



Клубные встречи

На верхнем стекле было тщательно прорисовано окошко, на втором — белые пятна, на третьем — черные. Оператор медленно передвигал стекла с пятнами, отдельно снимая на пленку каждое миллиметровое передвижение. А в результате на экране за кукольным окошком повалит снег... В наше время, когда все стараются урвать побольше и побыстрее, когда само киноискусство ассоциируется в первую очередь с понятием "бизнес", эти люди кажутся по меньшей мере чудачками. Годами, тщательно выстраивая каждый кадр, они оживляют своих кукол, создавая удивительный мир — анимационное кино. Сегодня в гостях у "ВК" сценарист Владимир Голованов ("Фильм, фильм, фильм", "Пограничный пес Альп" и многие другие) и режиссер анимационного кино Мария Муат ("Влюбчивая ворона", "Античная лирика", "Двенадцатая ночь", "Буря", "Прекрасная Маргарет и Черифлей", "Шалтай Болтай", "Дядюшка Ау", "КОАПП"). Многие из этих фильмов супруги сделали вместе. Их последняя совместная работа, над которой они трудятся уже больше полутора лет, — пятидесятидвухминутный мультфильм "Короли и капуста" по повести О'Генри.

**Владимир ГОЛОВАНОВ,
Мария МУАТ:**

«Передайте Черномырдину — мы утопили доллар»

— В.Г.: У меня есть заявление для печати. "Граждане, товарищи, господа! Банкиры, предприниматели, меценаты! Люди доброй и всецелой воли! Единственный, снимающийся в России в эти, достаточно сумасбродные, дни полнометражный анимационный кукольный фильм просит помощи.

Мы очень хотим порадовать вас результатом, но мы падаем перед финишем. Поддержите!

Любые виды соединения усилий возможны — от простой, но очень большой, человеческой благодарности до конкретного договора об участии в титрах и грядущих доходах. И нужно-то немного! Но у нас нет. Поддержите! Двести сорок пять двадцать четыре шестьдесят. Это телефон нашего директора Александра Соколова. Куклы плачут, люди ждут.

Не оставьте во дни тяжкие мультипликацию — подругу детских ваших дней!

Только учтите, этот текст обладает особой энергетикой, поэтому печатать его нужно полностью.

— А ваши сценарии тоже несут в себе эту энергетику?

— В.Г.: Нет, только стихи. Я всю жизнь писал стихи, на склоне лет произошла их публикация в "Новом мире". Вероятно, с этим связана и моя работа в мультипликации, потому что мультфильм, независимо от того, создавали ли его люди поэтические или прозаические, может быть описан с помощью поэзии. Здесь отличный от игрового фильма ритмический узор, что связано с понятием "timing" (сосуществование темпоритма, времени и действия). Еще очень важно, с какой секунды включается фильм. Если прошло 5—10 секунд, а фильм еще не включился энергетически, значит, уже ничего не произойдет. Иногда наступает миг, когда включиться поздно.

— А с чем связан такой крик души, как заявление для печати?

— М.М.: Кукольное объединение фактически погибло. "Союзмультфильм" хочет закрыть нашу картину, хотя из полутора тысяч метров осталось снять всего сто. А народ работает без зарплаты довольно давно. Тут же люди ненормальные, кино хотят снимать.

— В.Г.: Лето проходило более или менее нормально, потому что все что-то с дачи приносили: картошечку, крапиву, супчик варили. Это с одной стороны не так страшно, как может звучать, но это именно выживание.

— М.М.: Народ уже даже не ропщет. Все работают по многу лет и понимают, если картина начата, она должна быть закончена. А если картину остановят, директору все равно лучше не будет.

— Ваш рекламный ролик для этого фильма идет на английском языке. Означает ли это, что в продаже своего фильма на Западе вы заинтересованы больше, чем в российском прокате?

— В.Г.: Несмотря на то, что такой фильм стоит неизмеримо меньше, чем аналогичный в Америке и Европе, мы не знаем, сможем ли его здесь окупить. Здесь мы можем рассчитывать только на телевидение (которое ни копейки не платит, но хоть свидетельствует, что наша анимация не пропала) и на региональные кабельные станции, которые по копейке, хоть за 100 долларов, будут приобретать право на показ — их все-таки много. Конечно, мы надеемся продать фильм на Западе.

Если бы его купили за несколько миллионов долларов, мы бы смогли жить дальше.

Советская, то есть российская анимация сейчас живет на показе фильмов прошлых лет. Хотя в принципе так поступает весь мир, без конца прокручивая "Микки Мауса", "Тома и Джерри". Мультипликация не стареет — вырастают новые поколения и смотрят на тех же самых зайца и лису. По Монтеню, кто видел смену времен года, тот может умирать спокойно, потому что больше он ничего нового не увидит. И все же новые поколения вырастают все под то же "Простоквашино", а психологическая окраска действительности изменилась, и понятия добра, зла, ненасилия тоже окрашены в другие тона.

Но знаете, спустя какое-то время работы в кино (и многие это ощущают) даже не испытываешь особого желания увидеть готовую картину. Когда сочиняешь, пишешь, с режиссером говоришь — уже видел-перевидел это, хотя фильма еще в природе нет. Я когда этот феноменчик ощутил, сначала расстроился, а потом понял, что в каком-то смысле это правильно, потому что чем дольше тонешь в этом способе жизни, тем реже выплываешь на поверхность.

— Какими качествами должен обладать человек, который связывает себя с анимацией?

— М.М.: Терпением — раз, юмором — два. У нас один человек снимал массовку, где "ползут" 15 кукол. Передвинет их, подбежит — сделает кадр, опять передвинет — опять кадр. В течение дня он снял кадров двадцать — на экране это меньше секунды. А бывает, что не получилось, и приходится все переделывать.

— В.Г.: Нужно уметь увидеть цельный результат из великого множества подробностей. Все должно происходить, высокопарно выражаясь, на грани ясновидения. В игровом кино можно сразу снять целый эпизод, а здесь картина разъята на атомы, а сложить ее нужно в целый организм. Перед тобой как бы должна катиться волна, а ты внутренне должен повторить ее образ. А вообще мультипликаторы — это особый народец, этакий народец медоваров. Скоро будет анимационный фестиваль "Крок" — это такой парод, куда съезжаются мультипликаторы со всего бывшего Союза, и там сразу видна эта особенность.

— М.М.: Однажды у нас в Болшеве, в доме творчества кино, проходил семинар. А туда приехала одна дама, которая по великому благу достала путевку, чтобы отпуск с кинематографистами провести. А тут вся наша орава. И кто-то услышал, как она звонит в Москву подруге и говорит: "Ой, ты знаешь, такой кошмар, кормят продуктами для населения. Люди приехали — какие-

то сектанты, мужиков красивых нет, женщины одеты ужасно. И целый день сидят в темном зале".

— А можно ли потерять форму в мультипликации?

— М.М.: Если долго не снимать, то можно, а если снимать подряд один фильм за другим, то тоже можно. Потому что на голом профессионализме далеко не уедешь, тут же все от души идет.

— Когда вы "замахнулись" на классику, например, Шекспира, приходилось ли вам сталкиваться с негативным отношением к такому сочетанию, как анимация и классическая литература?

— М.М.: Еще как приходилось. Приехали англичане и предложили делать Шекспира. Коллеги нас прокляли: в 26 минут записать пьесу гения — это святотатство! Да мы и сами так считали, пока не взялись за дело. Оказалось, что все возможно, если выполнять поставленные задачи. А задачи у них были достаточно популяризаторские — для школьного процесса. У тех же англичан Шекспира никто не знает. Теперешнее поколение, по крайней мере...

— В.Г.: У нас поколение выбирает пепси и Шекспира, а у них только пепси.

— М.М.: ...Если один студент филфака спросит другого, читал ли тот Шекспира, этот вопрос не будет неприличным. Нам же просили не вносить своих трактовок, а просто разыграть сюжет. В результате эти вещи получились немножко стерильные.

— В.Г.: Зато Машин портрет теперь висит в доме-музее Шекспира.

— А вы только экранизации делаете или оригинальные сценарии тоже?

— М.М.: Володин сценарий для "Античной лирики" был совершенно оригинален. Этот фильм стал последним государственным фильмом, который сняли в 1989 году. В кино он был принят очень хорошо, дали первую категорию. А потом наступил 1990-й, и даже копию не напечатали, осталась только эталонная. Мне говорили, какая-то "Античная лирика", кому она нужна. Фильм очень долго провалялся на копирфабрике, и однажды совершенно случайно, без кавычек, без подзаголовка "Мультфильм", я увидела его в телепрограмме. Теперь его довольно часто показывают.

— В.Г.: Обращение с классическим первоисточником вообще бывает на грани безумия. Когда я писал сценарий для "Королей и капусты" (а это вообще был не наш выбор), я решил распутать это гигантское произведение, которое принципиально запутано. Для начала решил написать действующих лиц, их оказалось 150. Как вы понимаете, столько персонажей ввести в спек-

такль — безумие. Конечно, этот фильм — "по мотивам", но какой-то бурлескный тон мы сохранили и надеемся, что это придаст всевозрастную окраску фильму: он для детей, не ставших взрослыми, для взрослых, не переставших быть детьми.

— А как насчет русской классики?

— В.Г.: Следующий наш запуск — это "Ночь перед Рождеством". Я написал сценарий из трех частей, а снимает дебютантка, которая даже не имеет режиссерского образования, — она художник. Но она классно подошла к этой работе, как показали пробы.

— В чем различие сценариев игрового и анимационного кино?

— В.Г.: Они различаются примерно так же, как хоккейная игра на целом поле и игра той же команды на пятячке перед воротами. В мультсценарии приходится крутиться на очень ограниченном пространстве, что вызывает большую концентрацию и реплик, и реакций персонажа, и трактовки сюжета. Фильм может быть достаточно медленным по темпу, но плотность материала все равно больше, чем в игровом кино.

— Многие режиссеры признаются, что кукольные мультфильмы снимать интереснее, но смотреть они предпочитают рисованные...

— М.М.: ...И когда спрашивают про самый любимый фильм, многие отвечают — "Чебурашка", а он кукольный. У нас раньше к кукольным фильмам относились несерьезно, считалось, что они должны строиться в основном на диалогах, рисованные же более гэгювые. Но это неправильно, на самом деле кукла может делать все, это такой же персонаж, как и актер.

— В.Г.: В мультипликации можно сделать практически все. Недаром Эйзенштейн в свое время сказал, что будущее кино — за анимацией. Он был потрясен, когда увидел Диснея, эту возможность подчиняемости материала, любой трансформации, выявления внутренней сути персонажа. Видимо, он так намучился с живыми актерами — Бирман и Черкасовым, — что это его сильно пленило. Есть даже несколько статей на этот счет. А может быть, это страшная ирония...

— Кстати, об актерах. Для многих из них озвучание мультфильмов становится такой же визитной карточкой, как роль в кино или театре (Кот Леопольд — Калягин, кот Матроскин — Табаков). А кто и как озвучивает ваших "Королей и капусту"?

— В.Г.: У нас неплохой список актеров: Дуров, Муравьева, Удовиченко, Суховерко, Кононов, который замечательно "сыграл" городского сумасшедшего, Виктор Рыбов из театра Образцова. Дуров обожаем рассказывать всевозможные истории, а записывает все стремительно и точно. А потом — снова рассказы. Уже вроде в дверях стоит, уже шапку надел, нет, опять вернулся — работать надо, а Дурова невозможно выпроводить. Он все хочет еще что-нибудь рассказать!

— М.М.: Муравьева прекрасно озвучивает вот эту девушку в рыжем платье. У нее есть несколько музыкальных номеров, она и с композитором с такой же легкостью работает, ноты моментально запоминает и тут же входит в образ. А с Ларисой Удовиченко я и раньше работала над "Влюбчивой вороной". У нее характерный, слегка надтреснутый голос, что очень подходит для куклы, тем более что не сразу выясняется, плохая она или хорошая.

— Не могли бы вы приоткрыть дверь в вашу производственную "кухню". Как, например, заставить кукол плакать, прыгать?

— М.М.: Очень просто. Можно взять канцелярский клей и накапать на стекло капелек побольше и поменьше. А когда они застынут, двигать их щеточкой. Подпрыгивают они на тоненьких капроновых ниточках. Но самое ужасное — это море. В принципе мы каждый раз изобретаем что-то новое. А недавно мы топили доллар (у нас один персонаж выбрасывает в море деньги). Директор снял с доллара уменьшенный ксерокс (мы потом его одной иностранке подарили, она была в страшном восторге), подкрасили его зеленоватым и на веревочках утопили.

— Не жалко было?

— М.М.: Да нет. А Черномырдин нам был бы только благодарен.

— В.Г.: Что-то приходится переписывать по ходу съемок. Мультипликаторы требовали от меня и дотребовались, чтобы у нас один персонаж по имени Филиппе не погибал, а у О'Генри он погибает. Так вот теперь нашего Филиппе выбрасывают за борт с кочаном капусты, но в последнем кадре он все-таки всплывает. Потому что хуже некуда, когда персонаж приходится умирать. Я поэту и не стал писать для полнометражного игрового кино, потому что там, когда напрашивается, то приходится умирать... А чем дальше, тем больше напрашивается.

— М.М.: Хотелось бы закончить фильм. Очень хотелось бы.

— В.Г.: Очень. Читайте, читайте наше заявление для печати!

Беседовала Ольга ФУКС.
Фото Игоря ИВАНДИКОВА.