

Как рыба, ищу, где глубже

На завершившемся на днях XIII Международном фестивале детских и юношеских фильмов в Монтевидео российская картина "Божество" Константина БРОНЗИТА получила первый приз в номинации "Лучший короткометражный мультфильм". Зимой в российский прокат выйдет его новый полнометражный анимационный фильм "Алеша Попович и Тугарин Змей". Продюсер Сергей Сельянов на презентации проекта в рамках Сочинского кинорынка назвал его семейным мультфильмом, то есть рассчитанным на семейный просмотр. Сам Константин Бронзит в рекомендациях давно не нуждается. Его картины обошли десятки фестивалей, на которых получали множество наград. Среди последних его работ — "Божество" и "Карлик Нос", где он выступал в качестве художественного руководителя. Представляя свой новый проект в Сочи сразу после презентации картины "Папа" В.Машикова, Бронзит начал что-то говорить извиняющимся голосом, что, мол, не забержит долго внимания уважаемой аудитории и так далее в том же роде. Эта вечная стеснительность наших аниматоров, задвигающих себя в тень игрового кино, поражает.

— Действительно, так получилось, что я оказался в ситуации извиняющегося. Главная беда анимационных режиссеров в том, что мы всегда в тени. С этим приходится мириться. Нас никто не знает, хотя знают наши фильмы. Всякий раз повторяется ситуация: вот я это сделал, посмотрите на меня. Но завтра все равно тебя забудут. Это все, что я могу сказать.

— Насколько сложно сегодня живется человеку, занимающемуся анимацией?

— Возможно, вы удивитесь, услышав мой ответ. С тем же знаком равенства можно сегодня спросить о том, насколько тяжело живется актеру или режиссеру игрового кино. Конечно, все зависит от уровня режиссера или актера. Кто-то преуспевает, а кто-то бедствует. У меня, слава Богу, все в порядке. Но у массы режиссеров нет денег на их проекты, нет заказов и работы.

— А вы занимаетесь исключительно собой либо инициируете проекты для других тоже?

— Да, занимаюсь собой, и это главное мое счастье — возможность творить. Это с одной стороны, но с другой — "Алеша Попович и Тугарин Змей" — чисто коммерческий проект. Мне его предложили. Мы собрали сценарий, и я решил, что это может быть интересно. Написал сценарий, можно сказать, с луны свалившийся человек — Максим Свешников, совсем молодой, лет двадцати, откуда-то с Украины. Учился чуть ли не в техническом институте. Но мы перевернули его сценарий с ног на голову. Работаем вместе с Сергеем Сельяновым, который продюсировал мой фильм "Божество", а потом мы работали над "Карликом Носом", где я был вроде консультанта и художка. "Карлик Нос" в итоге пошел по кинотеатрам, а "Божество" — по фестивалям.

— Почему возникает именно Алеша Попович и именно сейчас, а не какой-то иной герой?

— Это удача. Это фигура. Это приятно смотреть. Это не что-то про капитана Немо, а наше российское кино и всем знакомый с детства персонаж. Но если бы был написан сценарий того же качества не про Алешу Поповича, а про капитана Немо или Геракла, то мы бы выбрали его. Слава Богу, написали про Алешу Поповича. Мы планируем сделать 86-минутный фильм. Где-то шестьдесят процентов фильма уже сделано. В

Голливуде на такой проект отводится пять-шесть лет. Продолжаем рисовать, и это продлится все лето. Сценарий разрабатывается и уточняется, параллельно пишется звук, работают актеры.

— Пригласили звезд? Не хотите повторить опыт "Шрэка", в котором задействованы актеры уровня Бандераса и Руперта Эверетта?

— У нас актеров-звезд нет. И в этом нет ничего страшного, и лично мне безразлично, звезды они или нет. Важно, чтобы актер абсолютно точно "сел" в персонажа. Существеннее то, станет ли фильм звездным или нет. Я бы, конечно, не отказался от Джека Николсона, но опять-таки при условии, если он точно попадал бы в персонаж. Процесс этот сложный. Одна из главных ролей у нас не озвучена, ищем голос, пробовались многие актеры, но поиск продолжается.

— Студия "Мельница", на которой создается ваш фильм, она — ваша, какое вы к ней имеете отношение?

— Она не моя. Главный там человек — Александр Боярский. С ним мы когда-то начинали на "Леннаучфильме", и постепенно все это выросло в самостоятельную анимационную студию. Что касается меня, то сегодня я здесь, завтра — там. Меня это очень устраивает. Кто предложит интересный проект — к тому и пойду. Я, как рыба, которая ищет, где глубже. Быть продюсером — особый талант. У меня его нет. Я — режиссер и хочу заниматься своим делом.

— Думаете, что в нашей стране полнометражная анимация может побить рекорды в прокате, как это происходит, скажем, в Японии?

— "Карлик Нос" в этом смысле был очень важным проектом. От него многое зависело. За последние десять — пятнадцать лет ничего подобного не появлялось, и было важно, насколько успешно сложится его прокатная судьба. От этого зависело и само существование студии "Мельница". Сам факт того, что мы тут же после "Карлика Носа" запустили следующую полнометражную анимационную картину, отвечает на ваш вопрос. Сергей Сельянов, а он — выдающийся продюсер, стал заниматься этой продукцией, и весьма успешно. По меркам российского проката "Карлик Нос" очень неплохо прошел. Поэтому мы работаем даль-

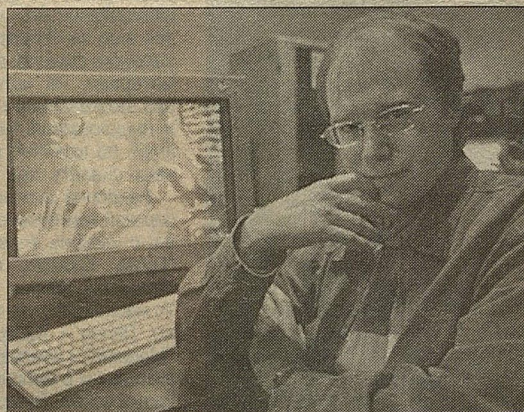
ше и рассчитываем на то, что тенденция эта будет укрепляться. Есть все основания предполагать, что "Алеша Попович" будет прокатан еще успешнее.

— Считается, что проблема "Карлика Носа" в том, что это не вполне русское кино, а сделанное по американским лекалам. Каков будет "Алеша Попович"?

— Обвинения в какой-то мере справедливые. Но это ведь была немецкая история, а не русская. Кроме того, у нас несколько ошибочное и поверхностное представление о том, что такое полнометражный анимационный фильм. Если все сделано качественно, все вылизано, тут же вспоминают Голливуд. Но это традиции не только Голливуда, а качественного анимационного кино как такового. Наша старая "Снежная королева" или "Путешествие Нильса с дикими гусями" — чем это не Голливуд? Такая же традиция. Все полноценно прорисовано, шевелится все честно, не как в японской анимации. Кино должно быть смотрительно и держать внимание зрителя. В этом смысле "Алеша Попович", надеюсь, станет таким же классическим вариантом. Семьдесят лет назад зародился Дисней, и это знак качества. И сейчас так принято рисовать. Дизайн может быть другим. "Алеша Попович" — нормальная сказочная история, чуть более декоративная в сравнении с "Карликом Носом", более условная. В ней, правда, не будет столь откровенного запаха Голливуда, но все будет качественно и добротно.

— А каково соотношение рукотворности и новых технологий?

— Практически все полнометражное анимационное кино рукотворно. В том числе и "Шрек". Невероятное стандартное и распротранненное заблуждение: "А, это компьютер!" Но что такое компьютер? Это такой же карандаш, средство, инструмент. Мы же не говорим про графическую картину: "А, так это у него карандаш хороший!" За компьютером сидит человек и командует машиной. Эстетика фильма зависит от того, как все там шевелится, насколько пластично. Это работа художника-аниматора. Все рукотворно. Просто у человека в руках мышка от компьютера, а не карандаш. Машина сама по себе ничего не делает. Волшебства никакого нет. Все зависит от таланта человека, его культуры, образования.



К. Бронзит

— Сколько людей у вас задействовано?

— Примерно 150 человек, включая обслуживающий персонал. Из них человек 70 — это аниматоры, прорисовщики, контуровщики, занимающиеся ручной работой.

— И все эти люди получают адекватные деньги за свой труд?

— Как вам сказать. Спросите каждого на студии, и вы услышите разные ответы. Совсем бедно никто не живет, так, чтобы думать о том, на что хлеба купить. Но всегда хочется большего. Главный показатель тот, что люди работают, я не слышал, чтобы кто-то уволился.

— А бюджет у "Алеша Поповича" большой?

— Где-то 1,5 миллиона долларов. Даже по российским меркам это довольно скромный бюджет. Как было пафосно заявлено, анимационные проекты "Князь Владимир" или "Щелкунчик" обойдутся в 10 миллионов евро, но пока только один шум. У нас таких денег нет. Слава Богу, что не стало хуже, что сохраняется интерес к полнометражному анимационному кино, которое только-только набирает обороты. Бюджет у "Алеша Поповича" поменьше, чем у "Карлика Носа", но и срок реализации короче. Богаче мы не стали, но зарплата у аниматоров выше той, что была два-три года назад в период работы над "Карликом Носом". Иначе мы бы просто растеряли людей. Но говорить о том, что дышать стало легче, рановато.

— А у вас не было проблем с религиозными деятелями после выхода "Божества"?

— Я слышал неоднократно слова о том, что фильм снял хороший, но ведь это же богохульство. Говорили и менее радикальные вещи, что-то вроде того, что лучше подоить тем не касаться, а это свидетельствует о нескольких поверхностном понимании фильма. Да, статуя Шивы свергают с ее места, но паучок, появившийся на экране, — это некое переопределение божества. Шива должен был перевоплотиться, чтобы победить назойливую муху. Простая мысль, которая с ходу читается людьми, интересующимися Востоком и индийской мифологией чуть-чуть больше, чем другие. Фестивальная судьба — главный показатель для авторского кино. А она оказалась гораздо успешнее, чем я ожидал. "Божество" собрало пятнадцать или шестнадцать международных наград.

Если бы в нем таилось что-то не то, не было бы такой отдачи. Фильм принимается, в Америке в том числе, хотя там к вопросам религии относятся очень щепетильно. В Бомбее пройдет в ближайшее время фестиваль, и мы хотим отправить "Божество" туда. Жду этого невероятно, чтобы уже закрыть тему для всех, кто потом будет по данному поводу что-то говорить. Я уверен, что в Индии фильм примут.

— А вы сами занимаетесь судьбой своих картин?

— Я удачлив в том смысле, что всеми моими картинами, за редким исключением, занимаются студии. Так было с фильмом "На краю земли", так это происходит с "Божеством". Напечатать и разослать копии на фестивали стоит денег, пробомбить картины, заинтересовать ими — все это сложно. Я только контролирую ситуацию, интересуюсь движением фильма.

— "Алеша Попович" какая по счету ваша картина?

— Я задумался о том, соврать вам или нет. Если честно, то, к сожалению, это седьмая или восьмая картина. С одной стороны, я счастлив, потому что рано начал, сразу после армии, когда не умел ничего, но очень хотел делать кино. Наломал много дров. В моем послужном списке есть картины, которые я хотел бы сжечь, чтобы их никогда никто не увидел. Потому что реально, как режиссер, я стал интересен гораздо позднее. Пожалуй, неплохая работа — пятая. Есть три-четыре картины, которые я даже не заявляю в своей фильмографии.

— Можно ли сегодня говорить о российской анимационной школе как таковой?

— О ней можно говорить всегда. Не скажу, что она процветает, но живет

полноценно. Ее создают люди. Есть традиции, преемственность поколений. Есть молодые режиссеры, их немного, но они есть. Десять — пятнадцать человек по стране делают заметные картины, на которые стоит обратить внимание. И они тоже родились на основе российской анимационной школы, учились у мастеров — Хитрука, Назарова, Норштейна, Татарского...

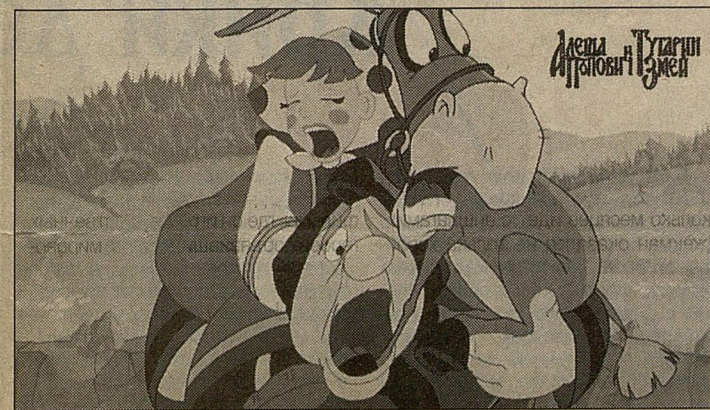
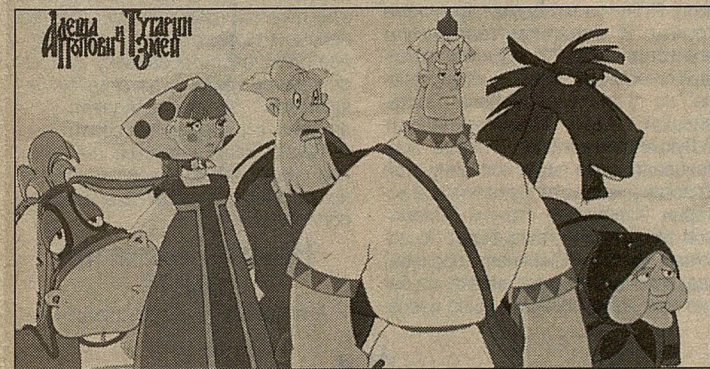
— У вас какое образование?

— Высшие режиссерские курсы. Но образование — это и общение с любым мастером, например с Хитруком, анализ того, что увидел хорошего и плохого, просмотр фильмов на фестивалях. До курсов окончил питерскую Муху, факультет дизайна, который никакого отношения к анимации не имеет, но позволил мне поступить на курсы, требовавшие корочку о высшем образовании. К моменту поступления я уже сделал несколько фильмов и мое имя немножко знали.

— Все у вас складывается хорошо, но наверняка чего-то не хватает?

— Сложный вопрос. Я должен подумать, прежде чем на него ответить. Счастливый человек тот, у которого есть дом и работа и там, и там все хорошо. Проектов в моей голове больше, чем можно физически уделить им времени. Будь его больше, что-то бы поправил, доделал. Фильм ведь каждый раз не безупречен. До конца не получаешь того, что хотел бы. Это бесконечный процесс. У меня есть дочь трех с половиной лет, скоро будет пополнение в семье. Пожалуй, у меня есть все.

Беседу вела
Светлана ХОХРЯКОВА
Фото Сергея ТЯГИНА



Кадры из фильма "Алеша Попович и Тугарин Змей"