

Владимир ВЫШЕГОРОДЦЕВ—Георгий БОРОДИН

БЕСЕДЫ О МАСТЕРСТВЕ И РЕМЕСЛЕ

Георгий Бородин: *Володя, у тебя был опыт работы с разными режиссерами—Хитруком, Поповым, Пекарем, Лернером, Горленко, Угаровым... Насколько отличались у них подходы к работе с мультипликатором, с кем было работать удобнее и почему?*

Владимир Вышегородцев: У всех мультипликаторов, конечно, есть любимые режиссеры. Мне нравилось работать с Гариком Бардиным, с Поповым. Попов был человеком легким, с ним даже не замечал, что это—работа. Кураж, шутки. Работал с Романом Давыдовым, с Федором Хитруком—на поздних его картинах. С Хитруком было не очень удобно—не потому, что картины неинтересные или не нравился его режиссерский подход. Но у каждого аниматора—свое впечатление. Мы с Угарушкой разговаривали насчет Хитрука—ему нравилось с ним работать, а мне—нет. Мне там делать было нечего: у него все разложено по полочкам, все просчитано, все придумано, осталось только нарисовать.

—То есть не хватало импровизации, как у Попова?

—Да, у Попова наоборот: «Вот тебе компоновочка, мизансцена есть, реплика, и чего “налепишь”—твое дело...»

—Значит, тебе удобнее работать в импровизационном режиме?

—Мне не «удобнее», мне интересней.

—Например, у Наташи Богомоловой—другой подход. Ей удобнее работать с четким, жестким заданием—оно дисциплинирует, наводит на определенные решения.

—Да, многие любят именно так работать. В рамках. Мне нравится наоборот—когда рамки не жесткие. В последнее время никто так не работает, единственный человек, царствие ему небесное, Угаров. На «Бабке-Ёжке» в группе поощрялись любые предложения, кто чего придумает—«гран мерси». Все—в общую копилку. Когда я приносил работу, вся группа сбегалась, потому что даже режиссер сам еще не знал, что получилось в результате...

—«Ирландское рагу».

—Да, «ирландское рагу». Угарушка—не спринтер, к концу картины остывал, уже и проб не смотрел. Приходишь со сценой: «Ой, Вовка (или Сашка), чего принес? Пойдем, посмотрим!» Мне приятно, когда режиссер радуется находке. И потом, момент неожиданности приятен. Когда группа еще не знает, что я придумал. Но и я тоже не знаю: я сцену взял, а что из нее получится... Помню, эпизод был с репликой Царевны-лягушки: «Целуй меня, а то застрелюсь». А у нее стрела в руке. И я это обыграл, мне казалось, это даже незаметно будет: она вокруг стрелы, как стриптизерша вокруг шеста извивается, потом сиськи выкатывает, приставляет стрелу: «А то застрелюсь!» Группа смеется, мне приятно, и им приятно. Вот когда есть

этот момент придумывания, тогда я—соавтор картины. А если я в жестких рамках, я—цеховик и мало чем отличаюсь от токаря или от слесаря. Раньше, кстати, года где-то до 1989-го, аниматоры входили в художественно-технический персонал, как осветители, гримеры, бутафоры...

—*В послевоенное время это даже помогало—рабочие больше получали по карточкам, чем служащие, а мультипликаторы причислялись к рабочим, режиссеры—к служащим. Молодых курсантов на «Союзмультфильме» брали в штат и приравнивали к рабочим. Они еще и талоны УДП получали.*

—Да, тогда и ордена передовикам давали—сделал две нормы, вот тебе Орден Трудового Красного Знамени. Наверное, в этом было свое преимущество. Но я считал и сейчас считаю, что от аниматора зависит так много в картине, что после режиссера и художника—он главный на производстве. Конечно, и сценарий, и музыка—тоже компоненты важные, но аниматор—практически второй человек по важности. Я недавно документ получил, очень показательный: «Уважаемый Владимир Иванович! Творческая группа фильма благодарит Вас за участие в создании картины». Смотрю подписи: режиссер, продюсер, ассистент режиссера... Это творческая группа. А аниматор уже не творческая группа. Кажется, опять в ХТП нас загоняют. Это тоже отношение к профессии.

—*А что могло мешать в работе? Мешал ли «двухмерный», плоскостной персонаж, неудобный на производстве? Или плохая конструкция, неудобно сконструированный типаж?*

—Вообще-то художник-постановщик имеет право на любой каприз, на любое решение. А аниматор выкручивается. Выкручиваться приходится всем. Конечно, режиссер должен понимать, что «двухмерный» типаж—это определенная пластика, близкая к перекладке. Значит, надо придумывать какие-то приемы, «погонять» его. Часто валят вину на мультипликаторов: что это—персонаж стоит, смотрит направо и сразу, рывком, налево. А он только в профиль и рисуется, анфаса вообще нет.

—*Многие аниматоры заставляют художника рисовать дополнительные ракурсы в процессе работы...*

—Я как-то фокусничал, приходилось. Но мне не нравятся такие фильмы, я все-таки люблю в «трехмере» работать. А здесь—не развернешься. Это было и у Пекаря, и у Горленко, и у других... Все приходилось двигать через «фокусы».

—*Требовалась изобретательность?*

—Да, приходилось что-то придумывать, причем приходилось мне, а мне это неинтересно, потому что это—не игра сама по себе, не актерская задача. Геометрическая, конструкторская... Как бы штаны через голову надеть... Вроде нельзя, но надо.

—*Задача цирковая.*

—Да. А мне больше нравилось играть.

—*То есть тебе приятнее быть не акробатом, а актером...*

—Конечно. Это сейчас с Запада нахватались... На многих наших студиях предлагают лэй-ауты уже готовые, причем их рисуют люди, которые не умеют делать мультипликат. Я в Америке работал—там лэй-аут делают лучшие

аниматоры. Все разыграно. И потом ты получаешь работу, как у Хитрука: все готово, нарисовано, продумано, тебе остается только промежутки заполнить, даже в листы уже все записано (опять-таки, как у Хитрука). Впрочем, может быть, Хитрук у американцев это и взял—он в то время много путешествовал, это мы все были «прибиты гвоздиками». У американцев приходится работать «от и до», в заданных рамках, хотя и не всегда. Но, должен сказать, это было на диснеевской студии. Я потом еще на нескольких европейских студиях работал. Вот уж там требуют: «сделай точно по лэй-ауту» (когда фильм делается по заказу). Американцы в этом смысле более творчески подходят, а у европейцев, если заказ—вот у тебя лэй-аут и ни-ни... Они же всё частями показывают нам: сценарий, раскадровка, лэй-аут, аниматик и т.д. «Шаг вправо—шаг влево». Даже если ты сделаешь лучше, чем было—нет, убирай все.

—Рассказывают, когда у Хитрука просили дополнительный метраж на какую-нибудь импровизацию в мультипликаторе, он очень долго думал, а потом говорил: «Ну ладно, два кадра я могу добавить». В отличие от многих сегодняшних режиссеров, которые могут просто сказать аниматору: «Ну, ты поиграй там, сколько хочешь...» Но у Хитрука был проработан определенный «ритмический узор», который важно было соблюсти, отсюда и дисциплина...

—Он сам блестящий аниматор. Он это все придумал, и ему надо, чтобы ты это материализовал так, как он видит. И, как правило, у него это всегда получалось. Ему не надо ни шага вправо, ни шага влево. А когда я работал у американцев, у них такое приветствовалось. Делаешь-делаешь, видишь—скучно. И на свой страх и риск (риска-то и нет никакого, у них нет сдельной системы оплаты) решаешь: дай-ка сделаю интересней... Тем более я языка не знаю, вести переговоры, предлагать что-то на словах было трудно, поэтому—делаешь сценочку, покажешь: «О! Файн! Давай так!» Хотя я ушел далеко от задания, даже мизансцену изменил. Им это понравилось больше, и они это оставляют. Была даже сцена одна с жестким метражом. Жестким—потому что там еще фонограмма была. Шел персонаж, волк, и свистел какую-то мелодию. Очень короткий был метраж, секунды четыре. Волк входил, свистя, в кадр и получал по лбу яблоком. Сделал я походочку—не так, как у них нарисовано было, вальсяжную, а наоборот—веселенькую, легкую. Они увидели, сказали: «Хорошая походка, только очень мало ее». Он же только вошел в кадр, два шага сделал—и получил по лбу... Я говорю: «А как ее впихнуть?»—«А, не твоя забота, сделай цикл—у нас еще полно этого свиста, сколько надо—столько и делай». Я предлагал сделать панорамочку, чтобы можно было рассмотреть походку. «Нет, не надо, просто пусть подальше пройдет». И никаких проблем. У них уже тогда были машинки, печатающие на ленте типа телетайпной реплику и расшифровку музыки, и эта лента, как скотч, наклеивалась, ее можно было разрезать, переставить, не переписывая листов, как у нас. У нас же, растягивая или передвигая реплику и переписывая листы, приходится считать арифметически и можно ошибиться, а у них удобнее—программа это делает: четыре кадра назад, четыре—вперед, пауза... Так что этот подход—«от и до»—он и американский, и европейский, в заданных рамках. Делают лэй-аут, заказчик смотрит, говорит: «Меня это устраивает, в этих рамках и работайте». У нас

сейчас тоже пытаются делать так, на полных метрах. В авторских фильмах каждый сам себе командир, заказчиков нет, там все свободнее.

В этом смысле сейчас удачно работают (я, правда, плохо информирован, потому что на фестивали не езжу) в авторском кино. Где человек сам выбирает себе тему, даже вне зависимости от того: есть у него в группе профессионалы или нет, на кого рассчитывать стилистику... Ведь можно очень просто сделать фильм, обыкновенную флэшку хорошо подать—и это пройдет. Стилистика, она и есть стилистика. Вот на «Пилоте» «не угроблялись», аниматоров им хороших не надо было... Не они придумали, из Европы пошло, а они только ввели в практику: взять рисунок, отштриховать, создать видимость динамики, когда на экране весь кадр «живет», и само движение подменяется шевелением.

—*Мультимедиа «пилотовской школы» этим и отличался от «союз-мультфильмовского»?*

—Когда Татарский перешел от пластилина к рисованной анимации, он это взял на вооружение, и, в общем, этот прием работал, хотя, конечно, это не коммерческое кино. Коммерческое кино—это то, которое идет на экране и которое должно «держаться» зрителя. Неважно—это один большой фильм или сборник маленьких фильмов. Мне когда-то принесли кассету пилотовских фильмов (какие-то из них я уже видел). Я попробовал это отсмотреть, и оказалось, что долго выдержать невозможно. Ну, смотришь минут пятнадцать-двадцать, а дальше голова начинает болеть...

—*А все-таки, доминирующий сегодня «пилотовский» мультимедиа чем-то отличается от старой «московской» школы? Он принципиально проще или же нет?*

—Это просто отсутствие мультимедиа вообще. Я пробовал на «Пилоте» поработать, взял всего-навсего одну сценку. Ничего не получилось, пришлось расставаться. Я принес работу, мне режиссер дает поправки: «Персонаж должен вот так ходить, а не как у тебя...» И я понимаю, что ему надо сделать все перевернуто как-то, но не могу себя заставить чесать правой рукой левое ухо, я правой чешу правое. Человеку, не знакомому с этим, все равно. Как говорится: «что увижу, то пою». Неважно, что персонаж может стоять под углом 45 градусов... Что все законы физики, пластики нарушаются... Движение, конечно, есть, но это не в полной мере анимация. Анимация все-таки буквально переводится как «одушевление», а тут этого нет, это какое-то формальное движение.

—*Когда В.Г.Сутеев видел подобные вещи на экране—слабый мультимедиа, «движение ради движения»—он говорил ехидно: «Ты смотри—шевелится!..»*

—Кстати, я ведь еще когда-то работал на «Пилоте», на фильме другого режиссера, очень известного. И то, что я делал, сильно отличалось от мультимедиа ребят, которые там работали. Когда я посмотрел все вместе, обнаружил: то, что я сделал—совершенно «не в материале», и я режиссеру об этом сказал. Он ответил: «Вов, ты не дергайся, мы не будем фазовать. Мы черновую фазовочку сделаем, а потом они по ней прорисуют пофазно, и все будет вот так “ходить”, как при болезни Паркинсона». И я посмотрел готовый фильм—действительно, все как «при Паркинсоне» трясется—и у них, и у меня.

—*То есть нарочитая «грязь»—это ради сокрытия недостатков, а не ради эстетики?*

—Нет, не ради сокрытия, это подается как стиль. Это и есть стиль. Я не говорю, что это плохо, но такие фильмы нужно смотреть дозированно, иначе вместо эстетического удовольствия получишь головную боль.

—*Во всяком случае, Наташа Богомолова говорила, что все художнические приемы—торцовка, штриховка, сложный контур, фактурные ухищрения—не нужны, если движение четкое и понятное, хорошо прочитываемое.*

—Я согласен. Поэтому и говорю: эта видимость динамики в кадре, «шевеляж», когда весь кадр трясется и «живет», заменяет само движение. Это не одушевление, это нельзя назвать анимацией. Как и «флэшку». Хотя и во «флэшке» бывают сняты хорошие фильмы. Я не имею в виду совсем упрощенное движение, как в «Масяне»... Но много продуктивного выдают, например, авторы «Смешариков», их по «ящику» сейчас гоняют все время. Очень приличный сериал, и там анимация есть.

—*Да и сценарии хороши...*

—Чем мне нравятся «Смешарики»—там есть абсолютно четкая направленность, это делается для детей, и шутки там—для детей. Вот мы делали кино с Угарушкой, еще только пилот вышел, я его спрашивал: «Для кого мы делаем-то?» Вроде все весело, хорошо, но уже тогда кто-то из критиков писал, мол, юмор какой-то «фаллический». Угарушка сказал: «Пускай! Мы для всех делаем. Дети—они не поймут, а если поймут, тогда это уже не дети!»

—*Это называется «расширение целевой аудитории». Раньше такое пресекалось строго. Редактура Госкино всегда требовала уточнять зрительский адрес.*

—Да, а сейчас делается фильм без направления...

—*Ну, в коммерческом кино это делается с конкретной целью: заманить как можно больше народу в зал и удержать до конца сеанса. Отсюда и стремление к всеядности.*

—Вот из таких фильмов мне, как зрителю, понравилась «Бабка-Ёжка». И Угаров со своей задачей великолепно справился. Там много грязи, чисто технической, опять же из-за непрофессионализма. Много и на Угарушкиной совести, он в конце забросил это дело, там другие люди монтажом занимались... Мы много спорили, и я говорил: «Ну, кто так рубит сцены, нельзя так музыку рубить, вот так надо...» Даже непрофессионал, не отдавая себе отчета, чувствует, когда не вовремя начинается сцена, не оттуда... Но это неважно. Фильм получился, причем для всякой аудитории. Но пост-продакшн—нулевой. Никакой рекламы. Я спрашивал продюсера: «Когда фильм-то выйдет?» Он говорит: «Уже прошел!»—«А почему рекламы никакой не было?»—«Почему не было, в двадцати с чем-то кинотеатрах картина шла, и были вывешены афиши!» И это—первый за много лет нормальный полнометражный коммерческий фильм. Конечно, без замаха на какую-то философию, но хоть драматургия есть... А на показе в Доме Кино дети рыдали. Я не ожидал. Значит, там не просто смешочки, там сюжет за душу хватает.

—*Кстати, раньше, при разработке будущего фильма художник вообще не задумывался о его прокатной судьбе. Очень полезно посмотреть стенограммы его заседаний—там даже не звучали такие выражения, как*

«креативность», «расширение целевой аудитории», «конкурентоспособность», «окупаемость»... Авторы решали только сузубо творческие задачи. В Главке могли отследить, чтобы не было крамолы (идеологической или эстетической), поправить. Бывало, их беспокоил вопрос престижа советской кинематографии. И только когда картина поступала в прокатные органы, там думали, как лучше ее «реализовать». А если бы Атаманов, проектируя «Снежную королеву», руководствовался теми же задачами, что и современные продюсеры, шедевра бы не было.

—Да, и тогда в Госкино могли дать картине третью категорию, а потом опомниться—бешеный успех, «Гран-при» на фестивале!—и пересмотреть на первую.

—Но в принципе в рамках закрытой страны эта система работала, и продуктивно. Она освобождала режиссера от необходимости просчитывать коммерческие последствия.

—Ты не думал об этом, ты делал то, что тебе нравится. Лучшие фильмы, на мой взгляд, не «проблемные» и даже не те, которые награждались на фестивалях (фестивали—это, конечно, показатель, но не всегда). Лучшие—они тебе и авторские во всех отношениях, они тебе и коммерческие. И зрителя собирали, и на фестивалях премии получали. Когда говорят: «Норштейн—некоммерческое кино»,—я удивляюсь. Где ж некоммерческое? Смотрят до сих пор!

—А Хитрук или Назаров—это авторское или коммерческое? Я не понимаю.

—Это—авторское кино, которое собирает зрителя.

—Строго говоря, авторским был в этот период любой фильм «Союзмультфильма». Только авторы были разные. И фильмы были и хорошие, и плохие.

—Да, кто-то думал о том, чтобы выделиться, а кто-то—наоборот, о том, чтобы не нарушать традиций.

Вот я думаю, почему те же Назаров и Норштейн не снимают сегодня? Ну, Хитрук еще раньше отошел от режиссуры, еще в советское время... Хржановский, по-моему, дольше всех держался, пытался что-то делать.

—Он и сейчас работает, только уклоняется все больше в сторону документального кино, а в последнее время—даже игрового.

—Но мне кажется, они понимают, что сегодня эта задача—сработать и снять так, как они видят и как они хотят,—нерешаема. Потому что все равно встанет вопрос: с кем? Хотя Бог его знает, Юра Норштейн всегда делал все сам...

—Или Толя Петров.

—Да. Но Толя Петров почему-то не примкнул к «могучей кучке». Хотя понятно—у него огромную роль играет техника, а сейчас этим никого не удивишь... Есть же трехмерка компьютерная...

—Когда Толя Петров показывал своим студентам «Полигон», они безглаголиво отмахивались: «А, это “эклер”!» Но компьютер так не сделает. Толя в свое время «ручками» достигал той степени пластической и эмоциональной достоверности, до которой современные «трехмерные» картины не дотягиваются.

—Я говорю про технику. Все эти светотени, на которые у Толи столько труда уходило, компьютер сделает запросто.

—Да, если бы к современной компьютерной технике—ракурсное видение Петрова, его талант рисовальщика и мультипликатора... Сейчас техника есть, а мультипликаторов и рисовальщиков уровня Петрова—нет.

—Сегодня трехмерка часто делается вообще без мультипликаторов, в реальном времени. Нацепляют на актера датчики и переводят движение в трехмерную модель. Фактически тот же «эклер». Или компьютерщик сидит и пытается «крутить», не зная законов физики и пластики.

—Но это «3D-шное» шевеление все равно выдает фальшь.

—Просто у нас среди трехмерщиков нет специалистов-мультипликаторов. Или есть мультипликаторы, но они в «трехмере» не разбираются. Если мы смотрим какой-нибудь американский фильм, неважно—диснеевский или чей-то еще, даже плохой,—все равно я вижу, что там работал аниматор. Персонажи не шевелятся, они живут. Там аниматор—не последний человек. Он все придумывает, только не на уровне мультипликата, а тот же лэй-аут, позы, ракурсы, мизансцены. Он это разыгрывает, очеловечивает, и только потом «вступает» компьютер. Компьютер очеловечить не сможет никогда.

—Вернемся к неудобствам. Насколько мешала или мешает сегодня, скажем, мизансценировка, не соответствующая характеру движения? Например, когда требуется много действия при среднем плане или когда нужна эмоция, а на профиле ее не показать?..

—Сплошь и рядом. Но на это режиссеры часто идут не по своей воле. Вот я, работая на «Алисе» Серегина, удивлялся: что такое—один эпизод, второй, и всюду средние планы, все персонажи—по колено. Думаю: странно! Ну, одна сцена может быть так задумана, ну—вторая, третья. Но когда это подряд идет... Режиссер говорит: «Мультипликаторам трудно ноги рисовать». И художник уже заранее планирует кадр без ног, персонажи так и ходят, только голова на крупных планах: вверх—вниз. Такое условное перемещение. Я, когда своих учу, говорю им: «Ребята, я уже много лет поработал, я всегда всю фигуру рисую до конца, даже когда она не полностью в кадре. Я кладу вниз большой лист бумаги и рисую персонажу ноги, даже если они под столом. Только это все на одном листе бумаги, потому что на следующем я вижу, где была та нога, и у меня мышь там не проскользнет, у меня видно, что персонаж идет, а не плывет...»

—Мне рассказывали случай, когда мультипликатору дали задание: стоит грузный персонаж, у него из-за плеча выглядывает голова другого персонажа, и аниматор спрашивает у художника-постановщика, давшего такую компоновку: «Как тот герой целиком выглядит? Он сидит или стоит, в профиль или в фас, какие у него пропорции, какая комплекция?» И получает ответ: «А зачем все это? Видна же только голова!»

—Конечно, мультипликатору все это нужно, ведь персонаж имеет вес, рост, позу, психологическое состояние, и от этого зависит движение его головы!

—То есть когда профессиональные мультипликаторы приходят к молодым, начинающим режиссерам или художникам со своими элементарными требованиями, их уже не понимают...

—Процесс идет по принципу упрощения. Я так понимаю, что это вынужденно, из-за того, что приходится рассчитывать на то, что есть. Хочу пропеть дифирамбы нашей старой школе, к которой отношу и себя. Откуда школа бралась? Говорят: «Вас же все-таки готовили, где-то учили, педагоги хорошие были...» Но дело не в этом. Сейчас педагоги есть, а школы нет вообще. Школа—она приобретается не в момент обучения, и своим студентам я так говорю: «Вы получите у меня только знания. Научить работать я вас не смогу».

—*Это практикой дается...*

—Это не просто практика. Вот «молодые» работают—кто-то по пятнадцать лет, кто-то по двадцать—и ни фиги... Почему? Когда я работал на телевидении, я никакой школы не приобрел, потому что там были другие условия. Меня там научили, знания какие-то дали—спасибо педагогам—и всё. И выбросили. Там «в закрытую» работаешь. Слепую. Ты приходишь, на мониторчике посмотрел свою сцену. Режиссер говорит: «Вот там поправка есть». Я не знаю, может быть, я посмотрел бы эту сцену или другую, которая у него прошла, и сам бы нашел тысячу дефектов и исправил... «Так, это нормально, а вот тут поправь». Я ее, эту ошибку, вижу. Но вижу я один и режиссер—всё.

—*А на «Союзмультфильме»—Малый зал, сидит вся группа, сцена склеивается в кольцо—и обсуждают.*

—Ну, обсуждают не все все-таки, есть профессиональная этика, я не полезу критиковать, допустим, Крумина или кого-то еще—да любого, даже начинающего аниматора. Но я слышу, что ему говорит режиссер. Когда я на «Союзмультфильм» пришел, то ходил все пробы смотреть у наиболее известных режиссеров. Спрашивал: «Можно, я у вас тут посижу?» Помню, как Иванов-Вано даже палкой кого-то бил... Я удивлялся: что он ругается, сцена-то какая хорошая, что ему не нравится?

—*Чем еще важно присутствие на коллективном обсуждении: когда на фильме нужно выработать единую пластическую линию, «интонацию», то, если ты слышишь, что режиссер требует от других, тебе это помогает ориентироваться, что нужно будет от тебя.*

—По конкретной картине, да. Но я сейчас говорю о школе. Я же ходил смотреть не только те картины, на которых работал. На них-то я обязан был ходить. На это был выделен, как правило, один час для каждого фильма. А я смотрел, как другие работают. Когда ты видишь не только свое, но и чужое, ты учишься на этом. Сейчас же все камерно. Пытались на «Мастер-фильме» возродить такие обсуждения, поставили проектор и раз в неделю собирали молодежь и отсматривали сцены, этой же молодежью сделанные. Элла Маслова работала с ними как консультант, указывала: тут это неверно, тут—это... Учила по ходу дела. Но в том-то и дело, что они смотрели сцены несовершенные, требующие поправок. Но надо же смотреть и хорошие!

—*И что интересно: есть на чем учить. Есть огромное количество фильмов, оставшихся от «Союзмультфильма» прошлых времен, есть архив Дёжкина в Музее кино, есть личные архивы аниматоров и художников, в частности, Виктор Александрович Никитин много мультипликата целиком сохранил. Но все это как методический материал абсолютно не*

востребовано, это же надо смотреть покадрово, надо разбирать, ездить в тот же Музей кино...

—Покадрово и обязательно с комментариями! Когда ты смотришь один, хоть и покадрово, ты только увидишь, как это сделано... Но когда рядом сидит профессионал и говорит: «Обрати внимание, такая мелочь—а какой эффект!»—ты многое можешь понять. Сейчас этого не происходит, поэтому школа теряется... Есть много талантливых ребят, но им надо...

—*Развиваться.*

—Главное—понять! Потому что так работать можно всю жизнь и не расти. У меня Наташа Дабижа брала интервью для фильма Капкова, и я сказал: «Да мне-то работать проще, потому что у меня штампов—миллион! Я на штампах могу выезжать». И сослался на Станиславского, который говорил: три, четыре, десять штампов—это штампы, а двести штампов—это мастерство.

—*Многие мастера старой школы убеждены, что точка невозврата уже пройдена. Потому что непрофессионализм (или недостаточный профессионализм) молодых мультипликаторов востребован молодыми же художниками и режиссерами, которым удобнее работать, не «заморачиваясь» высокими профессиональными требованиями представителей «старой школы». Молодые уже не понимают «завышенных» требований мастеров, им проще работать друг с другом. Мастерам остаются фильмы режиссеров-ровесников, с которыми можно найти общий язык. А молодым профессионализм не нужен...*

—Может быть, и нужен. Но они мирятся с тем, что есть. Критиковать режиссера, даже молодого, не возьмусь. Для меня отношения с режиссером строятся по принципу: «ты режиссер—я говно». Даже если я умнее и опытнее, есть субординация. Я свое превосходство демонстрировать не буду. Если режиссер ошибается, это его дело. Я должен хорошо сделать свою сцену или эпизод, а что с ним сделает режиссер Пупкин—пусть он сам решает. Для меня режиссер—это режиссер. Любой.

—*Есть аниматоры, делящие молодых режиссеров на «обучаемых» и «необучаемых». Из первых путем проб и ошибок постепенно вырастает профессионал.*

—Я не делаю замечаний режиссеру, не учу его. Ну, вот в том же случае, о котором уже говорил: получаю от режиссера одну сцену «без ног», вторую... Спрашиваю несколько раз: «Что они у тебя все без ног?» Он, в конце концов, говорит: «Ну, сделай с ногами!» А то что такое: весь фильм «безногий»... Это как у художников бывает: ноги—в траву, руки—в карманы, что портрет рисовать, что руки или ноги—по трудности примерно одинаково.

—*Но это опять-таки инициатива твоя была—сделать мизансцену с ногами, режиссер же не требовал у тебя этого?*

—Нет, не требовал. У него уже заготовлено было опять без ног.

—*Вот я и говорю, что инициативы со стороны режиссера нет. Если бы ты его внимание не обратил—все так бы и осталось. Им это уже не требуется—с ногами фигуру рисовать, грамотно. Главное—сюжет донести.*

—Они в большинстве своем даже не пытаются сделать хоть какое-то произведение искусства (под искусством я имею в виду рукоделие). Нет за-

маха на шедевр. Так, кино посмотрели, сюжетную линию уловили—и всё. Пересказ. Не помню даже, чтобы кто-то хотя бы пытался сделать из фильма какое-то явление. Вот вышел один из первых новых полнометражных фильмов—«Карлик Нос» (2003). Очень чистенько сделано, я удивился и обрадовался за них. При том, что там не шибко удобные персонажи. Но, увы, фильм плохой, там непрофессиональный режиссер. Техника хорошая, а режиссура—нет. Техника, кстати, хорошая и в «Князе Владимире» (2005). Юрка столько «насажал» эффектов, чтобы разукрасить этот фильм... Эффектов тьма, и мультипликат хороший есть, и вроде все отслежено, доведено чистенько (это очень трудно—делать сейчас «чистенько»). А фильма нет... А вот Угарушка на «Бабке-Ёжке» не сильно «корячился» над качеством дальнейшего исполнения, там и прорисовка хромает, и прочее... Водяной то прозрачный, то непрозрачный... Но кино есть.

Я вот сценарий Наташи Головановой никак не прочитаю. Она как-то сказала: «У меня давно уже лежит сюжет, хотела сделать фильм, полный метр, но боюсь—не с кем». Я сказал: «Наташ, да найдешь три-четыре человека, тебе больше “профи” и не надо, а остальных—с улицы, количеством возьмешь...»

Так что, подводя черту, скажу: сегодняшний непрофессионализм—это не отсутствие практики, это отсутствие школы. Ее получить негде. Никому—ни режиссеру, ни мультипликатору, ни художнику...

—*Из тех мультипликаторов «Союзмультфильма», которых ты наблюдал в работе, у кого ты больше «взял»?*

—У всех все брал, что мог. Ну, как правило, репличные сцены—это девчонки лучше делали, мужики лучше динамикой владели.

—*Так называемый «дамский мультипликат»?*

—Да, когда надо на крупном плане реплику произнести... А обыграть мизансцену—это уже другое. Хотя у Веты Колесниковой, Наташи Боголовой—«мужской» мультипликат был.

—*Из мастеров довоенного поколения, говорят, «мужским» мультипликатом отличались сцены Лидии Резцовой.*

—Резцову я, к сожалению, не застал. Вот Маринка Восканьянц—по танцевальным сценам была единственная, она все танцы всем режиссерам делала. Ну, она профессионально танцевала. Но у нее я не могу научиться, потому что для этого нужно научиться танцевать. Хотя она и лирические сцены выполняла, без танцев. Помню, у Гарика Бардина на фильме «Прежде мы были птицами» я делал сцену, где птица-кавалер вьется вокруг своей «голубки». Смотрим результат, и Гарик говорит: «Володя, мне тут нужна лирика, а не эротика!» И отдал на переработку Марине. Она сделала так, как я, наверное, не смог бы—не мое амплу.

Но бывает совершенно своеобразный опыт, о нем только рассказать можно. Например, у Юры Мещерякова на одной картине персонаж шел с чемоданом. Нормировщик говорит: «Я чемодан оценивать не буду!» Юрка переделал, убрал чемодан, показывает сцену режиссеру. «А чемодан где?»—«Мне нормировщики его не расценили!»—«Как?!»—и побежал в производственный отдел ругаться. Тоже урок: зачем ругаться самому, когда есть режиссер?

А если серьезно—мне не нравится то, что многие хорошие аниматоры в постсоветское время стали портиться. Потому что общий уровень резко снизился.

—*Наверное, и требования снизились?*

—Многие думают: что я буду «угробляться?» Сам себе проблемы создавать? Вон другие самодеятельность какую гонят, и я буду. Правда, ценовая политика тоже имеет значение. Сколько работа стоит? Мало? Я вам на три копейки и сделаю. Несправедливо, что есть некая уравниловка, но, как правило, на слабых проектах почему-то деньги нормальные. А интересное кино делается за копейки. И идешь работать практически «за идею», потому что надо же и себя порадовать чем-то, «не хлебом единым», как говорится... Но часто приходится и отказываться... Не скажу, что от интересного проекта, это редкость большая—интересный проект. Отказывать людям, которых я уважаю и к которым хорошо отношусь. Ведь не могу же я себе в убыток работать! Допустим, звонит продюсер: на таком-то фильме есть несколько сцен, выручи! Оказывается, эти несколько сцен только потому мне выписали, что их аниматоры это сделать не могут, а деньги—те же. Сделаю, чтоб выручить. Ну, тут же: давай еще! Нет, ребята, извините. Я не знаю—обижаются на меня, не обижаются... Может, рвачом считают.

—*А как происходит (или происходило) объяснение задания или поправок с нерисующим режиссером? Есть разница между нерисующими и рисующими?*

—Это все относится к теме фабрики. Потому что на «Союзмультфильме» работали люди, пришедшие со стороны, не имеющие отношения не то что к кино, но вообще ни к какому искусству. Допустим, вышел человек на пенсию. Директор картины говорит: «Иди к нам!»—«Ну, давай!»—«А чего умеешь делать?»—«А ничего не умею!»—«Тогда—режиссером!» И надо же, он оказывается талантливим человеком, и делает хорошие фильмы, потому что тут важна башка. А инструментов у него—навалом! Мультипликаторы есть, в цехах—художники, все «выдавалось». А сейчас режиссеру, если он в этом ничего не смыслит, работать очень трудно. Да таких уже и нет. Вспоминаю эпизод из работы одного из наших нерисующих режиссеров. Я с ним никогда не работал, просто знаю понаслышке, что у него семь пятниц на неделе всегда было. И однажды я присутствовал при его разговоре с Наташей Богомоловой. Она принесла ему сцену, ее посмотрели на экране, и он говорит: «Нет, Наташ, надо все по-другому! Я всю ночь не спал, думал. Надо иначе сделать». А Наташа смотрит: совсем другая мизансцена, все по-новому,—и говорит: «Послушай, по ночам спать надо!» Тем не менее, переделала.

—*Рассказывают, что этот режиссер требует переделок сразу крупными кусками, а не по мелочам, и когда ему говорят, что проще подправить мелочи, иначе будет хуже, он настаивает на своем. И в результате методом проб и ошибок возвращается к первому варианту.*

—Он такой мечущийся. У него нет железного видения.

—*Это от отсутствия практики?*

—Нет, просто он начинает кино, еще его как следует для себя не сформулировав. Только общее представление. Наше время вообще породило много шарлатанов.

Конечно, среди стимулов к повышению мастерства важен профессиональный престиж. Особенно для молодежи. Маленькие деньги престижа не повышают, как и плохие фильмы. Мы поняли, что престиж подорван, тогда когда набирали студентов во ВГИК. За два года получить «корочку» о высшем образовании—я думал, там сейчас такой «лом» будет... Предварительный конкурс. Отбираем мы со Шварцманом. Сначала отсеивали. Потом увидели, что конкурса-то нет! Что делать? Посоветались. Давай брать всех подряд, чтоб только человек умел хоть немного рисовать, причем еще неизвестно, свои рисунки он принес или нет, но так хоть видимость конкурса создадим.

—*Я, кстати, спрашивал у педагогов ВГИКа, есть ли сейчас у художников-постановщиков предмет «конструкция персонажа»? Оказалось, нет. То ли об этом вообще не говорят, то ли только упоминают, что она существует. Наташа Демидова, которая училась в первой половине 1980-х, говорила, что о конструктивности типажа узнала уже после института, когда стажировалась в группе у того же Никитина, который этому придавал большое значение. А во ВГИКе ее этому не учили.*

—*Может быть, я во ВГИКе не учился, не знаю.*

—*И если художник-постановщик, выпущенный институтом и не имеющий об этом понятия, попадет на производство, то как аниматор будет работать с его типажем? Другое дело, что многие художники сначала сочиняют образ, а потом «вгоняют» в него какую-то конструкцию. Но важно, чтобы она была.*

—*Сейчас основной контингент, который дает мультипликаторов—это лица на Казакова. Там преподает Толя Петров, там хорошие педагоги. Но выпускники в основной массе очень слабые. Не поймешь, то ли набирают их так неудачно, то ли программа хромает... Не то что мультипликат делать—рисовать редко умеют. Я спрашивал их: «У вас разделение есть по профессиям?»—«Нет,—говорят,—нас учат всему». Может быть, в этом причина. Разом и фазовка, и прорисовка, и мультипликат, и фона.*

—*Сколько их учат? Два года?*

—*Да, как на курсах мультипликаторов на «Союзмультфильме».*

—*Два года—это максимум для курсов. Курсы сороковых годов были восьмимесячными.*

—*Во ВГИКе пять лет учили.*

—*Но это был экспериментальный курс, с программой, положенной при обучении художников-постановщиков, плюс дополнительные предметы включая мультипликат. И, по-моему, это оказалось неэффективным.*

—*У нас, кстати, ни одного мультипликатора с того курса и нет. Они все ушли в режиссеры, в художники...*

—*Да, только Собинова-Кассиль осталась в профессии. Но, вообще-то, комплекс предметов, которые преподавались на двухгодичных студийных курсах, тоже был не слабый: и пантомима, и актерское мастерство, и музыкальная грамота, и операторское дело, и рисунок с натуры, и анималистика...*

—*Когда мои занимались—рисунок им преподавал Леля Шварцман. Рисовали с натуры. Но я им обязательно во время лекций говорил: «Рисовать с натуры и рисовать по воображению—две разные вещи. Это надо делать*

быстро, вам придется рисовать не станковый портрет, на который вы можете потратить два месяца, а за день изготовить пятьдесят, а то и больше, рисунков...»

—*Во-первых, Толя Петров когда-то вернул такую фразу: «В хорошем мультипликаторе художник должен умереть». Не знаю, насколько это правильно, но тем не менее...*

—*Может быть, он и прав. Чтобы не было разных привнесений...*

—*Во-вторых, Радаков, учитель Дёжкина, неплохо разбирался в мультипликации, имел опыт работы и в 1940 году опубликовал статью, где утверждал, что слабость тогдашних мультипликаторов—в пренебрежении рисунком с натуры. Он считал это упражнение для мультипликаторов обязательным.*

—*Когда я учился, у нас тоже эта студия была одним из главных предметов, по-моему, занятия были два дня, нам ставили модель. Но лучше нам бы поставили эту модель для пятиминутных набросков.*

—*На двухгодичных курсах на «Союзмультфильме» так тренировали зрительную память: ставили натурщика в какой-то позе на несколько секунд, а затем заставляли нарисовать эту позу по памяти (разумеется, без подробной проработки).*

—*У нас такое задание было на экзамене, именно зарисовать позу и причем—с разных точек.*

—*А во ВГИКе на курсе 1939–1943 года будущие художники-постановщики тренировали ракурсное мышление другим способом: Мизунов и Мильчин обменивались бумажками с пятью точками: «ЛР», «ПР», «ЛН», «ПН», «Г»—то есть «кисть левой руки», «кисть правой руки», «стопа левой ноги», «стопа правой ноги» и «голова»—и каждый должен был врисовать типаж в эти координаты. Сазонов тогда выступал арбитром в этих соревнованиях.*

—*Это, кстати, еще чистяковская школа, XIX век. Он своих студентов учил начинать рисовать всегда с пятки. Потому что всякое движение начинается с опоры. У меня тоже не получается, когда начинаю рисовать фигуру сверху—нога «уезжает», приходится сдвигать. Но если ты рисуешь с ноги, то уже видишь на еще белом листе, где у тебя будет голова, где центр тяжести проходит (он всегда через стопу идет)... Я, правда, не знаю, почему Чистяков это придумал тогда, когда не было еще мультипликации... Это блажь какая-то, конечно, когда можно приблизительно композицию набросать и потом уже заниматься деталями. Но он начинал всегда с пятки, потому что основной упор приходится на пятку—и все, человек на рисунке стоит.*

У каждого свой метод... Я рисую сначала ноги (если это не крупный план, где только голова движется). Конечно, не полностью ноги типажа, но схему—обязательно. Куда нога идет? Чтобы были ясны даже не линии построения, а силовые линии. Пускай это не школа анимации, это школа рисования, но и она нужна. Не думаю, чтобы Толя Петров в лице их этому не учил. Наверное, учит. И Эллка Маслова наверняка с ними занимается.

—*Толя жаловался, что они не хотят ничего этого знать. Они считают, что им всё «флэшки» сделают... Может быть, у избранных и есть желание уметь делать всё, как умели раньше. Я даже знаю несколь-*

ких человек, которые хотели бы. Но этим избранным негде научиться—«Союзмультфильма» нет.

—«Союзмультфильма» нет, и преподавание, наверное, не так строится. У меня есть знакомый, который лет десять назад, или даже больше, хотел заниматься анимацией. Он немного рисовал, с компьютером дружил (компьютеры тогда еще были редкостью) и поступил во ВГИК на отделение компьютерной графики и анимации. А через два месяца ушел оттуда. Я спросил: «Почему, ты же так хотел?»—«А там педагоги понимают в компьютере меньше меня. Во всяком случае, я все эти программы знаю, а они в фотошопе только могут работать».—«Хорошо, компьютеру они тебя не научат, ну, а анимации-то должны научить?»—«Не знаю, мне так не показалось».

—Сейчас огромный дефицит именно на кадры преподавателей мультипликата, потому что нужен не просто человек, хорошо владеющий профессией, но и такой, который мог бы объяснить. «Говорящий».

—Объяснить тоже не всякий может, даже блестящий аниматор. Когда я учился на курсах, нам преподавала знаменитая пара—Пекарь и Колесникова. У меня что-то не получалось, я мучался, и Вета сказала: «Чего же ты ко мне не подходишь?» Я подошел. Она человек экспрессивный, стала бешено листать компоновки, в бешеном темпе править их карандашом. Она и работала быстро, и объясняла так же. Я смотрю: здорово, только я ни фига не понял. Почему надо было так, а не иначе? Подошел к Пекарю. Пекарь карандаша в руки никогда не брал. Он стал объяснять словами: «Вот видишь, здесь у тебя не фиксируется, а зафиксировать мы можем так или так, и т.д.» На самом деле нужно не то, чтобы другой за тебя гениально сделал всю сцену, а то, чтобы ты понял, как ее надо делать.

—Точно такая же разница на курсах сороковых годов, послевоенных, была между Дёжкиным и Бредисом. Дёжкин мог гениально показать, пройти по сцене, поправить, но объяснить не мог ничего. А Бредис был аниматором посуше Дёжкина, не таким экспрессивным, но он был врожденным педагогом и мог все объяснить вербально. Кроме того, виртуозно записывал листы, которые коллеги, по аналогии с логарифмическими таблицами, называли «таблицами Бредиса». Вот у Наташи Богомоловой, по-моему, хорошо получается объяснять, но она преподавать не хочет, ей это неинтересно.

—А это трудно очень. У меня, например, «терпелки» мало, я это знаю. И объяснять у меня получалось плохо. В той паре Пекарь оказался хорошим педагогом, я именно у него многому научился. Хотя Вета—лучший мультипликатор, и Пекарь с этим не стал бы спорить. Она Пекарю даст фору в сто очков вперед, но он мог объяснить, а она—нет. Когда я занимался с учеником, я брал карандаш (цветной, чтоб было понятно) и не на его бумаге, а на другой, объяснял. Слов не хватало, и я рисовал, а не втолковывал по десять раз. Потом спрашивал: «Понял?»—«Понял!..» Я забирал свою бумагу: «А теперь—сам!»

—Когда я с трудом уговорил Наташу Богомолову провести занятия в Британской школе дизайнера, я был поражен, как она блестяще справилась. Она первым же монологом сняла половину заготовленных мною наводя-

щих вопросов. Ее спрашивают: «Как в характерной походке передать индивидуальные черты персонажа»? Она объясняет: сначала многое задает типаж. Пропорции, длина ног—диктуют амплитуду, подсказывают схему походку. Потом, когда общая схема в голове сложилась—включайте зрительную память. И добавляйте подсмотренные у кого-то черты. А для студентов было проблемой именно индивидуализация пластики. Схемам-то их обучить успели...

—Да, в самом начале это сложно. Но в принципе это задача на воображение. Можно же и перед зеркалом найти любое движение, если вообразить трудно. Когда-то обязательно у аниматоров в каждой комнате стояло по большому зеркалу—я об этом слышал, но сам не застал. Перед ним можно было порепетировать. Когда я работал, у нас в лучшем случае были маленькие зеркала на столах. Но они мне не нужны, там только артикуляцию можно проверить, а зачем мне артикуляция—губы свои я и так ощущаю, мне не надо для этого в зеркало смотреть... И мимику лица тоже—брови поднял, сдвинул...

—Это, разве что, тому же Толе Петрову полезно было бы с его реалистическими типажам. У условного типажа нюансов нет.

—Конечно, у большинства типажей обязательно есть мера условности, причем на лице не так много градаций—бровки «домиком», опущены, углы губ вверх-вниз, рот: «а», «о», «у»... Глазки открыты широко или сужены... А большие зеркала, наверно, нужны были, чтобы посматривать туда. Но у меня, например, такого зеркала никогда не было на студии. Только дома, когда я начинал. Потом приходит внутреннее ощущение, но это—потом! Когда ты не встаешь с кресла, а у тебя напрягается та мышца, которая работает у твоего персонажа. Сама, непроизвольно. Поэтому, бывает, устаешь и физически, если на бумаге глыбы ворочаешь...

Да, педагог и практикующий аниматор—это разные специальности. Для меня преподавать в тысячу раз сложнее—сидеть, втолковывать... Лекцию прочитать—это, пожалуйста. Хоть сотне человек, хоть целому стадиону. Но с каждым сидеть и каждому говорить, что правильно, а что—нет, и, главное, почему неправильно—это трудно. И большое терпение нужно, и слов-то иногда не хватает. Я как-то сказал про часть фигуры на мультипликаторе: дескать, эта часть работает, а все остальное за ней *тащится*... Ребята как заржали...

—Я помню, как на просмотре «Почты» Цехановского в Музее кино молодую аудиторию сильно развеселил маршakovский текст в титрах: «Пакеты по полкам / Разложены с толком, / В дороге РАЗБОРКА идет, / И два почтальона / На лавках вагона / КАЧАЮТСЯ ночь напролет». Я-то читал этот текст как нормальный зритель, и если бы не их смех—внимания бы не обратил... Не говоря уж об истории с «Голубым ценком»...

Напоследок еще вопрос о цеховой специфике: насколько прорисовка мешает мультипликату, портит его? Есть мультипликаторы, которые очень негативно оценивают влияние карандаша прорисовщика на рисунок аниматора. Когда линия, нарисованная карандашом 4М, прорисовывается грифелем 4Т...

—То, что прорисовка сушит мультипликат—это было всегда. Даже когда работали хорошие профессиональные прорисовщики на «Союзмульти-

фильме», всегда после прорисовки мультипликат «засушивался». С этим приходится мириться, это неизбежно в силу технологии. У мультипликатора—живой карандашный рисунок со своими построениями, со своими даже неправильностями какими-то, а прорисовщик все сделает правильным, исправит пропорции, превратит прямоугольник в квадрат (я утрирую, конечно)... Это неизбежно. Но сейчас с прорисовкой ситуация значительно хуже, потому что и прорисовка, и чистовая фазовка частично свалились на аниматора. Раньше грамотно рисующий прорисовщик позволял мне особенно не следить за рисунком, моей главной задачей было следить за выразительностью персонажа, за движением. Если я где-то «наврал», даже в пропорциях,—прорисовщик поправлял. Сейчас прорисовщики абсолютно утратили квалификацию (кроме последних «старичков»), для них это уже непосильная задача, и поэтому мультипликатору приходится брать все на себя. И у меня болит голова не только за мультипликат. После того как я его придумал и нарисовал, я вынужден дополнительно проходить по сцене, «приводить» рисунок к типуажу, исправляя пропорции, а прорисовщикам практически остается только обвести.

А если их что-то не устраивает, они отказываются твои сцены брать. «Делай сам». С чистовой фазовкой то же самое. Уже не могут сфазовать, например, массовку. Объясняю: вот этот персонаж движется так, этот—сяк. Говорят, что невозможно. Спрашиваю: «Почему же черновой фазовщик мог сфазовать, а вы не можете?»—«А потому, что черновой фазует по мультипликату—на мультипликате есть вспомогательные дуги, а в массовке персонажи выделены цветным карандашиком, чтоб не перепутать, какой куда идет». После прорисовки цветного карандаша нет, и этих линий нет. Чистовому фазовщику лень взять мультипликат и посмотреть, что к чему фазуется. Хотя мультипликат у него лежит, и там все понятно. И я этому должен их учить! В результате из-за дилетантизма остальной исполнительской «братии» усложняется задача мультипликатора. В принципе, приходится заниматься не своим делом, думать и за того, и за другого. Большинство так и делает. Это я могу себе позволить сказать: пускай работают, а если не могут—выгоняйте и набирайте других! Вы же о чем меня просите: чтоб я свою сцену сфазовал? Так она у вас есть сфазованная, возьмите оттуда фазы, из черновой фазовки, и ее тоже прорисуйте! Это все не так сложно.

—*Эти «специалисты» тоже из лица выходят? Где их учат?*

—Понятия не имею. Кто-то из них опыт какой-то имеет, на «Союзмультфильме» работал... Конечно, уже на теперешнем «Союзмультфильме», новом. Меня уже там давно нет...

23 сентября 2008