLARDA SYUJET RIVOJI VA KOMPOZISIYA. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 3(2),126–133. <https://in-academy.uz/index.php/ejsspc/article/view/10042>.

18. Копадзе , А. (2023). МЕТАМОРФОЗЫ ИСТОРИИ МИРОВОГО ДУБЛЯЖНОГО ИСКУССТВА. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 3(2), 116–125. <https://in-academy.uz/index.php/ejsspc/article/view/10041>.
19. Khidirova, K. (2023). VISUAL AND EXPRESSIVE MEANS OF CINEMATOGRAPHY. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 3(2), 134–141. <https://in-academy.uz/index.php/ejsspc/article/view/10052>.
20. HATAM FAYZIEV -A BRIGHT REPRESENTATIVE OF THE UZBEK CINEMATOGRAPHY SCHOOL Iqbal Mamasodikovich Melikuziev Uzbek State Institute of Arts and culture, "Voicedirecting and operatic skills" head of the department, doctor of philosophy in art Sciences (PhD), professor, e-mail: iqbol.1981.nozxon@gmail.com <https://doi.org/10.5281/zenodo.7509691>.
21. ShCh Amanmuradov /STUDYING THE SUBJECT "TECHNOLOGY AND PRACTICE OF SOUND DESIGN" AT THE STATE INSTITUTE OF ARTS AND CULTURE OF UZBEKISTAN //Art: Actual Problems of Theory and Practice, 2021.
22. ShCh Amanmuradov / PECULIARITIES OF THE SOUND-VIEW MONTAGE OF THE FILM "THE MAN LEAVES THE BIRDS// Oriental Art and Culture, 2022.
23. N Sadikova/ EXPLORING INNOVATIVE METHODS AND THE CHALLENGE OF MODULAR LEARNING IN SOUND DESIGN TEACHING// Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and, 2022.
24. O.R Rakhimdjanov / The Role And Importance of Using the Experience of Foreign Modern Cinematographers in the Development of Uzbek Cinematography// Open Access Repository, 2022.