

В. Г. Колесникова
жур.-муз.сф.

4/1-882

Полярная Правда
г. Мурманск

7 ЯНВ 1988

«Жест — есть язык души»

ГОСТЬ МУРМАНСКА

Декабрьское занятие кинолектория «В мире кино» бюро пропаганды киноискусства было посвящено мультипликации. На встречи со зрителями Мурманска и области приехала художник-мультипликатор киностудии «Союзмультфильм» Виолетта Павловна КОЛЕСНИКОВА. Очень непросто было в короткое отведенное для беседы время рассказать, как из рисунков, кукол, пластилине рождается чудо мультипликации! В таких случаях приходит на помощь большой опыт работы — не только творческой, но и педагогической. Сама Виолетта Павловна более 32 лет работает художником мультипликационного кино. С ней встретилась старший методист управления кинофикации Т. Вольская и по просьбе редакции задала несколько вопросов.

— Как вы пришли в мультипликацию? Как давно это было?

— Это было действительно давно. Честно говоря, я и не собиралась связывать свою жизнь с мультипликацией и даже сдала экзамены в МИИТ (Московский институт инженеров транспорта), но обстоятельства изменились. По счастливой случайности, в тот год был объявлен набор на трехгодичные курсы художников-мультипликаторов, одним из педагогов был Федор Савельевич Хитрук, наш прославленный режиссер. Обучение мультипликации имеет свои особенности, так как учебников не существует. Весь процесс состоит в непосредственной передаче мастерства от педагога ученику. Федор Савельевич обладает редким даром педагога раскрыть перед человеком таинства такого тонкого ремесла, как художника — мультипликатора. Я считаю, что в этом смысле мне очень повезло.

— Достаточно ли быть просто хорошим художником, чтобы работать в мультипликации?

— Нет, это искусство требует совершенно определенных качеств. Во-первых, ри-

совать нужно уметь все: и портрет, и жанровые зарисовки, и пейзаж. Во-вторых, наш язык — это язык пластики, движения. Хитрук говорил: «Жест — есть язык души, если ты начал движение, то его нужно закончить». В-третьих, мы должны выявлять в каждом персонаже какие-то характерные черты, то есть искусство, близкое к карикатуре. И самое главное — нужно описать переход от одного эмоционального состояния к другому во времени. Возьмите, к примеру, «Варежку» прекрасного режиссера Романа Кочанова. Фильм без текста, но зрители прекрасно понимают, о чем идет речь, настолько выразительна логика поведения девочки, выстроенная художником — кукловодом. Художник — мультипликатор должен обладать абсолютным музыкальным слухом, чувством ритма, так как рисунок оживает только под музыку. Обязательно нужно иметь индивидуальное пространственное мышление, так как то, что создается на листе бумаги, должно обладать иллюзией объема.

— Виолетта Павловна, вы уже давно работаете на

киностудии, знаете многих мастеров рисовального кино. С какими режиссерами приходилось работать вам как художнику?

— С Федором Савельевичем мы встретились уже снова, но уже в другом качестве: я как профессионал-мультипликатор, он как режиссер. Вместе мы работали над картинами: «Фильм, фильм, фильм!», «Винни Пух», «Лев и Бык», «О, спорт, ты — мир!». (За последний фильм на конкурсе спортивных фильмов в Каунасе Виолетта Павловна была удостоена звания лауреата — ред).

Дольше всего в памяти остаются те фильмы, которыми отдано больше всего сил, мастерства, души. Все это очень зависит от личности самого режиссера. Насколько режиссер озабочивается высокопрофессиональным, насколько он сможет увлечь тебя идеей, настолько работа становится интересней. Именно таковым было сотрудничество с Романом Кочановым над его фильмом «Тайна третьей планеты», с Инессой Ковалевской над картиной «Бременские музыканты».

— А вы сами никогда не хотели уйти в режиссуру?

— Нет, у меня такого желания никогда не было. Видимо, за годы работы с выдающимися нашими мастерами у меня выработались определенные критерии, ниже которых опускаться не хочется, просто нельзя. В своей профессии художника-мультипликатора я себя чувствую гораздо комфортнее. И, искренне говоря, мне очень льстит, что ко мне обращаются за помощью и Хитрук, и Норштейн, и Кочанов. Я — правая рука

режиссера, я воплощаю его замысел. Мультипликаторы — это не совсем точный перевод, вернее мы — одушевленные, аниматоры. Мы даем жизнь рисунку, через который воплощается режиссерский замысел. Это не менее творческая и интересная задача.

— Виолетта Павловна, многие зрители, любя «мультики», даже не представляют, какой это трудоемкий процесс. Сколько, предположим, вам приходится делать рисунков к 10-минутному фильму?

— Всего производство рисованной части (10 минут экранного времени) занимает 3—4 месяца и требует 1000—1500 рисунков! Но это в каждом случае индивидуально: иногда больше, иногда меньше.

— Традиционно мультипликационные программы идут на детских сеансах, правомерно ли это?

— С одной стороны, да, так как мультипликация обладает зарядом огромной эмоциональной силы, причем в форме, адекватной детскому восприятию. Используя мультипликацию, можно преподавать языки, физику, алгебру, геометрию, да и, наверное, все школьные предметы, ведь мультипликация значительно будит воображение. Просто пока мы к этому еще не пришли. Но, вообще-то, здесь существует определенный стереотип отношения к мультипликации как к чему-то несерьезному, когда нашему искусству под силу все: и экология, и взаимоотношения между людьми, и вопросы мира. Другое дело, что серьезная мультипликация просто тонет в потоке кинопродук-

ции. Меньше, чем игровому и документальному кино, уделяется рекламы. Но это отношение нужно всячески ломать.

— Скажите, на ваш взгляд, человека уже достаточно давно работающего в мультипликации, каково его сегодняшнее состояние отечественного мультикинематографа?

— Мне очень нравятся работы прибалтийских коллег Рейна Раамота, Аво Пайстика, Прийта Пярна. Хочу обратить ваше внимание на фильмы студии «Киргизфильм», выпустившей в последнее время несколько интересных лент. На Алма-Атинской студии даже силами энтузиастов организованы специальные курсы.

Но что вызывает тревогу — это крайне низкая материальная база киностудии. Мы давно выросли из детских рамок. Все ведущие режиссеры очень разные и индивидуальные, а мы все работаем в одинаково равных крайне стесненных условиях. Мы работаем на технике 50-летней давности, мы просто не в состоянии дальше работать по устаревшей технологической методике. Не хватает самого основного — режиссеров-мультипликаторов.

Когда-то была допущена очень серьезная ошибка: с 1959 года на специализированные курсы мультипликаторов набора вообще не было. Но студия разрослась, а режиссеров не прибавилось. Возникла проблема: старшее поколение мультипликаторов нечем заменить. Из положения пытаются выйти организацией краткосрочных курсов на высших режиссерских, где я преподаю мультипликаторам режиссерам.

Вместе со своими коллегами в течение шести месяцев выезжаю в Вильнюс, где также созданы курсы, но это только по субботам и воскресеньям. Приезжаем давать консультации, принимаем творческие задания. Но это проблемы в целом не решает.

На встречах зрителям был показан новый мультипликационный фильм «Приключения пингвиненка Лоло», созданный совместно с японскими кинематографистами. Авторитет наших мультипликаторов в мире очень высок, поэтому обращение японцев в Госкино с просьбой о совместном сотрудничестве было не случайным.

— Наверное, при работе возникали определенные трудности?

— Очень жесткие сроки постановки, большая нагрузка легла на художников, а почти вся творческая группа была советская. Попробуем еще наше кинопроизводство недостаточно мобильно и гибко, чтобы без потерь сотрудничать с иностранными фирмами. Но, несмотря на возникшие трудности, результат оказался удачным.

— Ваши ближайшие творческие планы?

— Совместно с режиссером Идой Гараниной началась постановка полнометражного фильма «Кошка, которая гуляет сама по себе» по одноименной сказке Редьярда Киплинга и фильм «Балаганчик» по стихам Гарсиа Лорки.

— И последний вопрос. Каковы ваши впечатления о мурманском зрителе?

— Очень требователен и доброжелателен, такое сочетание очень приятно.