

4. 2000.

экран и сцена - 2000 -
апр. (№15) - 4.4

Чудо по фамилии Петров

Сергей КУДРЯВЦЕВ

Все-таки у нас чересчур внимательно прислушиваются к чужому мнению. Конечно, мы и сами всегда знали, что наша мультипликация (привыкли-то именно к этому термину, а не к новомодной «анимации») – все равно самая лучшая в мире. Но когда это подтверждается первым «Оскаром» в истории отечественных рисованных и кукольных фильмов (хотя тот же режиссер-аниматор Александр Петров был до этого дважды номинантом за ленты «Корова» и «Русалка»), тогда и случается вообще немыслимый для мультипликации супер-аншлаг в Центральном Доме кинематографистов в Москве. Люди стояли толпами на правом и левом бельэтажах, сидели на ступеньках во всех проходах. К тому же организаторы вечера поступили, на первый взгляд, жестокосердно по отношению к зрителям, жаждущим воочию увидеть уже разрекламированную по телевидению короткометражку «Старик и море» на основе повести Эрнеста Хемингуэя. В зараннее объявленной программе картина Петрова значилась первой, а в результате была показана лишь шестой, в том числе после трех предшествующих работ режиссера, созданных им исключительно в России. Эта же, канадско-японско-российская по производству, снятая на английском языке и в расчете на специальные экраны IMAX, коих у нас просто не существует, оказалась доступной для нетерпеливой публики только к исходу третьего часа, когда сложившаяся драматургия долгого ожидания могла сработать уже не в пользу широко провозглашенного шедевра.

Однако в благом желании устроителей (да, видимо, и самого автора, желающего познакомить аудиторию со своим 11-летним творческим путем – не вчера же на свет родился и сразу «Оскар» получил) в конце концов обнаружилась прелесть высокого смысла, когда анимационный фильм «Старик и море», подобно его герою, пожилому рыбаку Сантьяго, измученному битвой с пойманной большой рыбой, а потом и с акулами, все-таки «достиг желанного берега». В нашем же случае – создатель, осененный славой «Оскара», прибыл со своим творением к отечественной публике и явил чудо, как точно засвидетельствовал Никита Михалков, председатель Союза кинематографистов России, поздравляя в самом на-

чале виновника торжества.

И дело отнюдь не в том, что 42-летний Александр Петров представляет столь дорогую сердцу Михалкова российскую провинцию (аниматор родом из ярославской деревни, работал в Свердловске, потом вернулся в Ярославль), сумев дерзко покорить за океаном Американскую киноакадемию. Ведь кто-то с укором, кто-то стыдливо, а кто-то и вовсе замалчивая «не очень патриотический факт», так или иначе не мог не иметь в виду, что награжденный «Оскаром» фильм явился из-за границы, где и был практически создан. Но главное чудо Петрова заключается как раз в том, что его «Старик и море» – замечательный образец художественной экспансии в самое логово Голливуда, как мы непременно сказали бы раньше. И именно в контексте всех прежних работ режиссера невооруженным глазом видно, что он не отступил от себя ни на йоту, сохранил в абсолютной неприкосновенности собственное видение мира. А сделал гигантский шаг вперед в освоении новых средств выразительности, умом и умелом применении технических достижений западной мысли ради максимально впечатляющего выражения движений человеческой души и перемен в облике внешнего мира.

Зарубежная (прежде всего – американская) анимация нередко страдала необъяснимой невыразительностью, плоскостью, даже примитивностью отображения на экране образов людей – особенно в сравнении с такими живыми, как раз одушевленными (что и подразумевает значение слова «анимация»), весьма привлекательными зверюшками самого разного рода. А теперь, в эпоху развития компьютерных технологий, это проявляется просто-таки с пугающей очевидностью: игрушки в двух сериях компьютерно-анимационной «Истории игрушек» выглядят человечнее, чем их хозяева. Александр Петров поражает воображение в своей последней ленте невероятной естественностью, как бы всамделишностью экранной реальности, нарисованной непосредственно его пальцами на оконном стекле. Он восхи-



щает зрителей словно настоящими морскими и небесными пейзажами, немыслимо фактурным, вещественным представлением всех деталей земного бытия (например, лодка Сантьяго кажется настолько подлинной, что будто ощущаешь запах ее древесины). Но добивается самого сногшибающего эффекта в том, что его мультипликационный человек зрим и ощущаем как актер в игровом кино.

Может, этот комплимент чуть обиден для аниматора, в большей степени ориентирующегося на живопись или хотя бы на реальных прототипов в жизни, которые подсказывают своим обликом и поведением, как их следует нарисовать в анимационной ленте. Но безусловно то, что Петров делает почти невидимой границу между рисованным и игровым кинематографом. И в этом смысле он, следуя за Юрием Норштейном, одним из своих учителей, доказывает, что человек и жизнь его души, запечатленная, можно сказать, крупным планом, – это самое ценное открытие в анимации, совершенно неведомое американцам со всеми их «супертехнологическими прибабасами».

● Кадр из фильма

Петров Александр