

...сть плохая и хорошая анимация. А европейская или российская школа – особых различий нет.

Алфавит. - 2002 - март - с. 14.

# ЕЖИКИ В ТУМАНЕ

Михаил Алдашин: "Российские аниматоры продолжают снимать авторские фильмы ручным способом на медные деньги"

Режиссёр-аниматор Михаил Алдашин, уроженец Туапсе, закончил Техническое училище Морского Флота, выучился на моториста и... уехал в Москву – поступать во ВГИК. Свою первую "мультик" "Переворот", состоявшую из трёх новелл, сделал на типографских обрезках афиш. И показал её Юрию Норштейну. Мэтр тут же пригласил Михаила в свою мастерскую на Высшие режиссёрские курсы.

С Михаилом Алдашиным беседует наш корреспондент Анна ПЯСЕЦКАЯ.

– Михаил, что происходит в отечественной анимации? Мы о ней слышим, но почти не видим ни в кинотеатрах, ни по телевидению.

– Старая школа даже при отсутствии нынешней свободы техники и стилистики была очень сильной – и с технической, и с профессиональной точки зрения. Советские мультфильмы, снятые в пятидесятые годы, всегда можно отличить по характерным признакам – своеобразному темпу, изображению, музыке. Кризис в нашей анимации начался в 1989 году. Молодым режиссёрам негде практиковаться – исчезли большие студии. Зато появилось с десяток новых, небольших – среди них разделившийся на две студии "Союзмультфильм", студия "Аргус", "Пилот", "Кристалл филмз", "Стайер". Невероятно трудно найти деньги для анимации. Аниматоры не умеют их "выбивать".

– В чём, по-вашему, различие между российской и европейской школой анимации?

– Особого различия не вижу. Просто есть плохая и хорошая анимация. А вот азиатская школа весьма своеобразна, хотя её стиль мне не очень близок. В Южной Корее множество фабрик и анимационных студий, на которых работают целые бригады мультипликаторов, многие из них учились в Америке. Они и производят мультфильмы для США. Но на этих же студиях трудятся и над своими полнометражными фильмами. Уверен – наступит момент, когда они плюнут на американские деньги и будут делать только свои фильмы.

– И всё же чем объяснить бешеный успех американских мультфильмов во всём мире?

– Американцы развивают технику и динамику действия. В недавно вы-



шедший в прокат "Шрэк", который побивает теперь все кассовые рекорды, вложены колоссальные деньги. Сегодня такое производство в России просто не поднимать. Повторюсь – нет денег, нет профессиональных рук. Я давно задумал сделать полнометражный фильм, но не могу собрать съёмочную группу.

Несколько лет назад на студии "Пилот" по заказу Фонда правовых реформ мы сняли десять одноминутных фильмов. Сейчас это уже невозможно. Создание анимационного фильма – трудоёмкий процесс. Судите сами – в Америке полнометражный мультфильм делают около двух лет, а съёмочный период игровой картины – два месяца, иногда могут снять и за две недели. Чувствуете разницу?

– Чем, как вам кажется, так полюбили зрителим Бивис и Баттхед? Эти уродцы уже стали героями полнометражного фильма и ещё "Стрёмного городка Сауз-Парк", купленного чуть ли не всеми развитыми странами.

– Они абсолютно примитивны с точки зрения классической анимации. Но всё в этих фильмах настолько выверено, просчитано, что зрелище становится интересным. Персонажи (школьники, которые пугают, ругаются матом, делают глупости) органично вписываются в изображение. Я назвал бы всё это "сортирным" рисунком, потому что напоминает детские непристойные изображения в школьном туа-

лете. Эдакий народный маргинальный сериал. Но в то же время профессиональная клоунада.

– Куда движется мировая серийная анимация?

– К простым коллизиям и разговорному кино.

– Вот вы и решили снять "рашпен" Сауз-Парк, придумав своих "Букашек"...

– Поскольку средний уровень анимации у нас пока (или уже?) не очень высокий, я создал персонажей, которых было бы легко рисовать. Мои букашки "скроены" из кружочков и палочек. Аниматор – это ещё и актёр, он должен знать, как передать испуг, удивление или радость. Герои фильма – немного "придурковатые" блохи, комары, жучки, кузнечики... У каждого свой характер. Паук-клептоман, Муравей-работяга, Муха-бизнес-леди, Комар-вампир, Бабочка – толстая красавица. Сценарий написан совместно с нашим американским продюсером Чаком Свенсоном. История рассчитана как на взрослую, так и на детскую аудиторию. Пока персонажи говорят на английском языке, но мы сделаем и русскую версию.

Работа идёт. Наши "Букашки" уже живые, шевелятся. Мы старались избежать прямолинейной дидактики, но, мне кажется, в картине присутствует положительный заряд.

– У анимации в нашей стране есть будущее?



Фото из архива М. Алдашина

– Не знаю. Талантливая молодёжь уезжает за границу. Там очень ценят аниматоров русской школы. Многие бывшие "пилотовцы", ученики Александра Татарского, успешно работают в США, Франции и Венгрии. Думаю, с ним из путей выхода из теперешнего кризиса может стать создание детского телеканала (подобно американским Cartoon Network и Nickelodeon). Если удастся организовать рентабельное производство в национальных масштабах. Ведь мы – уникальны. Российские аниматоры на медные деньги продолжают снимать свои авторские фильмы кропотливым ручным способом. Есть замечательные картины. Вряд ли такое качество достижимо при индустриальном, поточном методе работы. Мне очень нравится то, что делает Роман Пучков, Степан Вирюков. Кстати, среди молодых, точнее, среди студентов во ВГИКе, я нашёл Зою Трофимову, замечательного художника, которая нарисовала мне всё "Рождество". Сейчас она работает во Франции. Увы...

## Справка "Алфавита"

Михаил Алдашин – режиссёр фильмов "Келе" (совместно с П. Пэдмансоном), "Пумс", "Охотник", "Другая сторона", "Рождество". Лауреат премий многих международных фестивалей, работает на студии "Пилот". Только что снял новое кино "Букашки" (русско-американский проект).