

К МЕЖДУНАРОДНОМУ ДНЮ АНИМАЦИИ

28 ОКТЯБРЯ ОТМЕЧАЛСЯ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ. В ЧЕСТЬ ПРАЗДНИКА ЖУРНАЛИСТЫ СОБРАЛИ 13 ЛУЧШИХ МУЛЬТФИЛЬМОВ XXI ВЕКА, КОТОРЫЕ ПОЛУЧИЛИ «ОСКАР» И ВЫСШИЕ ОЦЕНКИ ЗРИТЕЛЕЙ



Хотя целевая аудитория большинства мультфильмов — дети, взрослые любят этот жанр не меньше. Именно поэтому с 2002 года премия «Оскар» присуждается и за лучший анимационный фильм, а на ресурсах, которые собирают рейтинги кино, популярность оценивания мультфильмов не меньшая, чем обычных кинолент.

◆ **ШРЕК (2001).** Производство DreamWorks Pictures. Этот мультфильм сложно переоценить, ведь Шрек первым откровенно высмеял мультфильмы о принцессах и другие сказочные истории. В ленте, кроме искаженных сюжетов из популярных сказок, полно отсылок и к массовой культуре: от Джеки Чана, «Матрицы» и WWA до картины «Рождение Венеры». Именно эти знакомые сюжеты и местами черный юмор, непонятные детям, сделали мультфильм популярным среди взрослой аудитории. Кроме того, это первый анимационный фильм, получивший Оскар.



◆ **УНЕСЕННЫЕ ПРИЗРАКИ (2002).** Производство Studio Ghibli. Ленту считают лучшей работой Хаяо Миядзаки. В июле 2020 года она занимала 27 позицию в списке лучших фильмов по версии пользователей IMDb и входила в ТОП-5 аниме-фильмов на Rotten Tomatoes. Помимо «Оскара», мультфильм имеет еще 28 разных наград.

◆ **В ПОИСКАХ НЕМО (2003).** Производство Pixar Animation Studios. Идея этого мультфильма возникла у будущего создателя ленты еще в детстве после посещения дантиста. Рассматривая большой аквариум в кабинете доктора, Эндрю Стэнтон фантазировал о том, что рыбы хотели бы сбежать из аквариума и возвратиться в океан. Через много лет, попав на работу в Pixar, он вернулся к этим мыслям, дополнив идею опытом воспитания своего сына. В результате мы получили один из культовых мультфильмов XXI века.



◆ **СУПЕРСЕМЕЙКА (2004).** Производство Pixar Animation Studios. Концепция «Суперсемейки» берет начало еще в 1993 году, когда Брэд Берд сделал первые наброски плана мультфильма. Свою ленту Берд создал как дань уважения к комиксам и шпионским фильмам 1960-х, на которых он вырос. История воплотила много анимационных новшеств: она была длиннее, чем любой предыдущий мультфильм студии Pixar, в ней было вчетверо больше локаций, аниматоры создали более реалистичную кожу для своих персонажей и еще много подобного.



◆ **ПАТАТУЙ (2007).** Производство Pixar Animation Studios. Еще один полнометражный анимационный фильм Брэда Берда, задуманный Джоном Пинкавой еще в 2000 году. Сюжет, объединивший высокую кулинарию элитного ресторана и целую шайку крыс, не мог не заинтересовать студию, режиссера и зрителей. Рататуй получил много позитивных отзывов, хороший рейтинг и большую прибыль.



◆ **ВАЛЛ-И (2008).** Производство Pixar Animation Studios. Эта лента — работа Эндрю Стентона, чей предыдущий мультфильм «В поисках Немо» тоже получил «Оскар». Кроме того, по версии журнала Time, анимационный фильм стал лучшей лентой десятилетия. В целом мультик получил 45 наград и номинировался еще на 39.



◆ **ВВЕРХ (2009).** Производство Pixar Animation Studios. В 2009 году мультфильм «Вверх» собрал 723 млн долларов кассовых сборов. Помимо «Оскара», анимационный фильм получил «Золотой глобус», Teen Choice Award и премию Национального совета кинокритиков США.



◆ **ГОРОД ГЕРОЕВ (2014).** Производство Walt Disney Studios Motion Pictures. Этот мультфильм был снят по мотивам одноименного комикса Marvel, хотя сюжет значительно отличается от первоисточника. Он был довольно сложным в создании, ведь в ленте участвует 700 оригинальных персонажей.



◆ **ГОЛОВОЛОМКА (2015).** Производство Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios. Мультфильм довольно сложной конструкции, ведь создателям пришлось не только детально изучить психологию и человеческие эмоции, но и логически связать в кадре действия девочки и все, что параллельно происходит в ее голове. В 2015 году Pixar выпустила фрагмент короткометражки «Первое свидание Райли», которая продолжает сюжет «Головоломки».



◆ **ЗВЕРОПОЛИС (2016).** Производство Walt Disney Animation Studios. Несмотря на то что в мире мультфильм получил средние сборы, в Украине «Зверополис» стал самым кассовым анимационным фильмом за всю историю проката, а также пятым самым



кассовым проектом среди всех фильмов за все годы. С точки зрения анимации животных лента сильно шагнула вперед, но, конечно, не смогла отказаться и от старых всем знакомых образов. Мэра города создавали срисовали с Муфасы («Король Лев»), а лис Ник был списан с диснеевского Робина Гуда, который тоже был лисом.

◆ **ТАЙНА КОКО (2017).** Производство Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios. Этот мультфильм стал дебютом студии Pixar в музыкальном жанре.



И хотя идея ленты появилась еще в 2010 году, работа заняла довольно много времени. Дело в том, что создатели несколько раз ездили в Мексику, чтобы лучше понять истоки праздника Мертвых, проникнуться народным искусством, символикой и атмосферой. Кроме того, вызовом стали персонажи-скелеты, с которыми студия ранее не работала. Однако, несмотря на все трудности, зрители увидели правдоподобных и даже привлекательных жителей загробного мира, состоящих из 127 костей каждый.

Анимационный фильм полюбился широкой публике и занял 75 позицию в рейтинге лучших фильмов всех времен по рейтингу IMDb.

◆ **ЧЕЛОВЕК-ПАУК: ЧЕРЕЗ ВСЕЛЕННЫЕ (2018).** Производство Sony Pictures Animation, Columbia Pictures. Над созданием этого супергеройского мультфильма о Майлзе Моралесе трудилось рекордное для студии количество аниматоров — 140 человек. Лента стала настолько популярной как среди детской, так и среди взрослой аудитории, что впоследствии Sony Pictures Animation объявили о разработке сиквела и нескольких спин-оффов.



Анимационный фильм получил не только статуэтку «Оскар», но и выиграл премии «Золотой Глобус», БАФТА и Сообщества кинокритиков Нью-Йорка. На июль 2020 года «Человек-паук: Через вселенные» занял 65 позицию в списке лучших лент в рейтинге IMDb.

◆ **ИСТОРИЯ ИГРУШЕК 4 (2019).** Производство Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios. Как ни странно, четвертая часть этой культовой серии мультфильмов стала первой, получившей «Оскар», хотя и наименее любимой публикой.



Самыми рейтинговыми являются первая и третья части. Однако четвертая довольно символична, ведь она вышла через 25 лет после первой части и была ориентирована уже на взрослую аудиторию.



ОДНО ЛИЦО

СУЩЕСТВУЕТ МНЕНИЕ, ЧТО ДОМАШНИЕ ПИТОМЦЫ СО ВРЕМЕНЕМ СТАНОВЯТСЯ ОЧЕНЬ ПОХОЖИМИ НА СВОИХ ХОЗЯЕВ, ИЛИ НАОБОРОТ. В СМЫСЛЕ, ТРУДНО УСТАНОВИТЬ, КТО НА КОГО СТАНОВИТСЯ ПОХОЖ, ОНИ НА НАС ИЛИ МЫ НА НИХ. НО ГЛАВНОЕ, ЧТО СХОДСТВО В НЕКОТОРЫХ СЛУЧАЯХ ЕСТЬ И НАСТОЛЬКО СИЛЬНОЕ, ЧТО ОТРИЦАТЬ ЕГО НЕВОЗМОЖНО. ОДИН БРИТАНСКИЙ ФОТОГРАФ ПОКАЗАЛ, КАК СЛОЖНО ИНОГДА ОТЛИЧИТЬ ХОЗЯИНА ОТ ЕГО ЧЕТВЕРОНОГО ДРУГА

Английский фотограф запечатлел невероятное сходство людей и собак.

Джерард Геттингс создал серию снимков, отчетливо демонстрирующих, насколько люди похожи на своих питомцев. По мнению фотографа, красоту домашних питомцев часто не замечают — дескать, дикие животные, которые существуют в природных условиях, выглядят выразительнее и эмоциональнее.

Любовь к фотографии животных у Джерарда появилась более десяти лет назад, когда он завел щенка терьера по кличке Бакстер, с которым, по словам окружающих, очень похож. Парень сделал общее фото, чтобы убедиться в этом, и, действительно, друзья не наврали — в объектив смотрели две лохматые морды.

Именно так и началась серия Джерарда с хозяевами и их питомцами, и в первом сезоне приняли участие пёсики и их владельцы.

Смотрите, какие удивительные фото получились.

Во втором сезоне моделями стали обладатели котиков, но сходство от этого менее явным не стало, пишет Bored Panda.

Разумеется, Джерард немного подтасовывает результат, подбирая хозяевам похожую по цвету одежду и аксессуары и работая над удачной позой.

Но если присмотреться, то становится понятно, что не слишком-то это и помогает, ведь питомцы и владельцы уже и так были словно близнецы.

Геттингс стал одним из лучших в мире портретистов животных. А в Англии эта серия снимков, в которых отображено, насколько велико сходство между питомцами и владельцами, произвела настоящий фурор. Там даже создали настольную игру, в которой нужно соединить верные пары — каждого пёсика или котика со своим хозяином. Победителем становится тот, кто отгадает наибольшее количество совпадений «питомец—владелец».

