

# Практическая магия кинематографа

Часть I

Мультимедийность как пространство  
кинообраза

Елена  
Ермакова



**Елена Ермакова**

**ПРАКТИЧЕСКАЯ  
МАГИЯ  
КИНЕМАТОГРАФА**

**Часть I. Мультимедийность как  
пространство кинообраза**

МОСКВА

2013

ББК 85.37  
Е 72

**Ермакова Е. Ю.**

Е 72 Практическая магия кинематографа. Часть 1. Мультимедийность как пространство кинообраза. — М. : Московский городской психолого-педагогический университет, 2013. — 252 с.

В учебном пособии представлены авторские интервью с мастерами отечественного кинематографа: режиссерами и операторами-постановщиками, а также статьи, посвященные современным тенденциям киноискусства. Рассматриваются основные вопросы, которые стоит обсудить со студентами на семинарах. Особое внимание уделяется переходу от «пленочного» кино к «цифровому». Предполагается, что прочтение книги будет дополнять просмотр фильмов классиков кино, обсуждение их технической и художественной стороны.

ISBN 978-5-94051-143-7

Все права защищены. Любая часть этого издания не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельца авторских прав.

© Ермакова Е. Ю., 2013.  
© ГБОУ ВПО МГППУ, 2013.

Посвящается моему другу и учителю,  
главному редактору журнала  
«Техника кино и телевидения»  
Валерию Викторовичу Макарцеву

## **ВВЕДЕНИЕ**

Книга представляет собой учебное пособие, составленное из авторских интервью с мастерами отечественного кинематографа: режиссерами и операторами-постановщиками, а также из статей, посвященных проблемам мультимедийного киноязыка. Беседы с кинематографистами – это результат моей двадцатилетней работы в научно-техническом журнале «Техника кино и телевидения» («ТКиТ») с 1985 по 2004 гг. В то время журнал был единственным в стране научно-техническим изданием ВАК по теории и практике кинематографа. А в 1985 г., с приходом нового редактора Валерия Викторовича Макарцева в журнале открылась рубрика «Техника и искусство». Я стала одной из ее ведущих. Режиссеры, операторы, звукорежиссеры, художники впервые получили трибуну, с которой могли рассказывать зрителям и коллегам о том, как они делают кино, какие средства, технику и приемы используют, и как из рутинной работы на съемочной площадке возникает кинообраз.

Материалы книги могут быть использованы в педагогической практике в качестве фактического и методического материала для лекционных и семинарских занятий в профильных ВУЗах по специальности «Режиссура кино и телевидения» специализации «Режиссер мультимедиа. Педагог». Рассказы мастеров отечественного кино, многих из которых уже нет среди нас, будут интересны всем тем, кто любит и ценит волшебный, но по своей сути прагматический и вполне реальный мир кино. Эти воспоминания о творчестве, в котором технические приемы и инженерные разработки не менее важны, чем художественный замысел, послужат хорошей школой всем тем, кто только собирается делать свои первые шаги в современном мультимедийном цифровом кино.

Студентам предлагается самостоятельно или вместе с педагогом проработать теоретический и практический материал, посмотрев фильмы и

прочитав рассказы их авторов о том, как они создавались. После каждой статьи предлагаются методические рекомендации педагогам и вопросы, которые я предлагаю обсудить со студентами на семинарах. Важно, чтобы студенты понимали и умели видеть в фильмах то, как режиссер выстраивает свои аудиовизуальные произведения, как киноязык «плёночного» кино становится «мультимедийным» в эпоху цифрового видео и Интернета, и что это значит в контексте современной экранной культуры. Важно понимать, как новые формы экранного искусства, в том числе компьютерные спецэффекты и достижения в стереокино, преобразовывают само понятие «режиссура», сохраняя основной принцип авторского построения художественного аудиовизуального произведения, но внося в него новые зрелищные, психологические, социальные и мировоззренческие аспекты.

В результате у студента будет формироваться представление об аудиовизуальном мультимедийном экранном искусстве, как феномене современного информационного общества с давними традициями и преемственностью, о его художественных и технологических аспектах, жанровом разнообразии, психологическом и педагогическом влиянии на разные социальные, возрастные и профессиональные аудитории.

## ОТ АВТОРА

Эта книга для тех, кто понимает кино не только как великое искусство аудиовизуального воплощения наших грез, сновидений и желаний, страхов и надежд, но и как область применения технического гения человечества, развитие самых передовых технологий и самых фантастических инженерных замыслов.

У истоков кинематографа стояли великие ученые и исследователи XIX века: Мейбридж, Эдиссон, Патэ, братья Люмьер, де Форест и многие, многие другие, которым хочется отдать дань уважения за их безрассудные смелые мечты, подарившие человечеству чудо кино.

Сегодня каждый из нас, купив в магазине недорогую цифровую кинокамеру, может снять свой фильм для себя, для друзей, для человечества. Но у образного языка кино есть своя история, традиции, законы, достижения и неудачи, есть свой алфавит и наработанная система технических приемов. Знание культуры кинематографа, понимание киноязыка и умение им пользоваться дает возможность превращать обычное видеоповествование в искусство, вкладывать в экранное изображение эмоциональную энергию режиссера и зрительского восприятия, создавать волшебный мир, в котором начинает жить часть нашей души.

В книгу включены авторские статьи последних лет, где я попыталась понять и поделиться своими соображениями о том, что такое современный мультимедийный кинематограф, откуда, для чего и в каком виде он пришел в нашу жизнь в XXI веке, и как на наших глазах это, по большей частью информационное порождение Интернета, превращается в произведение киноискусства.

Особую благодарность хочу выразить моему другу Александру Куликову, который сделал в электронном виде коллаж для обложки этой книги.

## МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ФИЛЬМ – РОЖДЕНИЕ ЖАНРА

(Статья опубликована в журнале «Техника и технология кино», 2010 г., №5).

Сегодня в кинематографе мы наблюдаем любопытное явление – рождение нового жанра – **мультимедийный фильм**. Специальность «Режиссура мультимедийных программ (071102)» появилась в кинематографических ВУЗах России таких как СПбГУКиТ, ВГИК, МГППУ (факультет «Информационных технологий»), Гуманитарный институт телевидения и радиовещания им. М. А. Литовчина в 2005 г. Все эти годы ряды наших кинематографистов пополняются профильными «режиссерами мультимедиа», но до сих пор нет ясности, что же эти режиссеры должны делать, и чем их продукт отличается от кино-, теле- и видеофильмов традиционных жанров. Ни на одном фестивале пока нет отдельной номинации «Мультимедийный фильм». Больше того, нет ни одного учебника, по которому можно было бы обучать этих самых «режиссеров мультимедиа». Единственное учебное пособие «Основы режиссуры мультимедиа-программ» авторов Н. И. Дворко и А. Е. Каурых, изданное в 2004 г. в Санкт-Петербургском Государственном Университете Кино и Телевидения, к сожалению, мало чем может помочь в прояснении этого вопроса.

«Словарь терминов телевидения и радиовещания», г. Жуковский, 1999 г. Составители: В. А. Хлебородов, П. П. Олефиренко дает определение тогда еще новому слову **media**, в том числе, как «**аудиовизуальная среда**». Значит, «мультимедиа» предполагает ее многоликость и многогранность, многосмысловость и многофункциональность. Возьму на себя смелость предположить, что деятельность режиссера мультимедиа сегодня определяется тем, что в арсенале его художественных средств и приемов оказались различные элементы этой самой аудиовизуальной (медийной) среды, из которых он создает свой фильм. Хроникальные и документальные кадры текущих событий, мультипликационные разработки в 2D и 3D, фрагменты из научно-популярных и игровых фильмов всех эпох и народов мира, а также музыка и шумовое оформление – все это современный режиссер мультимедиа может взять из

Интернета и использовать как палитру для своего творчества. Причем, не смотря на то, что набор аудиовизуальных образов будет складываться из фрагментов чужих фильмов, конечный продукт предполагает авторство, индивидуальную режиссуру, собственно кинотворчество. И это происходит от того, что взятые из других произведений элементы мультимедийной среды приобретают в авторском контексте нового кинопроизведения другое звучание и осмысление. И если принципиально оставить в стороне споры об авторском праве художника, то при всеобщей доступности современных компьютерных технологий киноязык и его образная система становятся достоянием мировой культуры и самой широкой общественности. И так, получается, что жанр тоже заявлен.

Тем не менее, и это я утверждаю из личного опыта, последние три-четыре года отборочные комиссии фестивалей документального кино сталкиваются с определенными сложностями при отборе и классификации фильмов. Есть вид кинематографа – научно-популярное кино, который предполагает «коллажность» в подаче материала. Но научно-популярный фильм обязывает к определенной смысловой, образовательной направленности. А можно ли считать фильм «документальным», если в нем не просто присутствуют в виде спецэффектов, но составляют его эмоциональную и зрелищную основу фрагменты компьютерной графики и анимации, мультипликация, игровые сцены, хроникальные и инсценированные сюжеты, фотографии, так или иначе обработанные при помощи компьютерных технологий? Так было с фильмом «Полк, смирно!» (реж. Б. Лизнев, художник-постановщик компьютерного дизайна Н. Широкий), одним из первых мультимедийных фильмов, сделанным из одной единственной фотографии Лейб-гвардии Кексгольмского полка 1903 г. («ТиТК» 2007 г., №4, стр. 51-55). Фильм не попал на главный российский фестиваль документального кино «Россия» в городе Екатеринбурге потому, что для него не нашлось соответствующей номинации. Тем не менее, он начал свою блистательную фестивальную жизнь с Гран-при Фестиваля мировоззренческого кино, куда попал еще в недоделанном виде, и приза Международного Фестиваля

фестивалей научно-популярного кино «Мир знаний» в Санкт-Петербурге в номинации «Первопроходец».

Сегодня элементы «мультимедиа» уже прочно заняли свое место в СМИ, в «мультимедийной» среде Интернета, в телепередачах всех видов и в информационных телефильмах. Но до сих пор нет четкого понимания, что же такое «мультимедийный фильм», также как и нет четкого понимания, что же в нем делает режиссер.

## **Раздвигая границы жанров**

XIII Фестиваль мировоззренческого кино «Молодость России. К Победе!», состоявшийся в Московском городском дворце детского (юношеского) творчества на Воробьевых горах в 2010 г., стал своеобразной площадкой для демонстрации мультимедийных фильмов. В этом году Гран-при Фестиваля «Приз зрительских симпатий» был отдан фильму «Русская жертва» (реж. Е. Ляпичева, Центр «Духовность и армия», 2009 г.). Первый раз я увидела этот фильм, будучи членом отборочной комиссии III Фестиваля документального кино «Окно в Россию». Тогда фильм с удивлением посмотрели и вынесли вердикт – «игровой». Но, рассказывая в «игровом» жанре трагическую историю 6-ой роты 104-го Гвардейского парашютно-десантного полка, историю 90 десантников на перешейке Аргунского ущелья в 200 метров, преградивших путь двухтысячной группировке Хаттаба, режиссер Елена Ляпичева вводит в свой фильм хроникальные кадры отречения от царского престола Николая II. Причем эта редкая хроника 1914-1917 гг. становится вторым основным сюжетом фильма, сюжетом для осмысления истории, судьбы России, героизма ее защитников во все времена. О фильме мы попросили рассказать режиссера Елену Ляпичеву и актера Александра Ермакова.

***Елена Ермакова:** Почему в фильме о 6-ой роте проводится параллель с отречением Николая II от престола и началом гибели России?*

**Елена Ляпичева:** Основой фильма стал реальный дневник гвардии лейтенанта Алексея Воробьева, который передала нам его мама. Он вел его с 14 лет. В одной из первых записей читаем: «...Хочу отдать свою жизнь за Веру, Царя

и Отечество, как это делали мои предки, казаки...». В школе Алексей был лучшим учеником по истории, сопоставлял разные исторические события, думал об их причинах.



Кадр из фильма «Русская жертва» реж. Е. Ляпичева, (2009 г.)

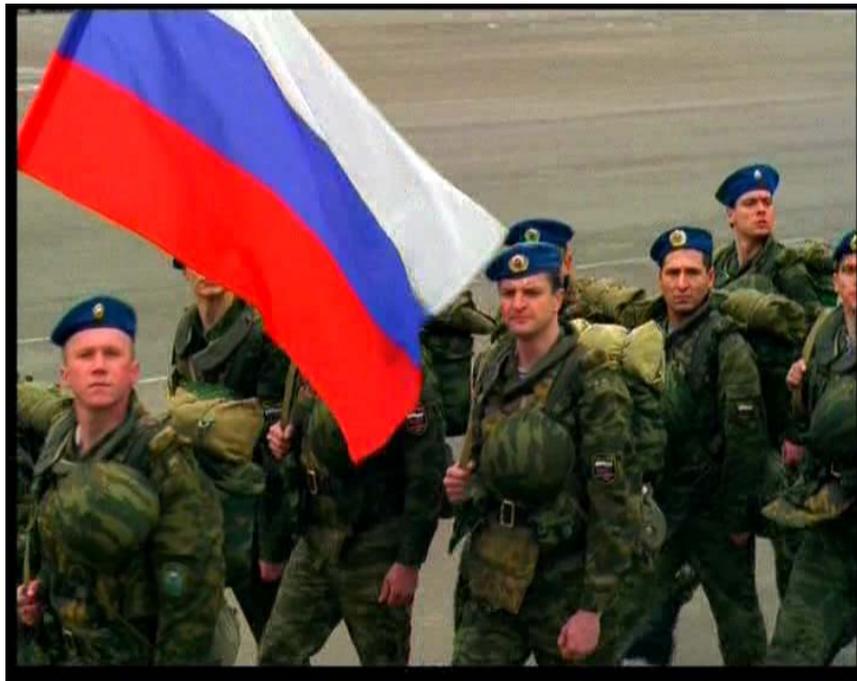
Ему прочили карьеру дипломата, а он пошел служить в Псковское десантное училище. И взял с собой все свои мысли и продолжал писать дневник. Поэтому в фильме мы сюжетное повествование ввели и старую хронику, и игровые сцены, реконструирующие исторические события. Царя-мученика предали генералы, и ребят наших тоже предали. Отречение Николая II произошло в Пскове 2 марта 1917 года, и в этот же день, в Пскове, спустя 84 года хоронили 84 десантников. Цифры и события стали приобретать какой-то мистический смысл. Может быть поэтому, картина, которая показана в конце фильма, стала иконой по благословлению духовника псковской обители. Ее осветили и поместили в храм Святого Александра Невского, и каждой матери погибшего дали литографию этой иконы.



Кадр из фильма «Русская жертва» реж. Е. Ляпичева, (2009 г.)

*Е. Е.: Где брали хронику и по какому принципу ее подбирали?*

**Е. Л.:** Хронику брали из Красногорского архива. Но ее оказалось мало. Поэтому часть хроники мы нашли в Русской Православной Зарубежной Церкви в Джорданвилле штата Нью-Йорк, США. Такую же зарубежную хронику использовал в своем документальном фильме режиссер Г. Баловленко «Дивен Бог во святых Его» о Николае II. У нас в фильме звучат и письма Царицы Александры Федоровны к мужу. И не важно, что она писала их во время Первой мировой войны в 1914 году. Мы не привязывались к конкретным датам, важно было показать эмоциональное соответствие событий.



Кадр из фильма «Русская жертва» реж. Е. Ляпичева, (2009 г.)

*Е. Е.: Как точно вы сказали -- «эмоциональное соответствие событий». Я бы назвала это одним из важнейших признаков и приемов в мультимедийном кино. То есть, вы сначала сняли игровой фильм про события в Аргунском ущелье, а потом, как мозаику «эмоционально» собирали свой фильм?*

**Е. Л.:** У нас был снят полный метр игрового фильма на 35 мм пленку Fuji камерой Конвас для кинотеатрального проката. И только потом мы начали работать с хроникой. Было много технических неувязок, потому что наш жанр, который вы назвали «мультимедийным», выходит за рамки традиционных кинематографических жанров. Мы изначально не хотели брать на роль Царя актера – нужен был его реальный лик. Поэтому использовали хронику и фотографии Николая II.

**Александр Ермаков:** Я был поражен, что в аудитории школьников и студентов наш фильм большинством голосов получил Гран-при. Мне казалось, что прошло всего несколько лет, но молодежь уже забыла эти события. А они волнуют ребят до сих пор. Значит, им не безразлична судьба России. О трагическом подвиге 6-ой роты было снято много фильмов: сериал «Честь имею» (реж. В. Бутурлин), «Прорыв» (реж. В. Лукин), сериал «Грозные ворота» (реж.

А. Малюков). Но интрига и события там вымышленные. А у нас же драматургического сценария, как такового, не было. Мы строили свой фильм на воспоминаниях очевидцев, матерей, участников событий... Мы хотели рассказать правду о людях и о стране. Нас не интересовал ни жанр, ни законы кинематографии. Фильм шел от сердца.

*Е. Е.: Что было для вас самым сложным во время съемок?*

А. Е.: Играть своего погибшего родного младшего брата. С одной стороны, я понимал, что лучше меня этого никто не сделает. А, с другой стороны, очень больно. Неправда, что время лечит. Я даже не стал играть гибель брата. Все матери погибших, которые у нас появляются на экране, ощущали эту боль, которую им возвращало наше кино. Они шли на это, чтобы рассказать людям правду...

И еще один, не совсем обычный мультипликационный фильм «Слушай, как тает снег» студентки ВГИКа Светланы Разгуляевой привлек внимание зрителей и жюри. Фильм получил приз имени Владимира Кобрина «За глубокий мировоззренческий подход к киноискусству и достижения в развитии визуального языка».



Кадр из фильма «Слушай, как тает снег» студентки ВГИКа, режиссера Светланы Разгуляевой

Этот фильм мультимеდიен не столько по своему «техническому» построению, сколько по тем эмоциональным элементам, которые вошли в его режиссуру и драматургию. У этого фильма – своя история, связанная и с его авторами, и непосредственно с Фестивалем мировоззренческого кино. В 2008 г. На Фестивале был показан фильм студентки 3 курса ВГИКа Зои Ионовой «Этот город», получивший приз имени Владимира Кобрина. Зоя ИONOва не смогла завершить эту удивительную, лирическую зарисовку – своеобразное признание в любви Москве. Она ушла из жизни, и фильм представляли ее мама Татьяна Васильевна и оператор Юля Буракова. «Слушай, как тает снег» Светланы Разгуляевой посвящен Зое Ионовой.

«Спишь что ли? Тише, тише,  
Слушай, как тает снег.  
Тает, а ты не слышишь,  
Глупый, злой человек...»



**Зоя ИONOва**

Эти стихи, которые стали лейтмотивом мультфильма, написала Зоя. Тогда, три года назад они вместе со Светой решили сделать фильм о том, как люди общаются мыслями, которые летают по воздуху.

**Светлана Разгуляева:** Вот почему в моем фильме главные герои – буквы. Я придумывала разные варианты изображения, пока мой мастер мультипликатор В. Н. Зуйков не предложил взять за основу творчество российских художников 20-30-ых годов -- Малевича, Аннинского, Кандинского, эстетику «Окон РОСТА» Маяковского. Отсюда эти странные «черные» квадраты пространства, проволочные, острые зигзаги и изгибы линий. Даже портрет Владимира Маяковского появляется в конце. Может быть, не совсем кстати... Фоны, на которых разворачивается несостоявшаяся история любви, рисовала художница Алена Ромашкина, студентка 4-ого курса ВГИКа мастерской А. Соколова.



**Кадр из фильма «Слушай, как тает снег» режиссера Светланы Разгуляевой**

*Е. Е.:* Говорят, что эксперты, изучая «Черный квадрат» Малевича, определили, что художник заложил в него всю световую гамму. Поэтому получилась такая загадочная чернота. У тебя в «квадратах» мультипликационного пространства появляются легкие цветные паутинки. Как будто призрачные, непонятные формы жизни...

**С. Р.:** «Черных квадратов» ведь много. Есть оригинал и несколько копий. В Питере я видела «Черный квадрат», и из под трещин там просвечивает цветной грунт. Я попыталась сделать так, чтобы зрители моего фильма это тоже

увидели. Поэтому у меня есть вкрапления цветных полос. Я рада, что вы это увидели на экране.

*Е. Е.: С Зоей вы были подругами?*

**С. Р.:** Мы познакомились случайно. Я пришла на репетицию сценической речи. Зоя сама ко мне под села, достала листочек и попросила прочитать. Она сказала, что хочет сделать мультик. Все это было для меня странно. Ведь очень сложно выразить чувства в мультипликации. Но я согласилась. У Зои все было про чувства. Она говорила, что хочет увидеть на экране трансформации, некий «морфинг», как буквы перетекают в шляпу, а шляпа в человека. У нас не хватило времени, чтобы это сделать совместно. А когда я осталась одна, создание этого мультфильма стало моим моральным долгом.

*Е. Е.: Фотография Зои с радужным зонтом в конце фильма очень органично вписывается в изобразительный ряд...*



**Кадр из фильма «Слушай, как тает снег» режиссера  
Светланы Разгуляевой**

**С. Р.:** Мой мастер Владимир Николаевич Зуйков, когда смотрел фотографии Зои, сказал, что она из прошлого, из 20-ых годов. Такая маленькая, хрупкая... Может быть, поэтому она превратилась в персонаж фильма «Слушай,

как тает снег». Я счастлива, что мой фильм так тепло встречают школьники. Потому что в нем жива Зоя... Это ее победа над смертью.

## **Новые режиссеры мультимедиа**

Весной во всех кинематографических ВУЗах проходит самое главное событие – защита дипломов. В большую жизнь выходят новые творцы современного экранного искусства. ВГИК сегодня остался едва ли не единственным ВУЗом страны, где еще культивируются старые пленочные технологии, а в обучении режиссеров и операторов во главу угла ставятся традиционные установки эстетики и киноязыка мировой киноклассики. И, наверное, это очень хорошо, что есть ВУЗ, где господствует «академизм». Но, лично мне, гораздо интереснее те экспериментальные мастерские, где создается новый мультимедийный экранный язык, который отражает и описывает складывающийся сегодня образ компьютерного, сетевого общества.

Мое внимание привлекли две интересных работы выпускников МГППУ факультета «Информационных технологий» Алексея Куланина (мультимедийный фильм «Имя ей – Волга») и Антона Николаичева «Д-20» – фильм о ролевой игре «Подземелье драконов» («Dungeons of Dragons»).

Фильм Алексея Куланина был заявлен как документальный. Но его коллажная структура, ставшая возможной лишь при применении компьютерных технологий, а также режиссерское построение видеоряда из самых разных аудиовизуальных фрагментов произведений других авторов, дают нам право говорить не просто о документальном, или правильнее бы было сказать о научно-популярном кино, но мультимедийном.



**В меню использован кадр из фильма режиссера  
Э. Рязанова «Жестокий романс»**

В фильм, как элементы композиции, вплетены фрагменты из игровой ленты режиссера Эльдара Рязанова «Жестокий романс», из историко-публицистического фильма «Чингисхан» (BBC, 2005 г.), эпизод, сделанный режиссером и художником компьютерного дизайна Николаем Широком для фильма режиссера Бориса Лизнева «Видения над Невой» («Отечество», 2005 г.), где огромная компьютерная волна накрывает город Санкт-Петербург. Царство рыб Алексей взял из Интернета, как и некоторые виды города Казани. После компьютерной обработки в фильм были интегрированы фотографии, географические карты, живописные полотна художников, в частности, картина И. Е. Репина «Бурлаки на Волге». Казалось бы чего общего между невской волной, накрывающей Петербург, и Волгой? Но сегодня эта «общность» проявляется в том, что экранные образы современные режиссеры могут использовать как художник краски на палитре, смешивать и совмещать их, рисуя свои кинокартины этой полученной смесью. И тогда можно сказать, что мультимедийность заключается в принципиально новом подходе к кинематографическим средствам и приемам.



*Кадр, созданный Н. Широкиным для фильма режиссера  
Б. Лизнева «Видения над Невой»,  
использованный в мультимедийном фильме «Имя ей – Волга»*

Для рекомпрессии исходных видеоматериалов из начальных форматов mov, mp4, mpg, flv в формат, подходящий для последующей обработки и видеомонтажа - avi uncompress, Алексей Куланин использовал программное обеспечение AONE Software FLV to AVI MPEG WMV 3GP MP4 iPod Converter, Amadis Video Converter Suite 3.7.2, Canopus Pro Coder 3, для видеозахвата с экрана TechSmith Camtasia Studio 5.0, для обработки и монтажа звука Sony Sound Forge 9.0, для видеомонтажа и применения спецэффектов к видео Adobe Premiere Pro 2.0. Примечательно, что авторские съемки видового материала были сделаны цифровым фотоаппаратом Panasonic Lumix DMC-FX9.

Фильм Антона Николаичева (оператор-постановщик Алексей Моисеев, монтаж и компьютерный дизайн Артура Цюпило. Оба – выпускники МГППУ 2090 г.), наверно, можно было бы назвать обычным игровым,



**Двойная экспозиция (совмещение) видеоизображения и кадров из фильма «Подземье драконов 2. Источник могущества»**

если бы не основные, кульминационные по сюжету документально снятые кадры самой ролевой игры и мультимедийно, коллажно смонтированная Артуром Цюпило фэнтезийная реальность игровой ленты «Подземье драконов 2. Источник могущества» (реж. Дж. Ливли, 2005 г.).

Интерпретируя хрестоматийный заголовок книги Эрика Берна «Игры, в которые играют люди, Люди, которые играют в игры» Антон одновременно рассказывает о самой игре, о ее «игровых» и реальных персонажах, о мире «фэнтези» и о нашем молодом поколении. Фильм был снят цифровым полупрофессиональным камкодером Sony DCR RD 175P в формате ViniDVCom с использованием следующих программных и аппаратных средств: VKSaver 2.0 – автоматизированной браузерной надстройки импорта/экспорта цифровых видео/аудио файлов, программ видеомонтажа Adobe Premiere CS 4.0 и Pinnacle Studio 12 Ultimate, Adobe Encore CS 4.0 – программы для DvD – авторинга, Canopus Pro Coder 3.0 – программы конвертации аудио\видео файлов, а также популярного Adobe Photoshop CS 4.0, в котором был выполнен полиграфический дизайн.



**Встреча во дворе компьютерного дракончика, импортированного в видеобразение в программе Adobe After Effect, и Антона Николаичева**

Оба фильма демонстрировались с цифрового видеопроектора на экран 260x180 см, который обычно используют в кино-клубах и кино-кафе для показа документальных, научно-популярных и игровых малометражных фильмов нашего традиционного кинематографа.

Так что же такое мультимедийность, и имеет ли право сегодня это явление на существование в качестве отдельного, своеобразного жанра кинематографа? Или элементам мультимедийности отведена лишь роль спецэффектов в большом кино? Как говорили в старину рыцари-крестоносцы: «Делай, что должно. И будь, что будет».

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КИНЕМАТОГРАФЕ: ОТ СПЕЦЭФФЕКТОВ К ЭСТЕТИКЕ КИНО

(Статья опубликована в журнале «MediaVision» 2010 г. №1).

*Если ты перестал верить логике слов и  
сдался на милость зыбкому очарованию  
образов, значит ты из читателя  
превратился в зрителя.*

*Т. Гиллиам*

Не так давно, после успешного проката фильма Терри Бёртона «Алиса в стране чудес», демонстрирующегося, в том числе, в формате IMAX 3D, на одной из конференций искусствоведов, я услышала удивительный отзыв: «Да я вообще не понимаю, про что этот фильм...». Естественно, это заявление было построено не как вопрос. Больше того, выступающий явно гордился тем, что не понимает фильма. Думаю, защищать Тима Бёртона – одного из самых интереснейших кинорежиссеров современности, нет смысла. Он в этом не нуждается. Гораздо важнее для меня было понять, почему такое отношение к фильму маститого искусствоведа, как это ни парадоксально, вполне логично и оправдано.

Все знают, как были встречены публикой в 1895 г. «Прибытие поезда» братьев Люмьер, а позже первые опыты Дэвида Гриффита с крупным планом и эксперименты с кинотрюками Жоржа Мельеса. Не просто непониманием – паникой! Так почему же мы ждем, что стремительное вторжение в традиционный кинематограф компьютерных спецэффектов, виртуальной реальности и стереоскопии будет адекватно воспринято неподготовленной публикой? Не удивительно, что молодежь от 16 до 25 лет, а именно на такой возраст рассчитан фильм Тима Бёртона «Алиса в стране чудес», отнеслась к этой экранизации Льюиса Кэрролла очень благосклонно. Фильм не был воспринят российской публикой в основном от 50 и старше, привыкшей к повествовательному кинематографу, воспринимающей стереоэффекты только как трюки, которые в 60–70-ых прошлого века демонстрировались в Москве в малом зале кинотеатра «Октябрь».

Тим Бёртон своей стереоскопической «Алисой», задуманной в формате 3D на уровне сценария, но снятой из-за экономических соображений в обычном формате 2D с последующей конвертацией, совершает революцию в современном киноязыке, сделав стереоскопический трюк смысловым художественным приемом. Больше того, есть разница в версиях фильма, предназначенного для показа в 2D- и 3D-кинотеатрах, а в версии для кинотеатров IMAX пришлось дополнять периферию кадра вспомогательными объектами [1]. Но режиссер не просто играет с новыми технологиями. В фильме реальный и нереальный миры разделены не только логически, но и зрелищно. Таким образом, стереоэффект стал знаковой, семиотической единицей кинообразности. Нарочито деформированный объемный реальный мир, где нарушаются все каноны «старой» стереоскопической эстетики, не просто плох – он отвратителен и уродлив по сравнению с сумасшедшим, алогичным, но милым, сказочным, мультяшным миром кроличьей норы. Фильм именно об этом. О том, как можно показать средствами современного кинематографа свое режиссерское отношение к происходящему. Ну и, конечно же, этот фильм о любви...

Мои наблюдения за развитием современного киноязыка и той ролью, которую в его становлении играют компьютерные технологии, не претендуют на категоричность в оценках тех или иных процессов в кинематографе. Я предлагаю читателям вместе поразмышлять о киноязыке, о его современной специфике и о тех безграничных, удивительных впечатлениях, которые дарит нам экранное искусство.

## **Эволюция некоторых приемов образности с использованием комбинированных съемок, компьютерной графики и анимации в кино**

Освоение кинематографом таких спецэффектов как многократная экспозиция, наложение кадров, исчезновение и неожиданное возникновение

предметов, их деформация, изменение фактур и поверхностей и прочие чудеса кинозрелища были придуманы и вполне освоены великим магом-кинематографистом, режиссером Жоржем Мельесом в 1896-1913 гг. В это время им было снято более 500 фильмов. Среди сохранившихся – «Невероятное путешествие» (1904 г.). Вот краткий, но показательный, пересказ сюжета. Профессор Мабулофф принимает участие в поездке вокруг Земли. Его первая попытка съехать со Швейцарских Альп на автомобиле заканчивается аварией. Затем необходимые для путешествия механизмы (в том числе подводная лодка) грузятся на специальный паровоз, который на дирижаблях поднимается в воздух и уносит путешественников в космос. Поезд влетает в рот зевающему Солнцу, которое выплевывает его на Меркурий. На поверхности Меркурия очень жарко, поэтому путешественники пытаются спрятаться в холодильнике. Снаружи остается только Мабулофф, чтобы обнаружить вмерзших в лед своих спутников и разморозить их около разведенного костра. Все садятся на подводную лодку и «спрыгивают» на ней в земной океан. На субмарине начинается пожар и, она взрывается. Носовой отсек лодки, в котором были путешественники, взрывом выбрасывает на побережье возле рыбацкой деревушки. Путешествие успешно заканчивается.

Фильм вызвал невероятный интерес у публики, который был основан на... **непонимании** того, как все это сделано на экране. «Умело примененный трюк, при помощи которого можно сделать видимыми сверхъестественные, воображаемые, нереальные явления, позволяет создавать в истинном смысле этого слова художественные зрелища, дающие огромное наслаждение тем, кто может понять, что все искусства объединяются для создания этих зрелищ». Так Жорж Мельес определяет свое кредо.

Но очень скоро, и, видимо, не только из-за монополистической политики братьев Патэ, великий иллюзионист кино разорился. Чудо не может удивлять дважды. Зрители привыкли к его холодным чудесам. Теперь от кинематографа ждали эмоций, как и от любого искусства. Не случайно в 20-ые годы в кино Германии врывается экспрессионизм (от латинского *expression* –

выражать), в котором выражается эмоциональный характер кино-образов. «Кабинет доктора Калигари» режиссера Роберта Вине (1920 г.) считается первым экспрессионистским фильмом. Художники-экспрессионисты группы «Мост», приглашенные для создания декораций, погрузили героев, а вместе с ними и зрителей в изломанный, психически больной мир, который возникал на экране уже не как кинематографический гэг, но как живописная художественная реальность. Роберт Вине, Пауль Вегенер, Фридрих Мурнау, Фриц Ланг учат кинематограф быть живописным. Они осваивают приемы живописи в динамике кинокадра.

Статус живописной киностилистики эти эксперименты приобретут в конце XX века в работах таких режиссеров, как Терри Гиллиам («Джабервоки», 1977 г., «Приключения барона Мюнхгаузена», 1988 г., «Братья Гримм», 2005 г.), Дерек Джармен («Караваджо», 1986 г.), Константин Лопушанский («Письма мертвого человека», (1986 г.). Этот список можно продолжить, я выбрала лишь тех, кто изобразительным решением фильма однозначно отсылает зрителя к ярким образам Босха, Брейгеля, Караваджо, Гойи.

Тема сопоставления экранных и живописных портретных образов многократно была рассмотрена и прошла определенную зрелищную эволюцию в многочисленных «Портретах Дориана Грея». Начиная с 1910 г., снято около 30 экранизаций. Хочется обратить внимание на две, наиболее значительных из них – «Портрет Дориана Грея» (1945 г.) режиссера Альберта Левина (США) и «Дориана Грей» (2009 г.) режиссера Оливера Паркера (США).



«Портрет Дориана Грея» (1945 г.) режиссера Альберта Левина (США)

В первом, черно-белом фильме демонизм портрета изображен появлением цвета на экране. Эффект старения и обезображивания статичен. Еще далеко до «морфинга», но зато эра цветного кинематографа уже началась. Поэтому цвет становится основным эмоциональным элементом. Впрочем, Сергей Эйзенштейн еще в 1925 году уже опробовал красную краску в флаге на броненосце «Потемкин» и получил идеологически верный сильнейший эмоциональный эффект. Им же во второй серии «Ивана Грозного» (1945 г.) сделана заявка на стилистический прием использования контраста между черно-белым и цветным изображениями. Эйзенштейну вторит Андрей Тарковский в финале фильма «Андрей Рублев» (1966 г.), вводя в черно-белую картину цветные фрески рублёвской «Святой Троицы».

Обыгрывание нового спецэффекта в кинематографе уже стало традицией и обрело свою знаковую составляющую. Вспомните фильм «Терминатор II: Судный день» (реж. Джеймс Кэмерон, 1991 г., США). При помощи компьютерной анимации режиссер делит мир на реальный, который существует в настоящем времени, и фантастический мир будущего, где победили роботы. Вот как выглядит «пересечение» этих миров. Терминатор из

биометалла (Роберт Патрик), поднимается из черно-белого кафельного пола и принимает образ полицейского. Преследуя свои жертвы, он проходит через железную решетку, но пистолет в его руке (предмет реального мира), застревает между прутьями. Зрители, впервые увидевшие эту сцену, неизменно выражали восторг.



«Терминатор II: Судный день» (реж. Джеймс Кэмерон, 1991 г., США)

Точно также, отталкиваясь от мультипликации и комбинированных кадров пленочного кино, мы постепенно привыкали к спецэффекту цифрового

кинематографа – «морфингу» – динамической деформации предметов прямо на глазах зрителей. Именно этот цифровой спецэффект применяет Оливер Паркер в своем «Дориане Грее», причем в буквальном смысле слова вытаскивая дьявольское чудовище из плоскости холста, явно с прицелом на будущее стереоскопическое 3D–изображение.



**«Дориан Грей» (2009 г.) режиссера Оливера Паркера (США)**

Более виртуозно «морфинг» в качестве эффекта старения, как полноценный элемент режиссуры, использован в фильмах «Индиана Джонс и последний крестовый поход» (1989 г.) Стивена Спилберга и «Великий Мерлин» (1998 г.) Стива Баррона. Причем в последнем, именно в спецэффекте заключается эмоциональный акцент, адресованный зрителю. Великий Мерлин (Сэм Нил) и его любимая Нимуэ (Изабелла Росселлини) встречаются через



много лет. Они – глубокие старики. Но Мерлин творит последнее волшебство и возвращает себе и любимой... время. Режиссеру при помощи «морфинга» лиц, удалось не просто сделать их молодыми, но вернуть героев в молодость, в то состояние любви и счастья, в котором они были до разлуки.





**Кадры из фильма «Великий Мерлин» реж. Стив Баррон (1998 г.)**

В фильмах последних лет «трюки» с применением «морфинга» приобретают семантическую значимость и становятся, скажем, как монтаж в кинематографе, чуть ли не обязательной частью любого современного фантастического боевика. Как живут и трансформируются разные среды в предметы и обратно замечательно показано в фильме «Ученик чародея» (реж. Дж. Тёртелтауб, США, 2010 г.). Мчащийся по дороге очень редкий автомобиль Бальтазара Блейка (Николас Кейдж) Роллс-Ройс Фантом 1935 года выпуска через трансформацию в водную среду превращается сначала в Мерседес-купе, а потом в старенький Форд 1973 года. В этом же фильме живут на экране две ипостаси огромной горгульи. Железное, полноразмерное, снабжённое двигательным устройством существо, передвижения которого можно контролировать при помощи компьютера, разработано обладателем премии «Оскар» Джоном Фрейзером. Второе чудовище создано при помощи компьютера координатором по визуальным эффектам Джоном Нельсоном.

В фильмах «Мумия» и «Мумия возвращается» (реж. Ст. Сомерс, США, 1999-2001 гг.) трансформации воинов древнего Египта и Анубисов происходят через стадии «сыпучего песка», а сам ужасный Имхотеп (Арнольд Вослу) то возникает из воды, то рассыпается песком по пустыни.

## От макетного моделирования до компьютерных персонажей

Пожалуй, предтечи любого цифрового спецэффекта можно найти в традиционном кинематографе и анимации, как рисованной, так и кукольной. Наиболее наглядно вся эта история показана в шести фильмах космической эпопеи Джорджа Лукаса «Звездные войны», которая продолжала свое развитие и совершенствование в течение 30 лет, начиная с 1977 г. Именно тогда на экраны вышел первый (IV) эпизод «Новая надежда», где для создания «рисованных» летающих в космосе кораблей были использованы траектории полетов самолетов из военной хроники Второй мировой войны.

В начале 90-ых годов в киноиндустрии Голливуда появились первые студии SGI (Silicon Graphics Images), обслуживающие игровые постановки. И именно их уникальные возможности по созданию спецэффектов подготовили очередную революцию в киноиндустрии. По технологии Motion Sampler (образцы движения) созданы такие фильмы как «Парк юрского периода» (реж. Стивен Спилберга, 1993 г.) «Маска» (реж. Ч. Рассел, 1994г.). Эта технология основана на том, что компьютерный персонаж на экране начинает жить по законам реального мира, двигается, как живой, соблюдая все законы движения человеческого тела. Больше того, у такого персонажа есть своя пластика движений и мимика. Пионером в создании таких персонажей стал фильм «Бэйб: четвероногий малыш» (реж. Крис Нунен, 1995 г.), где анимация мимики и артикуляции животных при их разговорах осуществлялась при помощи использования мимики актеров с датчиками и последующим наложением «масок» на морды реальных кинозверушек.

Технология использования специальных датчиков движения в кино заключается в том, что на актера, обычно спортивного, рельефного телосложения надевали от 6 до 12 специальных датчиков, которые считывали и передавали на компьютер траекторию движения, после чего компьютерный

персонаж можно «одевать» хоть в шкуру бегемота. Компьютер просчитывал возможные коррективы движения, связанные с изменением тела, например, с появлением хвоста, или с необычной животной мимикой. Причем освещение и тени в кадре также прорисовывались тем же компьютером.

В этой же анимационной системе заложена и идеология синхронизации речи с движением губ и мимикой актера, которая выводится на экран при помощи специального шлема. В студии Стивена Спилберга на 1996 год существовали расценки – 200 долларов за один жест [2].

«Аватар» Дж. Камерона (2010 г.) стал логическим продолжением фантастического «цифрового» преобразования реального мира в кинематографе, ознаменовав революцию в стереоскопическом кинематографе и сделав формат IMAX 3D достоянием классического коммерческого кино.

## **Эволюция элементов виртуальной реальности в кинематографе**

Существуют несколько определений виртуальной реальности, причем они отличаются друг от друга в зависимости от области применения данного термина. Возьмем определение из «Энциклопедии»: «Виртуальная реальность – это технически конструируемая при помощи компьютерных средств интерактивная среда порождения и оперирования объектами, подобными реальным или воображаемым, на основе их трехмерного графического представления, симуляции их физических свойств (объема, движения и т.д.), симуляции их способностей воздействия и самостоятельного присутствия в пространстве» [3]. Именно оно наиболее часто встречается при культурологическом анализе кинематографической и игровой индустрий.

Виртуальная реальность также предполагает создание средствами специального компьютерного оборудования (очками, шлемом, костюмом, виртуальным симулятором и т.п.) эффекта присутствия человека в этой объектной среде, сопровождающегося ощущением единства с компьютером.

Правда, предтечи освоения термина могут быть найдены и в «виртуальной деятельности» у А. Бергсона, и в «виртуальном» «Театре Альфреда Жарри» А. Арто (1930 г.), и в «виртуальных способностях» по А. Леонтьеву, и, конечно же, в разработке интерактивного компьютера с головным шлемом и перчаткой инженера Ж. Ланье в 1984 г.

Мы уже говорили, что спецэффект по мере своего освоения в кинематографе становится семантической составляющей киноязыка. Новое тысячелетие в детском кинематографе началось с возрождения стереоскопии. Наиболее ярко такой переход можно пронаблюдать в трилогии режиссера Роберта Родригеса «Дети шпионов» (2001 г.), «Дети шпионов 2: Остров несбывшихся надежд» (2002 г.) и, наконец, «Дети шпионов 3D: Конец игры» (2003 г.). В 2012 г. ожидается премьера «Детей шпионов 4: Армагеддон» в формате, который в рекламных целях уже называют 4D, вводя в физические ощущения запахи и прямые физические воздействия на зрителей в кинозале. Напомним читателям, что в России «Дети шпионов 3D...» ознаменовали массовый приход стереоскопических фильмов на обычные киноэкраны. Картина была снята цифровыми камерами с последующей компьютерной обработкой, которая позволяла демонстрировать ее без больших затрат в любом кинотеатре, оснащая зрителей анаглифными сине-красными очками. Больше того, стереоскопия здесь была использована как художественный прием, разделяя реальное и виртуальное (игровое) пространства фильма. Перед тем, как герои попадали в компьютерную игру, на экране появлялась надпись: «Наденьте очки».

Но первенство освоения виртуальной реальности на экране все же принадлежит фильму «Трон» (реж. Стивен Лисбергер. Walt Disney. США. 1982 г.). Группа подростков попадала в виртуальную реальность, правда тогда еще без стереоскопического стереоэффекта, пытаясь подчинить себе взбунтовавшиеся программы. Именно этот фильм стал родоначальником серии популярных компьютерных аркадных игр, а в Диснейленде появился «Суперскоростной тоннель» (по мотивам троновских гонок на световых

мотоциклах). 25 августа 2003 года выходит игра Tron 2.0 — шутер от первого лица, а в 2004 — ее продолжение, Tron 2.0: Killer App. Кроме того многие элементы фильма можно встретить в игре Darwinia.

Вышедший в 2010 году фильм «Трон: Наследие» режиссера Джозефа Косински был снят в первую очередь для демонстрации в специализированных кинотеатрах IMAX-3D. Он стал не только логическим продолжением технологической революции в кинематографе, но продемонстрировал закономерное освоение достижений виртуальной реальности в кино и в компьютерных играх. Не случайно в 2010 году компания Disney Interactive Studios представила новую игру — Tron Evolution, события которой происходят до событий фильма «Трон: Наследие», где к кинозрелищу добавилась интерактивность.

Отличительной чертой «виртуальной реальности» в современном кинематографе стало формирование объектов из текучих, сыпучих, водянистых и шерстистых сред. Для разработчиков программного обеспечения это было самой трудной задачей. К 1997 году существовали разные «среды»: вода, железо, губчатая поверхность, блестящие и матовые поверхности разных изменяющихся объемов. Долго не получалось прописать программу волосяной среды животных. Первой такой успешной разработкой было создание волосяного покрова персонажа «снежного человека» в программе Maya, которая является симбиозом трёх программ: The Advanced Visualizer от Wavefront Technologies в Калифорнии, Explore от Thomson Digital Image (TDI) во Франции, и Power Animator от Alias в Канаде.

Датой рождения Maya считается 1998 год. Мировая презентация волосяного покрова снежного человека состоялась вместе с российской, которая прошла в рамках IX Фестиваля компьютерной графики и анимации «Аниграфе» в 2001 году. В этом же году выходит на экраны мультипликационный (3D-анимация) фильм «Шрек» режиссеров Эндрю Адамсона и Вики Дженсон (США), получивший премию «Оскар». Его изобразительной гордостью стал Осёл с невероятной компьютерной шерстистостью. А недавно зрители могли

наблюдать еще одну техническую и художественную революцию в кинематографе – создание Чеширского кота в фильме «Алиса в стране чудес» режиссера Тима Бёртона (США, 2010 г.). Теперь это улыбочное существо каталось в буквальном смысле слова перед глазами зрителей, испуская с каждой своей шерстинки фантастическое сияние.

## **Кинематографическая виртуальная реальность как киногерой**

В образной системе кинематографа XXI века произошло удивительное изменение приоритетов в формировании зрелищности фильма, связанное с «чудесами» виртуальной реальности, в которой действует «герой». Я не случайно слово «герой» заключила в кавычки, потому что само это понятие коренным образом меняется. Сегодня сложно однозначно ответить, кто же является истинным «героем» (действующим персонажем) виртуальной реальности в кино. Это очень важный момент, так как литературный (драматический) герой в современном кинематографе начинает трансформироваться в некую визуализацию определенных состояний физических динамических объектов. То есть зрителю кинозрелища предлагают не логическую (сюжетную) драматургию, а зрелищную, основанную на деформациях реального мира, отдельных его предметов и их состояний. Больше того, визуализируются такие понятия как «скорость», лавирование (например, езда на горных лыжах, когда важен не конкретный персонаж, а ощущения зрителей от этой езды), свободное падение (в качестве ощущения) и пр. Этот эффект применяется как в компьютерных играх, когда вы управляете, так и в кинематографе, когда управляют вами.

Трансформации визуальных экранных образов в физические ощущения могут быть связаны и с компьютерной игрой. Помню как в 2001 году на «Аниграфе» специалисты из новосибирской компании SoftLab привезли первую версию компьютерной игры-имитатора, разработанной по заказу

канадской фирмы. На палец играющему надевается датчик. Играющий смотрит на экран, где изображены на выбор горнолыжная трасса, велотрек или автодорожная магистраль. Этот путь надо преодолеть. Игрок смотрит на экран, где его прообраз делает эту работу в виртуальной реальности, в зависимости от зрительно-эмоционального руководства играющего. Честно говоря, через пять минут меня физически «укачало» до тошноты. С тех пор я не встречалась с аналогами этой игры, но знаю точно, что на российский рынок она так и не попала.

Первое мое личное настоящее путешествие в виртуальную Вселенную произошло в Лас-Вегасе (США) в 2000 г. в отеле «Цезарь», где в полусферическом кинотеатре IMAX демонстрировался стереоскопический фильм «Космический рейс к Атлантам» в формате IMAX 3D. Стоя в очереди в кинозал, я с интересом разглядывала билет, на котором было написано, что фильм не рекомендуется смотреть людям с повышенным кровяным давлением, с сердечной недостаточностью, болями в голове, позвоночнике и шее, с плохим вестибулярным аппаратом, эпилептикам, а также беременным женщинам. Ответственность за последствия создатели фильма и работники кинотеатра не несут... Тут мне в руки вкладывают шлем и приглашают пройти в небольшой кинозал с обыкновенным экраном. Неожиданно начинается стереосеанс, где какой-то полуголый мужик, одетый, видимо, Атлантом, кидает в нас всякие предметы, а потом имитирует роды. Это странное кривляние длится 5 минут, и мы с раздражением снимаем с себя шлемы, пытаясь вернуть их удивленному контролеру, который в свою очередь вежливо объясняет, что кино еще не началось, а то, что мы видели, очередное предупреждение!

Нас ведут по узкому коридору. Сворачиваем за угол и... попадаем в огромный купол с полусферическим экраном. Садясь в кресло, я с восторгом обнаруживаю, что этот экран уходит под ноги. Я надеваю шлем. Работник кинотеатра заботливо спрашивает: «Пристегнулись?» — и извлекает из-под моего сидения ремни безопасности.

Гаснет свет, и исчезают стены, пол, потолок. Я оказывюсь в стеклянную кабину звездолета. Подо мной бесконечность космоса, и я влетаю в неё со страшной скоростью, маневрируя между планетами и астероидами. От выстрелов моего бластера разлетаются осколки вражеских космических кораблей, и я вжимаюсь в кресло, потому что над головой со страшным грохотом о стекло моей виртуальной кабины ломается крыло истребителя. Бой выигран, и я влетаю в спиралевидный туннель, переворачивающий меня и все вокруг вверх тормашками... Полное ощущение свободного падения! Такого ужаса я никогда не испытывала. Вжавшись в сиденье, которое «кидает» из стороны в сторону, практически до полного переворота, пытаюсь удержать равновесие, упираясь ногой в переднее кресло. Про себя или почти вслух я повторяю: "Это все неправда! Неправда!!!" Но от ужаса свободного падения все равно некуда деться, и я закрываю глаза. Мир приходит и спокойную гармонию. Космос исчезает, чувствуется лишь легкое покачивание кресла, которое смещается едва ли на несколько сантиметров в стороны и вперед. Мне стыдно. И потом, заплачено же! Я снова открываю глаза. Космический ужас, смешанный с диким восторгом от фантастически красивых пейзажей Вселенной, начинается заново. И это незабываемое, непохожее ни на что земное ощущение полета! Мы выходим из зала ошеломленные и счастливые. Из-за этого стоило ехать в Лас-Вегас [4].

С тех пор прошло 10 лет. И вот я снова в Лас-Вегасе. Ищу «сферический» IMAX, но мне говорят, что он давно закрыт, а шлемы сняты с производства. Видимо, для кого-то приключения в виртуальной Вселенной закончились не совсем удачно. Зато сферические экраны и «очковый» метод демонстрации эффекта 3D я нахожу в Лос-Анджелесе в парке развлечений на Universal Studios Hollywood.



**Universal Studios Hollywood**

Здесь понимаешь, что самые эффектные по эмоциональному воздействию аттракционы связаны с кинопроекцией. Никакие «американские горки» с переворотами и мертвыми петлями не могут соперничать с невероятной трансформацией кинообразов в человеческом мозге. Сидя в кресле и надев очки на аттракционе «The Simpsons Ride» («Поездка Симпсонов»), ты наблюдаешь, как на полусферическом экране разворачивается рисованная бесконечная Вселенная, такая же, как в «старом» IMAX со шлемами. Только теперь глаз зрителя может зацепиться и за оправу очков, и за сделанную специально впереди перед экраном прямоугольную стойку. Предметы из реального мира, естественно, нарушают полную иллюзию присутствия, зато оберегают наше здоровье в прямом смысле слова. На аттракционе «Shrek 4D» обыграно

физическое прикосновение к ноге зрителя резинового шланга, закрепленного в кресле и падение «виртуального» паука с экрана в зрительный зал.



Но непревзойденным пока хитом по праву можно считать виртуальное путешествие в мир Кинг-Конга и динозавров «King Kong 360 3D», открывшемся 6 июля 2010 г. В создании этого самого захватывающего 3D-шоу в мире принимал участие Питер Джексон, режиссер трилогии «Властелин колец» (2001-2003 гг.), получившей 17 «Оскаров», и фильма «Кинг Конг» (2005 г.), получившего «Оскар» за звук и спецэффекты.



**King Kong 360 3D**

Вполне реальный вагончик привозит зрителей в павильон. На вогнутые стены натянуты экраны 54x12 метров. Изображение одновременно проецируют 16 проекторов. Зрители в буквальном смысле слова попадают в джунгли, где разворачивается битва огромной «хорошей» обезьяны с «плохими» динозаврами. Кинг-Конг спасает сидящих в вагончике, движения которого синхронизированы с внешними «ударами» и прочими проявлениями битвы. Зрители при обзоре в 360 градусов чувствуют не только порывы ветра и тряску вагончика, но и оказываются в буквальном смысле слова оплеванными древними рептилиями. Это представление даже сложно сравнить с ощущениями в кинотеатре. Проекция настолько четко «очерчивает» форму персонажей, что можно говорить о голографическом эффекте. Кстати сказать, билет на эту трехминутную поездку стоил 69\$.



**King Kong 360 3D**

Вот так элементы виртуальной реальности с экрана могут воздействовать на нас физически, изменяя наше представление о реальном мире и делая экранные образы более чувственными и осязаемыми чем кресло, в котором мы сидим. Виртуальная реальность, которая используется в различных тренажерах, конечно, далеко обогнала то, что использует для эмоциональной зрелищности обычный кинематограф сегодня. Но даже привычные экранные образы на уровне спецэффектов компьютерной графики и анимации способны изменять наше восприятие мира и влиять на адекватность наших психических откликов на окружающую нас реальность.

Поэтому сегодня мы вправе говорить о том, что созданные при помощи компьютерных технологий различные спецэффекты используются в кинематографе не только как трюки, но как семантические, языковые элементы режиссуры фильма. Больше того, с совершенствованием технологий трюковая природа так называемых компьютерных спецэффектов приобретает значимость эстетики кино. С их помощью (или на их основе) создается особая стилистика

киноизображения. В XXI веке самостоятельную роль в кинофильмах начинают играть элементы так называемой «виртуальной реальности». Киноязык прошел определенный эволюционный путь – от показа необычного, мистического, посястороннего мира человеческих страхов и переживаний до философского осмысления проблемы взаимодействия человека и «виртуальной реальности», от эффектных зрелищных трюков комбинированных съемок до эстетического, художественного включения виртуальной реальности в образную систему кинематографа.

### **P.S.**

После того, как этот материал был написан, в Москве 4 сентября 2011 года на главном здании Московского университета на Воробьевых горах состоялось лазерное шоу, созданное компанией David Atkins Enterprises (DAE). Общая проекционная площадь составила 25 500 кв. м. Были задействованы 81 проектор и 40 световых пушек. Можно сказать, что именно с этого события, попавшего в Книгу рекордов Гиннеса, началась эра так называемого «мэппинга» в экранном, или как раз наоборот, безэкранном искусстве кино.





**Литература:**

1. Бастер Ллойд. Зазеркалье Тима Бёртона // Техника и технология кино. — 2010. — №2. — с. 12—18.

2. Ермакова Е. Аниграф-96 под знаком Silicon Graphics // Техника кино и телевидения. — 1996. — №9. — с. 22—30.

3. Социология: Энциклопедия // Сост. А. А. Грицанов, В. Л. Абушенко, Г. М. Евелькин, Г. Н. Соколова, О. В. Терещенко. — 2003 . —  
URL: <http://voluntary.ru/dictionary/568/>.

4. Ермакова Е. IMAX: От аттракциона до искусства // Техника и технология кино. — 2000. — №8. — с. 30.

## Методические рекомендации

Материалы этих двух статей могут быть использованы на семинарских занятиях в форме видеопрезентаций. В идеале предполагается, что студенты уже смотрели полнометражные игровые фильмы. Короткометражные ленты (или фрагменты из них) педагог демонстрирует по мере своего рассказа, наглядно показывая роль и эстетическое значение спецэффектов в кинематографе. Для этого преподавателю необходимо своевременно подготовить свою фильмотеку, записав нужные фрагменты на переносной винчестер или компакт-диски.

В качестве домашнего задания может быть предложена студентам самостоятельная работа: найти в интернете и принести к следующему занятию фрагменты «мэппинга», рекламы, музыкальных клипов и собственно мультимедийных короткометражных фильмов, найденных в Интернете. Таким образом, педагог может пополнять ими свою коллекцию, а студенты соревноваться между собой, разыскивая наиболее интересные и качественные материалы.

Также, в качестве домашнего задания для проверки усвоения материала, преподаватель может предложить сделать свой одноминутный мультимедийный фильм любого жанра. Студент должен рассказать, в каких компьютерных программах он работал, какие аудиовизуальные образы и из каких источников им были использованы и для чего.

## ФОРМА И СОДЕРЖАНИЕ КИНООБРАЗА

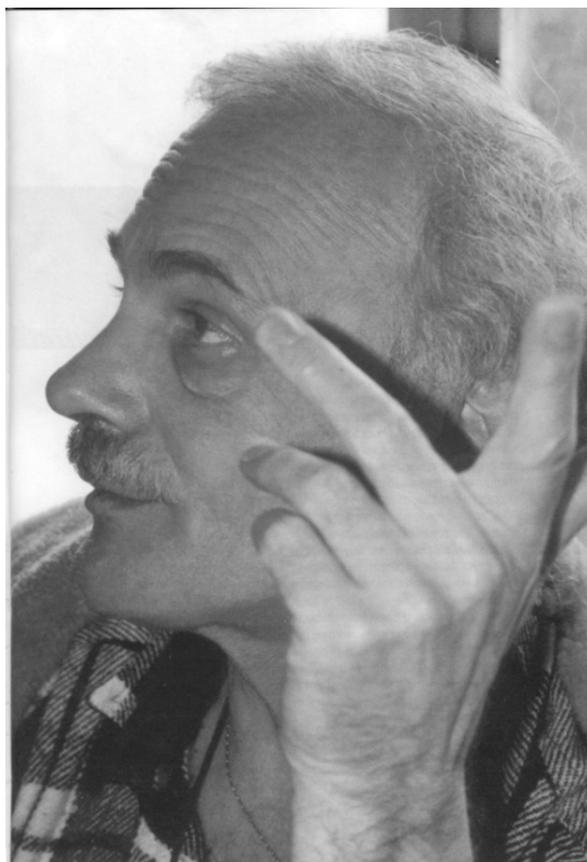
(Интервью с В. М. Кобриным).

### Вместо предисловия

**Владимира Михайловича Кобрина** по праву можно считать одним из самых ярких, парадоксальных и революционных режиссеров конца XX века. Будучи непоколебимым приверженцем пленочного кинематографа, он в начале 80-ых годов в своих первых научно-популярных фильмах создает мультимедийный кинематограф со своей многосмысловой образностью и иероглифичностью прочтения.

Мне повезло – я была первой журналисткой, взявшей у него интервью в 1985 г. [1]. Оно перед вами, читатель, с незначительными сокращениями. Именно в нем Кобрин формулирует свое отношение к кинематографу, как к языковой системе. Второй материал – попытка показать, как можно читать кинематографические послания Кобрина на примере фильма «Биопотенциалы».

Третья публикация – тоже встреча с Володей, который был мне другом, иногда оппонентом, но всегда близким и понятным по мировосприятию человеком. Это признание в любви. Посмертно...



**Владимир Михайлович** закончил кинооператорский факультет ВГИКа в 1969 г. и с тех пор всю жизнь работал на киностудии «Центрнаучфильм» кроме последних нескольких лет, когда его дом стал его собственной киностудией. Он был ассистентом кинооператора, художником-постановщиком игровой мультипликации, оператором, режиссером и автором своих фильмов. Он снял более 30 фильмов. И каждый из них – поиск образного выражения своего восприятия жизни и себя в ее необъятной, неразгаданной (или забытой) Тайне.

«Мои фильмы требуют непредвзятого восприятия», — говорил Володя тридцать лет тому назад. И у него была своя аудитория. Его любили и ненавидели, восхищались и завидовали. А он, храня в себе «свое время», жил своим кино и создавал киноязык, которому еще предстоит войти в мировую азбуку кинематографа. Фильмы этого

режиссера должны стать учебными пособиями и войти во все учебные программы кинематографических ВУЗов.

А тогда, в далеком 1985 г. на киностудии «Центрнаучфильм» вокруг еще молодого мастера сложился творческий коллектив единомышленников: операторы натуральных и комбинированных съемок Михаил Камионский и Владимир Иванов, кинооператоры комбинированной мультипликации Валерий Иванов и Сергей Иванов, художники-мультипликаторы Г. Курмаева, Н. Рудина, Б. Резникович. Физика твердого тела и химия радиоактивности, классическая механика и физические основы квантовой теории — эти темы съемочная группа разрабатывала 10 лет. Итогом этой работы стал сериал о биофизике, сделанный в тесном контакте с кафедрой биофизики МГУ.

*Елена Ермакова: Владимир Михайлович, что на ваш взгляд должно быть определяющим в кинофильме вообще и в учебном в частности, хотя очень не хочется отделять учебное кино от кино вообще?*

**Владимир Кобрин:** Я тоже никогда не делаю этого разделения. Кино — «волшебно» по своей сути. Это его свойство во многом утрачено... А разве не «чудо» — застывший звук в изгибах микроскопической канавки граммофонной пластинки? И у того и у другого есть «коммуникативная» сторона, призванная для общения между людьми, для передачи самой разной информации (и ее хранения). Но есть и другое -- нечто, вызывающее к нашей детской памяти, к чувству сопричастности к магии циркового фокуса, без которого, как мне кажется, невозможно полноценное становление личности человека. Я не думаю, что это своего рода «детская болезнь» становления психологии. Ведь не случайно творчески одаренные взрослые люди несут этот импульс «детскости» всю жизнь. Применительно к языку киноискусства и

проблеме восприятия этого языка в кино можно сказать, что сегодняшнему кинематографу не хватает именно непосредственности восприятия, а без этого важного, или основного, свойства никакие благие или в высшей степени передовые идеи не найдут на экране полноценного воплощения.

Применительно к задачам учебного кинематографа я бы добавил, что любое кино, как и любое искусство — учебное по своей сути. Однако если воспитательная роль кино — «обучение нравственности», то задача учебного кинематографа — воспитание нравственного интеллекта.

Если сравнивать учебное и научно-популярное кино, то разница лишь в том, что первое—для ограниченного или строго рассчитанного круга зрителей. Фильм, обращенный к профессионалу, ученому или инженеру, может быть сухо информативным, а фильм, рассчитанный на психологию учащегося, неизбежно сталкивается с проблемой формирования установок. И здесь без игры, без интриги не обойтись. Это не значит, что мои фильмы отрицают традиционно дидактические принципы: назидательность, последовательность изложения фактов; они просто пытаются повернуть эти принципы к мышлению современного молодого человека, привыкшего не только к острому ракурсу кадра, но и к парадоксам устройства физического мира, не говоря уже о темпе и ритме мироощущений современного поколения.

*Е. Е.: Вы создаете видимый мир абстрактных понятий науки, законов и процессов, которые существуют в природе. Как возник и на чем основан язык ваших кинообразов и что определило тематику фильмов?*

**В. К.:** Я начну с конца. Выбор тематики произошел для меня вполне естественно. Просто на протяжении

сравнительно долгого времени все темы, имевшие определенные или даже принципиальные трудности для кинематографической реализации, по понятным причинам, встречали неудовольствие со стороны моих коллег по студии. Как правило, это темы, связанные с абстрактными понятиями и образами. В начале своего режиссерского пути я терпеливо ждал, когда от той или иной заявки по очереди отказывались мои товарищи. А сейчас, видимо, сложилась ситуация, при которой подобная тематика «традиционно» стала моей. По крайней мере, мне хотелось бы так думать.

Что касается языка фильмов — хочу привести слова С. Эйзенштейна, сказанные им в 1930 году в Париже, в Сорбонне: «Мы достигли величайшей задачи нашего искусства -- снимать в кадрах абстрактные идеи, конкретизируя их тем или иным путем... Непосредственно в кадре или комбинации кадров мы ищем средство возбуждать эмоциональные реакции, рассчитанные заранее. Это движение эмоций будит мысль. От кадра к ощущению, от ощущения к тезису. Таков путь» [2].

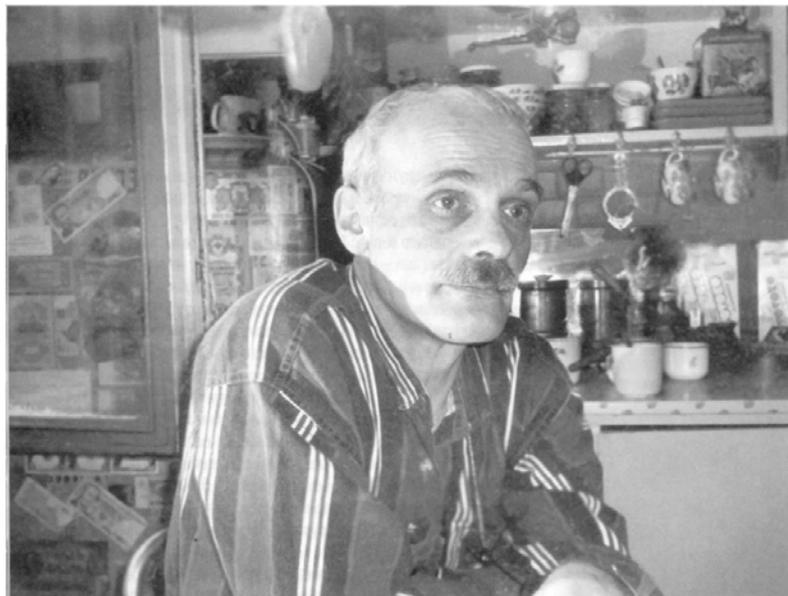
Чем не программа современного учебного кино? Тем более, что учебное кино неизбежно будет становиться все более интеллектуальным (по терминологии С. Эйзенштейна). Хотя бы потому, что «интеллектуализируется» сам характер современного знания. Это одна сторона проблемы. Другая связана с процессом отрыва крайне формализованного языка науки от чувственно-осознаваемого мира человека. Примером может служить квантовая механика.

Быть может, именно поэтому я всячески стараюсь этот разрыв заполнить предметным миром, опирающимся на фундамент нашей эстетической культуры: античность, Ренессанс и т. д. Отсюда и система образов. То есть образы привычные, но живут

они в мире непривычных измерений. Мне кажется, что именно такой подход дает возможность почувствовать некий шарм этой новой, по сути вероятностной и во многом не поддающейся античной ясности картины мира.

*Е. Е.: В своих фильмах Вы часто обозначаете абстрактные понятия конкретными предметами. Иногда две параллельные темы создают единый образ, части складываются в целое и наоборот. Начинается маскарад понятий и образов, символов, некий ассоциативный коллаж.*

**В. К.:** Кинематограф не случайно так болезненно переживал приход звука. Кстати, с тех пор он так никогда не стал «кинослушалищем». Его зрелищная природа остается главной и поныне. Разумеется, я не имею в виду отдельные фильмы, где звучащее слово оказывается доминантой. Это скорее исключение из общего правила. Вся изобразительно-монтажная структура киноязыка совсем не параллельна языку речевому. Кино гораздо более емко и ассоциативно, по крайней мере, в сравнении с фонетикой языка. В этом смысле оно гораздо ближе к иероглифам. Письмена Древнего Египта, несомненно, разновидность киноязыка .



Именно поэтому нет никакого противоречия между миром абстрактных понятий и попыткой их кинематографического воплощения на экране. Более того, описательный подход к реализации подобной задачи в принципе обречен на неудачу. Я совершенно сознательно пытаюсь строить фильм как некое взаимодействие знаков второй сигнальной системы: языка, формализованного понятия, определения и т. д., и как бы «третьей» сигнальной системы: интеллектуальной интуиции, прозрения. Таким образом, абстракцию, конечно, нельзя показать, а вот «прикоснуться» к ней чувством можно.

*Е. Е.: Честно говоря, мне трудно представить аудиторию, на которую рассчитаны ваши ленты. Необычайно сложный изобразительный ряд полностью может воспринять человек, искушенный в кинематографе. С другой стороны, текст явно предназначен для людей с техническим образованием или тех, которые занимаются наукой. Ваши фильмы рассчитаны на студентов ВУЗов. Всегда ли они их воспринимают, и всегда ли фильмы помогают в усвоении материала?*

**В. К.:** Ту определенную интонацию осуждения, которая чувствуется в Вашем вопросе, мне хотелось бы повернуть как поощрительную. И вот почему: мне кажется, что времена ликбеза для нас ушли безвозвратно. Сегодня в институты должны приходиться чрезвычайно подготовленные и наделенные талантом познания молодые люди. Высшее и специальное образование должно перестать быть «добровольно-принудительным». Именно поэтому я хочу видеть моих зрителей (в рамках специальных аудиторий) таковыми. И пусть небольшой, но все-таки опыт общения показывает, что такие аудитории существуют. При этом я, разумеется, не смею надеяться, что придет время и все поголовно будут воспринимать

подобные кинематографические попытки легко. Хотя бы потому, что к тому времени и наука и ее кинематографические модели опять-таки будут непохожи на сегодняшние. Такова диалектика познания. Как всякий язык, язык кино и язык науки требуют постижения, без которого невозможно понять язык природы.

*Е. Е.: Как Вы думаете, Ваши фильмы могли бы демонстрироваться по телевидению или это исключительно кинопродукция?*

**В. К.:** Мне кажется, что, по крайней мере, сейчас существует некая альтернатива показа фильмов на большом экране и по телевидению. Практически любой фильм может быть показан на малом экране. Тем не менее, это не означает, что на фильм не воздействует специфика телевизионной демонстрации.

Кинофильм — это форма фиксирования, в отличие от спектакля. То есть фильм нельзя многократно дорабатывать или перестраивать. Он есть некая пространственно-временная данность, зафиксированная на пленке. Природа телеизображения во многом определяется элементом сиюминутности. Даже если речь идет о программе, уже записанной на видео. Именно поэтому нам так нравятся программы с элементами импровизации, неожиданности. Для фильмов, образная структура которых органично связана с природой кинематографа (монтаж, острый ракурс, метафоричность языка и, наконец, просто зрелищность), демонстрация по телевидению чревата утратой многих перечисленных качеств. С другой стороны, телевизионная демонстрация, как мне кажется, во многих случаях сообщает фильму интимность, доверительность. Я уже не говорю о том общеизвестном факте, как многомиллионность зрительской аудитории. Это я знаю по себе. Когда меня что-либо поражает на телеэкране, мысль о том, что это поразительное одновременно проявило себя перед огромным числом людей, вызывает

к каким-то, прямо скажем, античным «социокультурным» ассоциациям (греческий театр и т. д.). Мне этот момент кажется весьма важным, так как современному человеку не хватает понимания своей общности с человечеством.

*Е. Е.: Владимир Михайлович, какие принципиально новые методы и приемы Вы используете в ваших фильмах и какие из них были изобретены Вами?*

**В. К.:** Когда незадолго до смерти американского режиссера Д. У. Гриффита спросили, что в своей жизни он хотел бы «прожить иначе», то 70-летний, по сути всеми забытый (ушедший из кинематографа лет за двадцать до этого), мастер ответил, что, догадайся он в свое время запатентовать, если не все придуманное им, то хотя бы только «изобретение» для кинематографа крупного плана, детали, как выразительного средства кино, то на склоне лет он был бы миллионером.

Изобретение в искусстве, а точнее — в языке искусства — тема не новая и применительно к кинематографу вряд ли специфическая. Однако именно кино, столь органично сотканное из техники и искусства, предоставляет возможность для проявления чисто изобретательского импульса в разработке киноязыка.

Это методологическая сторона вопроса. Есть и другая: в чем и где искусство черпает изобретательские идеи совершенствования самого себя? В полной мере я не могу считать себя «изобретателем» некоего «метода получения киноизображения с помощью бегущего луча» хотя бы потому, что задолго до меня его многократно «изобрели» в самых разных областях человеческой практики: трассирующие пули в баллистике, идея сканирующего луча в технике телевидения, съемка движущегося источника света в художественной фотографии, фиксация треков элементарных частиц в научной фотографии...

Кто из мальчишек устоит перед магией огненной спирали, образованной вращением электрического фонарика, привязанного за веревочку, когда в кромешной тьме, как живое существо, бьется то математически совершенный круг, то упруго пульсирующая «восьмерка». Привычные предметы вокруг приобретают новые и таинственные свойства. Тени от предметов расплываются, смешиваются друг с другом. Видимо, я оказался тем самым мальчишкой...

Так что, возвращаясь к «изобретению» Д. У. Гриффитом крупного плана для кинематографа, не мешает вспомнить о крупном плане в портретной живописи, о крупном плане солирующего музыкального инструмента в оркестре и т. д. Тем не менее или даже вопреки всему, кинематограф вынужден был совершенно заново осмыслить особенности и возможности детали в общей структуре языка кино.

По аналогии можно построить некую модель осмысления уже известных методов и приемов техники применительно к принципиально новым задачам выразительности. Мне кажется, что один из эпизодов фильма «Физические основы квантовой теории», где речь шла о соотношении неопределенностей, невозможно было бы решить иначе, как с помощью пластики движущегося светового следа.

Я глубоко убежден, что подобно тому, как неделимы проблемы мира, скажем проблема экологии, столь же и принципиально неделимы проблемы эстетики. Ведь эстетика современного искусства определяется не столько предметным миром (вещами, костюмами, интерьером — приметами конкретного времени), сколько принципиально новым строем мышления. Как бы мы ни отделяли область «чистого» знания от сферы привычного человеческого чувствования, мы тем не менее живем в мире, где

системы и знаки образов поневоле восходят (или скорее происходят) из «понятийного» круга современных представлений о мире, космосе, о себе в этом мире. Все это я говорю к тому, что технический прием, имеющий, казалось бы, узкое, прикладное значение, постепенно перерос его и, как мне кажется, в некоторых моих картинах пытается обрести свойства более общей эстетической выразительности.

В известной степени мне удалось этот прием «технологизировать». В ряде случаев это след, оставляемый светящейся лампочкой,двигающейся с помощью механического пантографа. Я всерьез мечтаю о системе электронного кодирования траекторий движения (формирования) световой точки. Это дало бы поразительные возможности в области создания «световой мультипликации».

Примерно то же можно сказать и об эстетике, а не технике многократных экспозиций в процессе формирования «синтетического» изображения в моих фильмах. Наверное, каждый из нас хотя бы раз в жизни был заморожен и очарован странным изображением, случайно, по ошибке полученным наложением друг на друга совершенно разных по сюжету кадров... Таким образом, речь скорее могла бы идти о контрапунктном подходе к стилистике многоэкспозиционного изображения. В ряде случаев мы «упаковывали» в кадр до 20—30 экспозиций. Подобный метод не без основания может показаться технологическим «мазохизмом», если бы результат не окупал столь огромных усилий. Кстати, этот принцип синтеза весьма охотно используют при записи музыки. И если настаивать на слове «изобретение» применительно к подобному методу, то пафос новизны, по-видимому, заключен в попытке представить процесс получения киноизображения как способ своеобразной оркестровки солирующих партий.

История кинематографа представляет совершенно особую пищу для рассуждения о соотношении техники и искусства (по сути — художника и материала, с которым он работает). По-видимому, кинематограф долгое время испытывал некий комплекс неполноценности по отношению к традиционным видам творчества: театру, музыке, литературе и т. д. И корень этого комплекса, несомненно, был связан с репродукционной природой техники кино. Достаточно вспомнить аналогичную ситуацию становления искусства фотографии от попыток подражать настоящей живописи до осознания своей собственной фотоспецифики.

Быть может, поэтому вопрос художественно-технического новаторства применительно к кино — тема актуальная еще на долгие годы. Причем с одной стороны — это своего рода техническая экспансия (цвет, звук, стерео, видеоэкран, кругорама, сферозэкран), с другой — возврат к почти историческим истокам техники художественного творчества.

На киностудии «Молдова-фильм» работает совершенно удивительная супружеская пара. Они оба — художники-мультипликаторы: Надежда Асланова и Александр Гладышев. Если бы мне не довелось собственными глазами увидеть то, что и как они делают, я бы едва ли смирился с мыслью, что это возможно. Речь идет о гравюрной миниатюре, вырезаемой прямо на подложке киноплёнки — я не обманываюсь относительно авторства этой идеи, она, несомненно, принадлежит канадцу Н. МакЛарену. Однако опыт моих молдавских товарищей самобытнее. Сегодня их арсенал помимо гравирования включает очень сложный комплекс технических приемов контратипирования, работы с масками и контрмасками и т. д. И все это на чистом энтузиазме, в условиях пассивного недоброжелательства со стороны студийной администрации.

Так что проблема техника или искусство на примере этих художников, да и не только их одних, оборачивается, к сожалению, привычной триадой: техника – искусство — так называемый здравый смысл. Ведь, действительно, снимать на пленку гораздо проще и быстрее, нежели рисовать на ней крошечными иглами и резцами.

*Е. Е.: В Ваших фильмах поражает цветовая гамма. На чем основан Ваш принцип многократных экспозиций для получения цветного изображения?*

**В. М.:** Попробуйте снять зеленую листву на фоне синего, именно синего, а не голубого неба, а потом подвергнуть снятый материал засветке, скажем, красным светом. В результате на экране на фоне ярко-пурпурного неба оживут желтые (с подпалинами и модуляциями красного) листья. Манипулируя всеми возможными вариациями сочетаний экспозиций через красный, синий и зеленый зональные фильтры, можно добиться любой цветовой гаммы. Таким способом «цветосинтеза» можно снимать как натурные, так и мультипликационные кадры. Многоэкспозиционный метод создает именно «цветосинтез», тогда как метод цветоделения предполагает экспонирование на три цветоделенные пленки и получение конечного изображения на четвертой пленке совмещением цветов. Мы же пользуемся бесконтрастным методом. Окончательное изображение получается при многократном экспонировании объекта (как мультипликационного, так и натурной) через зональные фильтры. Причем основой для таких кадров являются контрастные черно-белые заготовки: прорезные трафареты, композиции и т. п.

К сожалению, на «Центрнаучфильме» парк современной кинотехники оставляет желать много лучшего, особенно если оператор ставит перед собой неординарные задачи. Возьмем, к примеру, наш несерийный мультстанок. Он был собран на студии 40 лет назад и впоследствии в зависимости от художественно-

технических задач оснащался дополнительным оборудованием: прожжёвый стол, фронт-проектор, электронное управление системой камера-фронтпроектор-рирпроектор, дистанционное управление механикой рирпроектора ППУ-35 и т. д. Так вот, у нашего мультстанка нет многоярусной системы. При желании ее можно сделать, но мы добиваемся многоярусного эффекта, используя метод многократного экспонирования, который в первую очередь, дает возможность свободно обращаться с цветом кадра, а также управлять масштабом и глубиной кадра, изменять перспективу, соединять в одном кадре объекты, снятые в разное время. Многоэкспозиционный способ одновременно дает и еще одно преимущество – возможность отказаться от использования плохих красителей и компенсирует недостатки негативно-позитивной отечественной пленки, с которой на студии просто катастрофическое положение.

*Е. Е.: Как я поняла, Вы в своей работе не используете ни трюк-машины, ни другую технику комбинированных съемок?*

**В. К.:** Умышленный отказ от всех контратипных методов вызван желанием держать в своих руках всю технологию и не обращаться к побочным средствам, таким, как трюк-машина. А еще я убежден, что на современном уровне контра-типный способ не обеспечивает такого высокого качества, как при работе с негативом. Например, в фильме «Особенности кинетики биологических процессов» есть эпизоды с летающими в интерьере шарами, когда они входят в реальные световые отношения с окружающими предметами. При контратипном методе решение такой задачи потребовало бы огромных физических и материальных затрат. На предметы интерьера пришлось бы искусственно наносить тени, световые блики и т. д. Мы же обошлись многоэкспозиционным методом. Наш шар стал жить естественной жизнью в искусственной, созданной нами среде.

Но даже в нашем «цветосинтезе» авторство принадлежит самому принципу получения трехцветного киноизображения. В каком-то смысле, это возврат к методу, применявшемуся на заре цветного кинематографа в студии У. Диснея, методу «Техниколор».

Мне кажется, что здесь уместно еще раз сказать о взаимодействии техники и искусства в общей проблеме эстетики искусства. То, что в начале 30-х годов было элементарным или обязательным техническим приемом (съемка тремя разными камерами на три разные цветоделенные пленки) вдруг повернулось принципиально новой гранью изобразительного языка кино. Нечто подобное произошло и в технике живописи. Живопись как комплекс технических приемов невозможна без живописного мазка – единичного носителя информации. Однако примерно лишь 100 лет назад выявленный живописный мазок стал сутью принципиально новой эстетической концепции импрессионизма. Я думаю, подобные примеры, и не только в живописи, можно было бы приводить бесконечно.

Теперь мне очень хочется сказать, что когда я говорю «наша технология», «наш прием», то я не только умышленно стираю свое авторство. Я хочу, чтобы стало понятно – речь на самом деле идет о большом коллективе моих товарищей по работе. Это и кинооператоры, и художники, и техники, без которых была бы совершенно немыслима та работа, которую нам приходится выполнять, снимая наши картины по заранее написанным «партитурам», где приходится синхронизировать многие узловые точки «кинооркестровки». Эта реплика не просто дань естественного уважения к моим товарищам, но и признание коллективного статуса кинопроизводства вообще и такого, как наше в частности.

*Е. Е.: Какую технику Вы используете и как ее совершенствуете для выполнения поставленных задач?*

**В. К.:** Как это ни странно, наша техника – «ретро». Правда, здесь нет никакого специального умысла. Так уж получилось, что в основном приходится работать на старой морально и физически камеры ПСК-29. Другой просто нет. Но на камеру жаловаться грех. Она очень «нежна к киноплёнке, тем более при таком большом числе экспозиций. Время от времени наши кинооператоры собирают к ней самодельные устройства, например цейтраферное устройство на базе датчика импульсов очистителя стекол к автомобилю «Жигули». Прекрасный цейтрафер с промежутками от трех секунд до почти двух минут! Или шаговое устройство для трансфокации. Все это – из случайных деталей. Техникой нас не балуют. Первое время я огорчился такой технической нищете, но как говорила А. Ахматова, – цветы могут расти и из мусора.

*Е. Е.: А какая техника вам нужна для нормальной работы?*

**В. К.:** Конечно, современная электронная техника, которая дает возможность манипулировать изображением, его цветом, пластикой, темпом, вести комбинированные съемки с покадровой записью изображении, использовать такие методы, как блуждающая маска, двойная экспозиция, рапид, цейтрафер и т. д. Причем, качество изображения не должно уступать игровому кинематографу.

*Е. Е.: Какую роль в фильмах Вы отводите мультипликации?*

**В. К.:** Существует расхожее мнение, что «кино все может». Имеются в виду его трюковые и прочие возможности. Тем более, «может все» мультипликация. Тем не менее, природа «мультиправды» чрезвычайно хрупка. Мне кажется, что эта природа, в первую очередь, связана с проблемой так называемой

фантастической реальности. И я думаю, что разрабатывая стилистику фантастической реальности, мультипликация достигает максимума своего КПД.

Если это весьма спорное утверждение считать моей творческой программой, то естественно предположить, что я, так или иначе, пытаюсь реализовать ее в своих картинах. Именно поэтому предметы и образы в этих фильмах живут как бы самостоятельно, образуя некий условный предметный мир со своими законами пластики превращений.

Я считаю превращения в большей степени свойством мультипликации нежели движения. В этом смысле мои картины пытаются следовать именно этому принципу даже в тех случаях, когда речь идет о природном материале.

*Е. Е.: Как Вы думаете, что должно стать определяющим в профессии кинорежиссера?*

**В. К.:** Не берусь утверждать, что перечень качеств, необходимых для этой профессии, будет исчерпывающим и выстроенным мной в истинной последовательности. Прежде всего – желание говорить со зрителем, вернее, невозможность не говорить. Второе, полная искренность в том, о чем идет разговор. Обязательное доверие к зрителю, осознание его своим равноправным собеседником. Не говоря уже о таких общих позициях, как образованность, информированность о том, что происходит в мире в целом и в той области знаний или событий, которая является предметом разговора.

Очень важно отсутствие «всеядности» как в информационном смысле, так и в эстетическом. И вместе с тем необходимо умение понимать своего оппонента. Это – «моральный кодекс» профессии. А есть еще и чисто спортивный аспект режиссуры: прежде всего – навык стайера, когда необходимо

ровно и главное долго «бежать» к финишу и еще сэкономить силы для решающего рывка.

И последнее, а может быть, первое – чувство ансамбля. Без него в кино, и особенно в режиссерской профессии, делать нечего. Думаю, что ВГИК этому навыку учит только теоретически. В свое время, я приглядывался к работе дирижера во время репетиций, но только теперь начинаю понимать, как много общего в наших профессиях.

### **Литература**

[1]. Кобрин В., Ермакова Е. Киноязык научного фильма // Техника кино и телевидения. — 1986. — №12. — с. 41—47.

[2]. Балаш Б. Дух фильма. — 1935. — с. 93.

### **Методические рекомендации**

Педагогу вместе со студентами рекомендуется посмотреть один из первых фильмов В. Кобрин «Перенос электрона в биологических системах» (1986 г.). Этот фильм, снятый на пленке с использованием самой элементарной рисованной анимации, в наиболее доступной и понятной форме показывает возможность кинематографа визуализировать абстрактные понятия. Найти в фильме и выделить те предметы и созданные из них кинематографические образы, которые представляют собой некие «понятия». Предложить студентам в виде домашнего задания «визуализировать» любое «понятие» в 30-ти секундном фильме.

## **ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ТЕКСТА В ФИЛЬМАХ РЕЖИССЕРА**

### **В. КОБРИНА**

Кино дало нам возможность почувствовать драматическое напряжение пространства, душу пейзажа, заставив его говорить с нами, ритм движений масс и тайный язык безмолвного бытия.

### **Бела Балаш**

В XXI веке с возникновением новых цифровых информационных технологий, которые обуславливают появление глобальной информационной компьютерной сети Интернет, на смену текстовой (классической литературной) культуры приходит аудиовизуальное воплощение творческой и научной мысли. Перенос литературного текста в кинопроизведения раньше называли «экранизацией». Сегодня повествования и диалоги в серьезных работах кинематографистов, особенно в научно-популярных, документальных и учебных фильмах уходят на второй план, уступая место образной интерпретации как самой текстовой (содержательной) части материала, так и изобразительной составляющей кино.

Таким образом, «цифровые» технологии стали предтечей, или явились результатом (вечный спор насчет первичности курицы или яйца) меняющегося сознания и восприятия окружающего мира молодым поколением. И обусловлено это новое видение и восприятие меняющимся темпом и ритмами современной жизни. С приходом нового информационного сообщества, в частности пользователей Интернета, рождается принципиально новая социальная структура общества. Все известные ныне цивилизации строились по вертикальной иерархической конструкции – приоритет тех или иных

институтов власти. Управляющим средством всегда была информация (эзотерическая, религиозная, светская), вернее доступность к ней. Информация сегодня стала практически общедоступной. Значит, возникает некая «сетевая» социальная структура общества, которая начинает функционировать совершенно по другим законам, пока еще не изученным, но уже проявляющимся.

Следует выделить отличительные черты нового восприятия молодым поколением разного рода информации, в том числе текстовой и аудиовизуальной.

1. Блочное, клиповое, коллажное мышление, основанное на восприятии целых информационных блоков, в частности зрительных, которые составляют фундамент разного рода рекламы, телевизионных передач и программ, языка общения в Интернете.

2. Интерактивность восприятия, когда пользователь информации нуждается в «ответе», в подкреплении своих мыслей другой стороной, участвующей в процессе потребления информации.

3. Созидательное отношение к информации, которое тесно связано с интерактивностью, а также с интерпретацией этой информации на разных уровнях ее понимания.

Мир кино, вернее было бы сказать, аудиовизуального искусства – органическая часть нашего общества. И нынешнее поколение, особенно те, кто родились в XXI информационный век, смотрит даже классическое кино по-другому, нежели лет 15 тому назад. Виртуальная реальность стала не иллюзией, а некой компонентой реальной жизни молодых людей. И я бы не спешила объявлять это явление – катастрофой культуры. Частный пример – дети воспринимают запреты взрослых на общение через Интернет как посягательство на их личную свободу и жизнь. Не могу с ними не согласиться.

Исходя из всего вышесказанного, хотелось бы на конкретном примере показать, как может меняться восприятие информации, в частности, текстовой, в аудиовизуальной среде, в нашем случае в учебном и научно-популярном кино. Пионером в этой области стал режиссер киностудии «Центрнаучфильм» Владимир Михайлович Кобрин.

«Текст» в кинематографе Кобрина, предлагаю понимать как некий единый эмоциональный аудиовизуальный образ, состоящий из многих изобразительных слоев. Чем разнообразнее изобразительные средства и инструменты, тем многослойней понятийные возможности восприятия кинотекста, его интерпретация режиссером и зрителем. Сергей Эйзенштейн в свое время говорил, что кинокадр – это своеобразный иероглиф. Хочется добавить, что подлинная иероглифичность кадра появляется только тогда, когда его элементы знаковы, а иногда, в некотором раде, и сакральны по своей сути. Тогда и только тогда у зрителя появляется возможность считывать заложенную в них информацию, интерпретировать ее, ощущать как эмоциональный импульс.

У Кобрина каждый кадр – динамичный иероглиф, который изменяется и живет в ритме монтажа, предметы в кадре определяют время и его состояние, темп повествования – скорость протекания времени, часы, отмеряющие промежуток от Жизни к Смерти и обратно.

Фильм «Биопотенциалы» (1988 г.) начинается еще до титров. Закадровый голос оповещает нас: «Этот фильм рекомендуется в качестве наглядного пособия тем, кто известные слова Мефистофеля «Я – часть той силы, что вечно хочет зла и вечно совершает благо» воспринимает как руководство к личному действию». На песке печатными буквами написаны слова из «Фауста», которые медленно исчезают, и появляется другая надпись: «Рекомендовано

Государственным комитетом СССР по народному образованию в качестве учебного пособия для высших учебных заведений». Дальше мы видим газетный текст, который скомкивается в шар со светящимся ореолом. Кадр замирает, исчезает свет, и на темной поверхности шара возникают титры.

Этим вступлением положено образное и эмоциональное начало фильма. Зрителю предлагается некая игра по отыскиванию смыслов повествования как звукового, так и зрительного. Каждому по способностям. Таким образом, Кобрин создает видимый мир абстрактных понятий науки, законов и процессов, которые существуют в природе. Так возник язык его фильмов. Зритель здесь может найти «текст» как таковой, письменную информацию, поясняющую непосредственно мысль режиссера или же несущую чисто научный характер. Закадровый текст используется в качестве смыслового комментария или же вводится контрапунктом в изобразительное повествование, приобретая парадоксальную трактовку происходящего в кадре.

Стоит выделить и, так называемый, «атрибутивный текст», слова или послания, взятые в фокусе или чуть размыто на различных предметных текстовых носителях – газетных вырезках, надписях на стенах, книгах, рекламе и вывесках в телехронике на телевизионном экране и т. п. Это прямые отсылки к временному социальному контексту определенной эпохи, к ее реалиям, к узнаваемым, принятым источникам текстовой информации.

Но в фильмах большую часть занимает текст, который создается из предметов нашей повседневной жизни: посуды, часов, тарелок, шестеренок, различных насекомых, пиявок, раков, трупов животных и прочей предметной среды. «Биопотенциалы» представлены чаще всего в виде огромных

железных шаров со светящейся электрической дугой посередине. Каждый помнит школьный опыт с молнией, про отрицательные и положительные полюса, про грозовые тучи, которые сталкиваясь, порождают электричество, тот огонь, который разрушает и создает жизнь. А если чуть дальше, в литературу, в интерпретацию «текста» – рождение чудовища Франкенштейна, человека, собранного из трупов стало возможным после удара в него молнией. Собранный труп ожил. Молния – это оружие Зевса, бога созидания, и Аида, повелителя царства мертвых... В фильме эти железные темные шары могут превращаться в образы Жизни и Смерти, Насыщения и Голода, а могут просто оставаться учебными пособиями.

Отсюда, из предметного «текста», кочующая из фильма в фильм старая печатная машинка, зарывшаяся в прибрежный песок, омываемая набегаящими волнами. В ней время от времени будет появляться бумажный свиток с разными посланиями, рисунками, «текстом». В данном фильме машинка появляется под музыку из знаменитой программы «Время» 60-80 годов.

Особую роль играют пейзажные зарисовки – тоже определенный текст, который из документального пейзажа, увиденного в определенном ракурсе, превращается в эмоциональный смысловой образ. Применение многократной экспозиции делает кадр глубоким, многослойным, а значит, и многосмысловым. Каменистые образования из пористого песчаника с черными углублениями служат и фоном для горящей свечи, зажатой в кисти пластмассового манекена, и иллюстрацией к живописному наставлению Леонардо да Винчи:

«Чтобы изобразить правдиво пламя свечи, поместите его на фоне более темном и окружите источник света темным ореолом». Кобрин трактует этот образ в закадровом тексте как «выражение сущности Жизни».

Другой образ мчащейся в смертельной гонке Жизни – микрофон, стремительно летящий в никуда, в темную даль экрана и опять закадровый текст: «Сквозь шепот вдохновенных суеверий здравый смысл говорит нам, что Жизнь – только слабая щель света между идеально черными вечностями. Разницы в их черноте нет никакой. Но в бездну преджизненную мы вглядываемся с меньшим смятением, чем в ту, в которую летим со скоростью 3500 ударов сердца в час», – Владимир Набоков.

А вот и актеры в предметных фильмах Кобрина, которые тоже выполняют смысловую, текстовую функцию, потому что по своей природе являются вещами неодушевленными, но по значению и предназначению – ожившими по воле режиссера. Это и человеческий череп в солнцезащитных очках, и гипсовая маска неандертальца, и Вавилонская башня, и оркестр, показанный в ускоренном темпе, и Мадонна с младенцем, и герои фотографий – соседи по старому московскому двору, и великие мира сего из кинохроник, и Акулина Чугунова, которая зарезала 6-летнюю дочь и половину ее съела... Впереди, на фотографии, остов девочки... Закадровый текст возникает как бы сам по себе, но зритель извлекает из памяти недавно промелькнувший на экране титр «Голод в Поволжье. 1921 год».

«Ненасытность голода жизни мы пытаемся выразить в бесстрастных понятиях энтропии, градиента, разности

потенциалов... Все это верно, но кто-то из поэтов сказал: «Чем ярче свет во тьме горящий, тем ночь темней»...

И на экране возникает еще один герой – Смерть, кукольная марионетка – скелет, подвешенный за ниточку вниз головой. Рефреном через весь фильм идет песня группы «Наутилус-Помпилус» «...связанные одной целью, скованные одной целью...». И вспоминаются слова С. Эйзенштейна [2]: «Мы достигли величайшей задачи нашего искусства – снимать в кадрах абстрактные идеи, конкретизируя их тем или иным путем... Непосредственно в кадре или комбинации кадров мы ищем средство возбуждать эмоциональные реакции, рассчитанные заранее. Это движение эмоций будит мысль. От кадра к ощущению, от ощущения к тезису. Таков путь».

### **Литература**

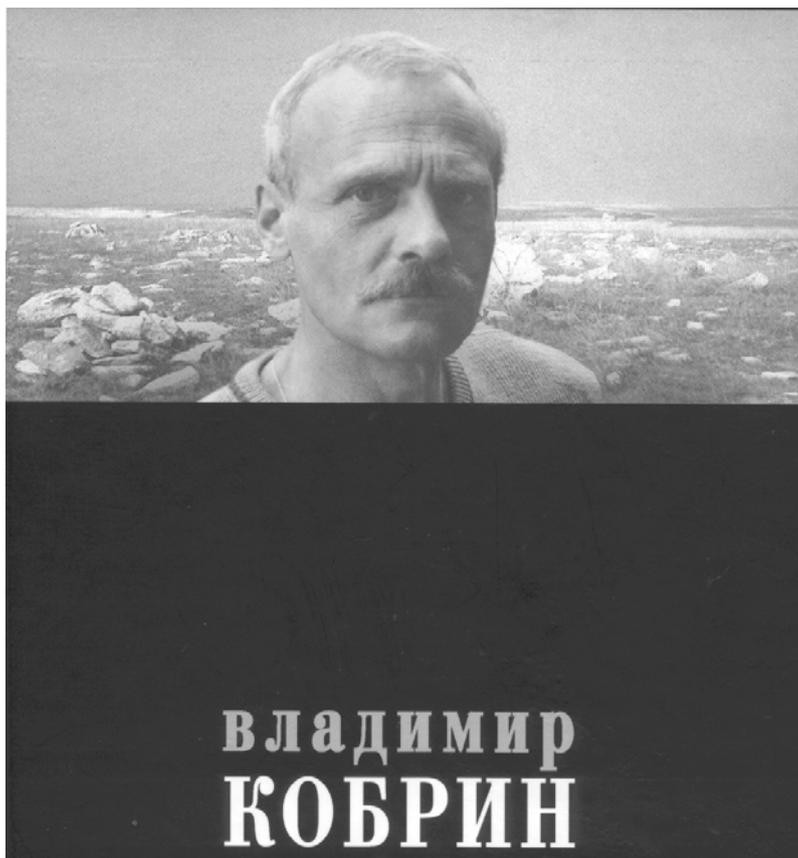
[1]. Кобрин В., Ермакова Е. Киноязык научного фильма // Техника кино и телевидения. — 1986. — №12. — с. 41—47.

[2]. Балаш Б. Дух фильма. — М., 1935. — с. 93.

## **Методические рекомендации**

Педагогу вместе со студентами предлагается посмотреть фильм «Биопотенциалы», который можно считать знаковым в творчестве В. Кобрина. Именно в этом фильме наиболее ярко проявляется тот киноязык, на котором потом будут «говорить» все последующие его фильмы. Именно здесь «синтез» изображения наиболее близок к экспериментам будущего «компьютерного» кино, которое так увлекло В. Кобрина и одновременно разочаровало. Этот фильм можно сравнить с уже просмотренной лентой «Перенос электрона в биологических системах», найти сходства и различия в кинообразах, понять, в чем заключается их развитие как техническое, так и художественное.

Предложить студентам в качестве домашнего задания сделать 30-ти секундный фильм по визуализации любого «понятия». Конструктором для их аудиовизуального образа должен стать знакомый нам предметный мир.



Обложка книги «Владимир Кобрин». РОФ «Фонд Юрия Норштейна». Издательство «МПК-Сервич». 2005 г.

*14 января 2000 г. в Музее кино проходил вечер, посвященный памяти Владимира Кобрина. Я сдаю в гардероб пальто. Вдруг за спиной раздается недоуменный до возмущения голос:*

*– А почему в программе написано, что вечер «памяти» Кобрина?*

*– Потому что он, наверно, умер, – не очень уверенно отвечает гардеробщица.*

*– Да вы что! Он сейчас находится во ВГИКе.*

*– Ой! Тогда надо исправить...*

*– Конечно, исправьте. Но я ему это обязательно покажу...*

*И усомнившийся ушел, закрыв за собой дверь.*

*– Володя, Вы не могли бы исчезать не так внезапно?*

Я вхожу в кинозал. Гасится свет. Оператор **Михаил Камионский** приготовил сюрприз – 10 минут из интервью, которое давал Кобрин шесть лет тому назад Российскому телевидению. И снова на экране я вижу знакомую улыбку и глаза – усталые, но очень внимательные, с иголочками иронии в уголках...

«Ученики Льва Кулешова как-то написали о нем: «Мы делаем фильмы, Кулешов делает кинематографию». Во всем многотысячном отряде кинематографистов мира есть единицы, о которых можно так сказать. Володя Кобрин был одним из тех, кто заново стал изобретать кинематографию. Это было изобретением новых миров, которые эта кинематография отражает... Бывает, думаешь, что все видишь, знаешь, понимаешь, а потом приходит волшебник и проводит волшебной палочкой по твоим глазам. И ты видишь новый мир и новое кино. Володя был одним из таких волшебников, которые обновляют зрение».

**Наум Клейман**, директор Музея кино первым откликнулся на невосполнимую утрату нашего кинематографа. Три дня подряд здесь шли фильмы разных лет кинорежиссера **Владимира Михайловича Кобрин**. «Перенос электрона в биологических системах» (1986 г.), «Биофизика ферментарных процессов» (1987 г.), «Биопотенциалы» (1988 г.), «Самоорганизация биологических систем» (1989 г.), «Презент континиус» (1989 г.), «Последний сон Анатолия Васильевича» (1990 г.), «Гомо Парадоксум» (1990 г.), «Тут» (1991 г.), «Шаги в никуда» (1992 г.), «Групповой портрет в натюрморте» (1993 г., премия «Ника»), «Future Continuous» (1994 г.), «Третья реальность» (1995 г.), «Абсолютно из ничего» (1997 г.), «GraviDance» (1999 г.) – далеко не полный перечень его фильмов. Ретроспектива стала замечательным подарком всем тем, кто знал и любил искусство этого мастера.

## МЕЖДУ ПРОПАСТЬЮ И ГЭГОМ, или ДИАЛОГИ ПОСЛЕ СМЕРТИ

Одна из тайн творчества –  
видеть перед собой тот народ, для  
которого пишешь, и находить словам места  
на осях жизни этого народа.

**В. Хлебников**

«Люди решили, что Время – это разменная монета Вечности, и стали чеканить Время, как фальшивые деньги. Люди разменяли Время и ушли из него навсегда. И исчезло прошлое, и исчезло будущее, и исчезли голоса людей и истлели их имена. И некому сказать, что есть Время отчаиваться, и бывает Время надежды. И некому это услышать. И только один голос слышен на всей Земле – это Смерть оплакивает свою Смерть... И прекратилась Жизнь, и Время обернулось вспять. И тогда я понял, что Время триедино. У него три лица и три имени: Прошлое, Настоящее, Будущее. Но людям нужно было только одно имя Времени – Будущее. И оно закрылось в круг, и закат солнца возвестил начало нового дня, и я это видел. Я – последний человек мертвого Времени... А когда Смерть достигла предела своего, все, что некогда питалось Временем, стало отдавать его. И ожило Время, и двинулось вспять, и обрело все потери свои, и все мертвые отдали Время свое. Все Время любви своей, и ненависти своей. И разомкнулся круг настоящего, и в пекле сгоревшей жизни вспыхнул новый огонь и осветил путь тем, кто отправился к началу всех начал. И я это видел. Я – Адам. Первый человек бессмертного Времени...»

**Камилла Темная, конец XVII века**

Фильм «Презент Континиус» (1989 г.) режиссера Владимира Кобриня начинается с конца. Безжалостный ветер смерти кружит по мертвой планете, заглядывая в черные глазницы

опустевших домов, обшаривая городские развалины и свалки. Мы слышим и видим, и всюду поселяются тоска и страх... Но что-то в этом коллажном пейзаже Армагеддона заставляет постоянно спотыкаться, как бы внутренне вздрагивать от шутивого «гав» из темного угла, и снова проверять реалистичность повествования серьезностью темы. Да, вот так кончилось Время. И наступила Смерть. А потом снова закрутилось колесо Жизни... Как в детской игре. Не получилось – чурики! Давай сначала.

Кто с нами играет – Время, Смерть, или режиссер, напоминая нам, непослушным, безалаберным детям, что время имеет конец, а жизнь – начало? Есть свои детские игрушки и у самой Смерти – маленькие часики на колесиках, бесцельно кружащиеся в мертвом пространстве кадра. На штативе закреплено духовое ружье. Тоже игрушка, с которой начинаются наши детские познания об оружии, когда в тире непослушные пальчики засовывают в ствол ружья свинцовую пульку. Только теперь к этому ружью привязан оптический прицел, а растопыренные ноги штатива и вытянутый в небо ствол превращают его в грозную зенитку, метящую в самого Бога.

Ни в одном справочнике вы не найдете прорицательницы Камиллы Темной. Она тоже игрушка, придуманная авторами фильма. И почти библейско-пророческий текст оборачивается кинематографическим гэгом. Но почему же такая печаль обволакивает душу. «Певец печали» – так определил свое кредо Кобрин. Определил не так давно. А история его печали началась еще во времена работы на киностудии «Центрнаучфильм», пока перестройка не внесла разброс и шатание в наши кинематографические круги, сделав художников свободными от идеологии, техники, денег... И время тогда текло от картины к картине, заданным курсом в выбранном ракурсе...

Я познакомилась с Володей Кобриным в 1986 г. Позвонил главный редактор журнала «ТКиТ» В. В. Макарецев и сказал, что на «Центрнаучфильме» какой-то безвестный режиссер снимает уникальное учебное кино. Интервью! А у меня – грудной ребенок и ни копейки за душой. Ну, зачем мне, после бессонной ночи, тащиться к черту на рога к неизвестному гению, который, наверняка, снимает тягомотные поучающие фильмы? Я стою перед зеркалом, пытаюсь хоть как-то всколыхнуть еще непроснувшийся вид, и, по ходу дела, придумываю первый вопрос: – Как вы относитесь к Чеширским котам?

Глупость какая-то! И я ловлю себя на этой мысли, но внутренний диалог упорно крутится именно вокруг знаменитого персонажа Льюиса Кэрролла. В метро мысли затихли, успокоились, и на пороге студии я уже готова расспрашивать кинокудесника о том, чем отличается учебное кино от неучебного, и о прочей чепухе. А он появляется в конце коридора, маленький, щупленький, со светящимися, цепкими глазами.

– Давайте сначала посмотрим фильмы...

И мы идем в кинозал. «Явление радиоактивных частиц», «Квантовая механика», «Механика как наука», «Особенности кинетики биологических процессов». Последний фильм – взрывной заключительный аккорд этой многослойной, ирреальной симфонии звука и изображения. На меня с экрана смотрит улыбающаяся морда Чеширского кота...

– Володя, давайте вместе напишем книгу, – мы идем пешком с киностудии «Центрнаучфильм» до метро Речной вокзал. Материал об удивительном режиссере Володе Кобрине и о его дружной съемочной группе уже напечатан в «ТКиТ» №12, 1986 г. И я с ужасом вспоминаю свои мучения с текстом, который мы вместе переписывали бесконечное число раз, выверяя каждое слово, как бы

рассматривая фразы через увеличительное стекло. Кобрин любил работать с лупой, кропотливо изучая детали предметов и возможное их освещение в кадре, где им предстояло обрести новую жизнь.

– Давай напишем, только вот о чем? О кино не интересно – кино самоценно. А представляешь, что случится с людьми, если восторжествует философская доктрина, что жизнь человека, все равно что жизнь листика на дереве? Умер один – упал листочек...

И тогда я поняла, что в кобринских фильмах будило такую печаль, прорывающуюся сквозь научные тексты и юмор предметного антуража. Смерть – печальна. Думы о смерти, желание вступить в диалог с незримой, прекрасной дамой с косой заставляло чуткую душу художника искать след таинственной незнакомки всюду: в огромных «живых» металлических шарах, плавающих в пространстве кадра; в светящемся ключе, рыскающем по черным скалам; в часах без стрелок или в шевелении раков на тарелке...

«Смерть находится везде. Она может принять вид зажженных фар машины, которая въезжает на холм позади нас. Она может оставаться видимой некоторое время, а потом исчезнуть в темноте, как если бы она покинула нас на время, но она опять появляется на следующем холме, чтобы потом исчезнуть вновь. Это огни на голове смерти. Она надевает их наподобие шляпы, прежде чем пуститься в галоп. Эти огни она зажгла, бросившись в погоню за нами. Смерть неуклонно преследует нас, и с каждой секундой она все ближе и ближе. Смерть никогда не останавливается. Просто иногда она гасит огни. Но это ничего не меняет...» (К. Кастанеда. Колесо времени. «София», 1999 г., с. 45).

Ничего не меняет... Жизнь раскидала нас в разные стороны на целых десять лет. К Владимиру Кобрину пришла известность, его фильмы становились призерами самых разных фестивалей, у него появились ученики. Преподавательская

деятельность стала тоже по плечу великому мастеру. И вот, когда время повернуло вспять, у меня в руках оказалась видеокассета с его телеинтервью.

– Научная доктрина Смерти строится на том, что это событие грязноватое, и о нем лучше не говорить. На самом деле, Смерть – одна из величайших тайн, и, уж конечно, она соразмерна тайне Рождения. Если бы каждый человек на мгновение задумался о том, что впереди у него именно это событие, у него никогда бы не поднялась рука на другого человека...

Мне кажется, что Володя в каждый миг своей жизни был откровенным и открытым. Менялась жизнь – менялись откровения, иногда становясь иронией, насмешкой над самим собой, таким чутким и внутренне ранимым. Попытка защититься от людской бестактности и черствости оборачивалась железными латами сарказма и вывернутым экранным миром его последних фильмов. Как искренне лет шесть тому назад он отвечал на вопрос тележурналиста:

– Для меня кино (и в этом моя слабость) – альтернатива жизни. Мне кино-то делать интереснее, чем жить. Для меня жизнь осязаема только тогда, когда делаешь кино....

Но вот мы в очередной раз описываем круг возле его дома. И я ловлю себя на мысли, что нет тех десяти лет «необщения». Мы только вчера попрощались, а сегодня опять встретились. И я счастлива, что мне снова доверяют.

– У меня действительно был такой период, когда я стал воспринимать Жизнь и Смерть одинаково. Ты его не приняла и обрушилась на фильмы тех лет: «Групповой портрет в натюрморте», «Future Continuous», «Третья реальность» («ТКиТ» №12, 1995 г.).

– Но сейчас ты опять вернулся к себе...

– Я просто понял, что Жизнь важнее, чем кино, важнее, чем искусство...

«Человеческие существа – это существа, собирающиеся умереть... Единственный способ ухватиться за ткань нашего мира и за то, что мы делаем в нем, – это полностью принять тот факт, что мы существа, которые находятся на пути к Смерти. Без принятия этого обязательного условия наша жизнь, поступки, да и сам мир, в котором мы живем, – все это будет безнадежным делом... Извечная беда с нами... состоит в том, что даже не заявляя об этом, мы верим, словно мы вошли в царство бессмертия. Вести себя так, словно мы вовсе не собираемся умирать, – ребячья дерзость» (К. Кастанеда. Активная сторона бесконечности. «София». 1999 г., с. 144).

Володя никогда не играл со Смертью. Он не был ни ее певцом, ни глашатаем Конца Света. Просто, осознавая Смерть как таинственного спутника Жизни, он очень ответственно относился к своим поступкам и к тем, за кого был в этой жизни в ответе. И вот мы сидим на кухне у Михаила Камионского, оператора натуральных съемок, который вспоминает историю Кобрин-педагога.

### **Я учу их выживать в невыносимых условиях**

**Михаил Камионский:** Я помню как Володя впервые подошел ко мне на студии и сказал: «Вы – оператор «высшей категории», а я – начинающий режиссер. Но мне нужен оператор натуральных съемок, а вы сейчас свободны...». К счастью, я никогда не страдал операторским комплексом неполноценности и всегда считал, что в картине главный – режиссер. Я спросил, а что надо делать? Кобрин дал режиссерский сценарий с раскадровкой фильма «Явление радиоактивности». Я увидел его систему образов, которую мне никогда не пришлось бы в голову связать с радиоактивностью, и понял, что буду работать.

И вот мы пришли в маленький павильончик, где были выстроены малюсенькие макеты. Только мы и они...

– Володя, мы что, будем снимать с тобой вдвоем? А где директор картины, где ассистенты?

– Они сделали свое дело и ушли.

– А почему нет осветителя? И макетчик ушел!

Володя посмотрел на меня с жалостью и сказал:

– Миша, мы с тобой с таким трудом установили свет – маленький приборчик на маленький объект. Представь, сейчас придет пьяный осветитель и ногами все сшибет... А макетчик? Мы же всегда по-своему переделываем его работу. Зачем лишние люди на съемочной площадке?

Далеко не сразу я вошел в его странный ритм работы. Мультцех по праву считал Кобрин своим. Первые его работы были полностью мультипликационными. Натура требует не только других съемок, но и другого видения материала, иного к нему отношения. В мультипликации ты Бог и Царь. А натура сопротивляется. С ней нужно вступить в стговор. Даже если ты делаешь комбинированные кадры. Он чувствовал сопротивление природы, предметной среды, своих немногочисленных актеров, и никогда не шел наперекор очевидному. Если есть сопротивление, значит что-то не так. И тогда начинались новые поиски единственно верного пути.

В 1980 г. в съемочную группу пришел Валерий Иванов, оператор комбинированных съемок и с «Квантовой механики» началось «натурное» кино Кобрин, куда ворвался окружающий нас мир, такой знакомый и такой неузнаваемо многоликий...

*Елена Ермаков.:* А как вы расстались с «Центрнаучфильмом»?

**Михаил Камионский:** Мы никуда никогда не уходили. Наши трудовые книжки до сих пор там. Все фильмы, которые

делались дома у Кобрина, принадлежат «Центрнаучфильму». Финансирование Госкино, так или иначе, продолжалось, только снимать на эти деньги было нельзя, и Володя стал искать способы выживания.

*Е. Е.: Поэтому и состоялся роман Кобрина с Роландом Анатольевич Быковым и его Фондом, где была организована учебная «Kobrin Screen Studio»?*

**М. К.:** Роланд Анатольевич обольстил Володю. Талантливый актер и режиссер делал это мастерски. Он хотел, чтобы в его Фонде работали уникальные художники. Знаменитый режиссер-мультипликатор Ю. Б. Норштейн тоже работал в Фонде. После просмотра кобринских фильмов Быков сказал что-то вроде: «Ничего не понял, но кишкой чувствую, что очень здорово». И пообещал за руководство учебной студией деньги, помещение и технику. Студентов набирали для ВГИКа, так как именно ВГИК дает дипломы о высшем образовании. Роланд Анатольевич согласился оплачивать стипендию студентам и зарплату нам – преподавателям. Таким образом, появилась школа-студия Кобрина, она же ВГИКовская Мастерская режиссуры и компьютерной графики трюкового кино.

Многие из обещаний остались невыполненными, но самое главное, за что мы и ребята-выпускники кобринского курса будем благодарны Роланду Анатольевич – благодаря его инициативе и поддержке наша школа-студия состоялась.

Она была оригинальна, начиная с набора студентов. Шел 1990 г. По Центральному телевидению на всю страну объявили о наборе студентов к режиссеру В. Кобрину и показали безумные кусочки безумных фильмов. На следующий день наши телефоны взорвались, а директора Иру Новикову охватила паника. Звонки шли со всего Союза. И это тогда, когда расхожим было мнение, что вся молодежь ушла в торговлю!

ВГИК выделил 10 мест. К нам поступило 800 заявлений! Отбор начинался на уровне заявок, и некоторые просто не были допущены к экзаменам по конкурсу творческих работ. Но, все равно, на отборочные экзамены пришло 120 человек. Чтобы разместить такую толпу, пришлось переместиться в спортзал. Володя сам принимал экзамены и беседовал с каждым абитуриентом. Сначала показали фильм «Последний сон Анатолия Васильевича» и попросили написать даже не рецензию, а всплеск эмоций. Один замечательный парень из Крыма, который, к нашему сожалению, не прошел по конкурсу, начал свой опус словами: «Я спотел...»

Короче, было три тура и мы все вместе отобрали 20 человек. На 10 мест! Убедили ВГИК дать еще 3 места, и ВГИК пошел нам на встречу. Поступило 13. Но с остальными 7 ребятами Володя расстаться просто так не мог. Он не мог бросить этих талантливых людей. И тогда, как какое-то чудо, появился Максим Смагулов, руководитель ТПО «Катарсис». Его ребята тоже поступали к Кобрину, но никто из них не прошел по конкурсу. Смагулов пришел к Кобрину поговорить о своих ребятах, и тогда Володя предложил ему организовать самостоятельную студию с любым количеством учеников. Кобрин согласился стать там преподавателем, но с условием, что в студию будет принята его семерка. Через месяц Смагулов решил все проблемы. Институт Повышения квалификации киноработников предоставил свое общежитие, учебные площади и стипендию студентам, и даже взял на себя обязательства всех трудоустроить после окончания. Таким образом, заработала вторая параллельная Кобринская группа. Правда, обучение в ней было рассчитано на два года, а не на пять лет, как во ВГИКе. Кстати, Николай Широкий, который стал потом незаменимым компьютерным аниматором Кобрина, из этой второй группы.

**Николай Широкий:** Я на двойку написал сочинение и

был так потрясен, что вообще не хотел идти во ВГИК. И фильмов Кобрин я тогда не видел. Но моя жена Галя посмотрела странную передачу по телевизору и сказала, что это именно тот человек, который мне нужен. А после разговора с Кобриным я готов был прийти куда угодно, лишь бы учиться у него. Я стал тринадцатым в группе Смагулова. А через год после окончания, случайно на улице встретил Ольгу, жену Владимира Михайловича. Она меня пригласила в гости. Я пришел к ним... и так там и остался.

**М. К.:** Роланд Быков дал нам денег и мы, наконец-таки, смогли закупить нужную киноаппаратуру. Впервые за многие годы у нас появилась своя техника. Я, в счастливом безумии, обходил все киноотделы в Москве, которые, к тому времени, рассыпались на глазах. Мы закупили огромное количество старой кинотехники. Даже приобрели собственный мультстанок. В Фонде пообещали выделить нам личный автомобиль, современную аппаратуру и половину первого этажа здания на Чистых прудах, где сейчас находится ресторан «Ностальгия». Мы даже чертежи нарисовали будущего царства нашей школы-студии.

А потом Быков предложил нам уйти с «Центрнаучфильма» и полностью перейти работать в Фонд. Володя сперва согласился, оператор Валера Иванов и художник Вячеслав Бузков пошли бы за ним куда угодно, но я, как самый трусливый и осторожный, сказал, что с «Центрнаучфильма» не уйду. Тогда и Быкову, и нам пришлось пойти на взаимные компромиссы. Но чутье не подвело. Если бы мы тогда целиком оказались во власти команды Фонда, не уверен, дожили бы мы, как студия, все вместе до сегодняшнего дня...

С каждым фильмом финансирование становилось все меньше и меньше, а потом вообще прекратилось. Правда, деньги продолжали поступать на поддержку студенческой группы. Для нас

это было самым главным. Володю меньше всего волновала зарплата. Именно в это время стала образовываться лаборатория Кобрин у него в доме. Его жена Ольга, удивительная женщина, смогла дать ему тот дом, о котором он мечтал всю жизнь. И вот в Свиблово, в маленькую двухкомнатную квартирку стало собираться всевозможное кино-, видео- и компьютерное оборудование. Володя понял необходимость самостоятельности. Он больше не хотел ни от кого зависеть. На собственные деньги мы покупали самую примитивную технику. Первая наша видеокамера была черно-белой. Обычно такие камеры используют для отслеживания жуликов в магазинах самообслуживания. Мы приобрели советский видеомэгнитофон VHS и школьные компьютеры.

**Н. Ш.:** 286 РС был нашей гордостью. Мы с Вадимом Кошкиным, моим однокурсником, сделали на нем пятиминутный фильм «Паразиты мозга». Там на экране что-то бегало и прыгало. Страшно вспоминать... На РС-XT полностью сделан фильм «Шаги в никуда». Сейчас в это сложно поверить. А «компьютерная графика» в лентах Кобрин, как теперь модно писать в титрах, началась с 386 процессора, который использовали для создания комбинированных кадров.

*Е. Е.: Какими программами вы могли пользоваться?*

**Н. Ш.:** Самыми элементарными. Например «Аниматором». С его помощью родился первый полностью компьютерный фильм «Future Continuous». И тогда же возникла проблема перевода его на киноленту.

*Е. Е.: Действительно ли фильм звучит по-другому, если он переснят на киноленту, или это просто была дань уважения пленочному кино, с которым Кобрин проработал всю жизнь?*

**Н. Ш.:** Это может показаться мистикой, но фильм, переснятый на пленку, действительно, приобретает новое качество

восприятия по сравнению с видео- или компьютерным носителями. Причем, вероятно, происходит это на молекулярном уровне. Маленькие пиксели на мониторе компьютера конечны. А когда их как бы обволакивает эмульсия пленки, получается совершенно другая ткань, которая начинает пульсировать и жить. На экране возникают такие помощники как свет, воздух, атмосфера пространства кадра. Сейчас появилась масса компьютерных программ, которые имитируют зерно пленки и дрожание изображения. Все это только имитация! Сама пленка, увы, привносит в изображение нечто волшебное. Она даже старит фильмы как живые, и краски начинают приобретать красноватый оттенок старости. Словно седина на висках...

Первую пересъемку с компьютера на кинолентку сделали студенты Алексей Сеченов, Нормунд Лацис и Виталий Воробьев. Компьютерное разрешение было 320x200 – хуже, чем VHS. Программа «Аниматор» создавала свои помехи эффектом «скроллинга» – неким дрожанием изображения. Кроме того, у нас не было даже видеомашины, и обычно какие-то интересные кадры мы напрямую перегоняли через плату «Targa-2000» на Betacam. Ребята предложили переснимать фильм покрупнее с экрана монитора при помощи мультстанка на кинолентку. Причем пленка была совсем не Kodak, а отечественная. И, естественно, разница в разрешающей способности компьютерного и киноматериала была очень заметна. Но они этого и не прятали, а превратили недостатки в оригинальную стилистику фильма. Кобрин учил, что если у вас нет сил сделать что-то невероятно реалистическое, не надо браться за непосильную задачу. Костыли всегда видны. Вынужденная «странность» изображения должна быть обыграна драматургически.

Фильм «Future Continuous» был переснят на кинолентку именно этим способом. Ведь дело, как говорил Владимир Михайлович, не в технике, а в мысли, которая вложена в изображение, в

воплощении идеи, в чувствах, которые возникают на экране.

*Е. Е.: С какого монитора вы переснимали на кинолентку?*

**Н. Ш.:** Первый наш монитор имел диагональ 15". Оператор Валерий Иванов покрупно шелкал на «Конвасе». 15 минутный фильм переснимали три дня. Мы сделали 12 фильмов к 50-летию Победы для музея на Поклонной горе, где средствами полиэкрана, три на три, в двухминутном фильме старались показать один из периодов войны. Оттуда пришла и идея создания своеобразного видео-кино полиэкрана. Скажем, разрешающая способность видео 720x576, а мы складываем друг с другом три изображения и получаем 2160x1718. Изображение такого качества можно практически адекватно переводить на кинолентку. Только для подобных комбинированных кадров необходимы другие объемы памяти, ведь нужно было бы делать два варианта фильма -- видеовариант, чтобы иметь реальную картину динамики, и киновариант с реальным качеством картинки. Но такой памяти у нас, к сожалению, не было. И нет...

*Е. Е.: А куда делась ваша кинотехника, на которой Вы работали в Фонде Роланда Быкова?*

**М. К.:** Там и осталась. Она принадлежала Фонду. Мы с содроганием вспоминаем тот день, когда ребята защитили дипломы. Наша школа-студия на Чистых прудах умерла. Ее в буквальном смысле слова разрушили. Даже разломали мультстанок, которым мы так гордились и так любовно восстанавливали. Его выкинули на помойку, так как нужно было освободить помещение. Юрий Борисович Норштейн плакал... Но когда был вечер памяти Роланда Анатольевича Быкова, почтить его память пришли все ребята того выпуска, потому что, ни смотря ни на что, без Роланда Анатольевича их, как состоявшихся кинематографистов, просто не было бы.

К своеобразному Кобрину у очень многих его коллег было

весьма своеобразное отношение. «Ну, кого Кобрин может воспитать? Таких же, как он сам, маленьких Кобринов...» Во ВГИКе на защите дипломов все ученики Кобрина получили пятерки. Среди работ были и музыкальные клипы, и документальные фильмы, была компьютерная и рисованная мультипликация. Все работы, как отметили члены приемной комиссии, объединял высокий уровень отношения ребят к профессии.

В результате ВГИК уговорил Кобрина набрать новую мастерскую. Так Володя стал работать у себя дома на примитивной, но зато собственной технике. А потом, как это всегда было в нашей жизни, случилось новое чудо. Близились столетие кино и на телевидении запустили две большие программы: «Киномарафон» и «Век кино». Руководителем стал Кирилл Разлогов, продюсером Валерий Рузин, президент фирмы «Скип-фильм». Кирилл Разлогов, профессор, доктор искусствоведения, замечательный и очень чуткий кинокритик настоял на том, чтобы оформление телеэфира поручили Кобрину. А Володя, в свою очередь, попросил, чтобы зарплату выплачивали аппаратурой, на которой и будет сделана эта работа. Так у нас появились видеомэгнитофоны Betacam, относительно приличные РС 486, Pentium 100 и Pentium 160 и огромный телевизор с диагональю 140 см. Его использовали в качестве рип-проектора.

**Н. Ш.:** «Киномарафон» был невероятной для нас работой и отличной школой для студентов. К «телезаставкам» мы относились как к небольшим фильмам от 5 до 15 минут. И делали мы от 4 до 10 таких фильмов в месяц.

Владимир Михайлович всегда нам говорил: «Я не могу научить таланту. Единственное, чему я научился в жизни, и чем могу поделиться – это умением выживать в невыносимых условиях. Но выживать творчески и достойно. Снимать фильмы можно на всем. И если у меня отнимут киноплёнку, я буду рисовать кадрики на

туалетной бумаге».

**М. К.:** А когда закончился «Век кино», мы лишились практически всех заработков. Делали на «Центрнаучфильме» одну картину в год... Володе удалось расширить домашнюю школу-студию. Старенькая Ольгина бабушка продала свою комнату и переехала к внучке. На эти деньги купили зеркально расположенную соседнюю квартиру. Между ними пробрили проем в стене, и получились две двухкомнатные квартиры. В одной жил Володя с женой, бабушкой и двумя детьми, а в другой учились ВГИКовские студенты. Зато никакой аренды.

*Е. Е.: ВГИК в помещение не вложил ни копейки?!*

**М. К.:** Не надо о грустном! Вы же знаете зарплаты ВГИКовской профессуры...

*Е. Е.: А как складывались отношения у Володи с учениками?*

**М. К.:** У нас всегда были чудесные ребята. Самых разных возрастов – от 17 до почти 40 лет. И все непременно талантливы. У них горели глаза. Им было все интересно. Они днями могли работать, создавать, творить... Они, конечно, были влюблены в Володю. Во ВГИКе наша группа была единственной, где при наборе не было ни одной жалобы на преподавателя, который отбирал себе студентов. Володя всегда объяснял каждому, почему не может его принять на режиссуру.

Так наша съемочная группа с «Центрнаучфильма» оказалась вовлеченной в педагогическую деятельность. Валера Иванов учил мультипликации и комбинированным съемкам, художник-мультипликатор Вячеслав Бузков – рисованной мультипликации, я преподавал мастерство натуральных и комбинированных съемок, Виктор Ман, режиссер «Центрнаучфильма» и преподаватель ВГИКа, вел монтаж.

Когда я только начал вести с ребятами операторское дело, то случайно услышал, что некоторые недовольны манерой преподавания Кобрин. Вернее отсутствием академических занятий. Тогда я провел первую и, надеюсь, последнюю в своей жизни педагогическую беседу. Я объяснил, что мастер – не нянька. Он не будет читать, а вы не будете записывать его лекции. Но то, что вы ученики Кобрин, вы будете чувствовать каждый день, потому что вы уже стали его соратниками.

*Е. Е.: И они вам поверили?*

**М. К.:** Очень скоро они это почувствовали на практике. Наш процесс обучения подрывал ВГИКовские основы педагогической методики. Володя разбил группу на тройки и с первого же курса начал обучать киноделу на практике. Поочередно одна из троек снималась с занятий в институте и направлялась на «Центрнаучфильм». Ребята сразу попадали к мультстанку, где их ждали Валерий Иванов и Слава Бузков. Совершенно ничего не понимая в кино и мультипликации, они начинали снимать свои первые фильмы. Я думаю, каждый ВГИКовец помнит, как два первых курса бегал с фотоаппаратом. А эти трое, после двухнедельной работы на киностудии, возвращались к нам совершенно другими людьми. Они приходили с производства кинематографистами. После первого семестра наши студенты уже были авторами маленьких мультипликационных роликов.

На второй семестр мы сняли на «Центрнаучфильме» маленький павильон, где были не только мультстанок, но и камера для комбинированных съемок. И каждый студент снял свой ролик как оператор. Результат – каждый выпускник кобринской режиссерской группы владеет кино- и видеокамерами, мультстанком, умеет проводить комбинированные съемки, имеет навыки работы на компьютерной технике.

*Е. Е.: Какими кинокамерами вы снимали?*

**М. К.:** Вся кинотехника – очень старая, сороковых годов. Но ПСК – великолепная камера для комбинированных съемок. С ней можно делать чудеса. Что мы и делали. В Германии на фестивале «МедиаАрт» в Оснабрюкке наряду с ретроспективой Кобрин, шла программа фильмов его студентов, которым было что показать уже после первого курса.

*Е. Е.: С легкой руки культуролога Анатолия Прохорова среди кинематографистов бытует мнение, что Кобрин изобрел компьютерное изображение в кино гораздо раньше, чем появились у нас в стране первые компьютеры. Только ли клеточная структура кадра в фильме «Особенности кинетики биологических процессов» послужила поводом такого заявления?*

**М. К.:** Я помню в начале 90-ых в Санкт-Петербурге проходил фестиваль «Третья реальность». Шла ретроспектива кобринских фильмов, и его представили чуть ли не как основателя мультимедиа. Володя тогда написал благодарственное письмо за предоставленную возможность показать свои фильмы и отметил, что хотя он не очень понимает, что такое мультимедиа, но, вероятно, в том смысле, как трактуют его искусствоведы, праотцом этого явления в России надо считать Святослава Валова. Потому что именно Валов первым в России стал делать «компьютерные» мультипликационные фильмы без компьютера.

Святослава Валова Кобрин считал своим учителем и старшим товарищем. Ему он посвятил фильм «Третья реальность». Большинство фильмов Святослава, вероятно, не сохранились, но, если бы произведениями этого режиссера заинтересовались киноведы и отыскивали остатки его работ, в историю отечественного кинематографа была бы вписана еще одна интересная страница.

А моделирование жизни в клеточках, по типу

американской игры «Жизнь», которую придумали ученые США для компьютера, у Кобрин, действительно, есть в фильме «Особенности кинетики биологических процессов». Своеобразная жизнь-игра в «пиксельной» структуре кадра. Нужна была «мертвая» модель жизни, и Володя придумал этот «клеточный» вариант. А потом мы его перенесли в декорации, и на стене неожиданно разыгрывалась трагедия умирания клетки и возникновение новой жизни. И Чеширский кот там возникал со своей геометрической, отдельной улыбкой...

Кстати, компьютерные занятия и в школе-студии были приняты сразу далеко не всеми учениками. Но Володя убедил ребят, что современное кино нелепо делать без помощи компьютера. Первый его целиком компьютерный фильм, переведенный на 35 мм пленку, «Future Continuous» (1994 г.)

Ну а если честно, компьютерные фильмы Володя стал делать от безысходности. Не было денег, зато плановую картину надо было сдать в срок. Причем, так было всегда. Одна из самых интересных наших картин цикла «Биофизика» сделана тоже в экстремальных условиях. В начале 80-ых на «Центрнаучфильме» существовала отработанная технология производства учебных фильмов. Съемочная группа выезжала на природу, строила необходимые объекты и проводила съемки. И вдруг, когда мы готовились к экспедиции, начальник производства вычеркнула из списков оператора-мультипликатора. Володя отказался от экспедиции и съемки картины полностью перенес в рабочую комнату Валеры Иванова. В фильме мы использовали старые материалы, дубли, в которых был выход на природу, макеты и предметы, кочевавшие из фильма в фильм.

*Е. Е.: Мне всегда казалось, что с предметами Володя обращался как с живыми людьми. Они были его актерами, он*

*заставлял их не только двигаться в кадре, но взаимодействовать, образовывая друг с другом эмоционально-знаковые связи. Предметы в его фильмах играют роль древних иероглифов – поворот, деталь, блик света – образ, знак, символ, понятие. Вдруг из-за старого пирса появляется пароход с надписью KOBRIN. Этот вполне реальный пароход, видимо, приплыл сюда из Белорусского города Кобрин. «Я памятник себе»... «Пароходу и человеку»... Володя как-то с грустью сказал: «Из всех этих вещей нет ни одной придуманной. Все они служили людям, а потом их выкинули. Мы даем им новое поле жизни». И, разгуливая по свалкам, он выискивал железных, гипсовых, фарфоровых, пластмассовых доходяг... В его доме находили приют не только кошки...*

**М. К.:** И все-таки, как он был счастлив, когда в 1998 г. нам удалось вырваться на съемки в Прибалтику и сделать фильм «Абсолютно из ничего»! Денег на экспедицию было в обрез, поэтому скинулись на плацкартные билеты, взяли с собой жен и детей и поехали всей командой на Балтийскую косу. С Россией это таинственное место связано только морским рейсовым пароходиком, который и привез нас на желтую полосу песка. И мы увидели полуразрушенные ангары, каким-то чудом сохранившиеся после войны, где раньше размещались немецкие гидросамолеты, а потом наши авиационные части. На стенах надписи – Rauchen Verboten. На улице – огромная взлетная брошенная полоса. А рядом поселок с двумя тысячами жителей и казармы. Одну из казарм купила странная женщина и силами своей семьи сделала там своеобразный пансионат. Ее дочь готовила потрясающие обеды. Но уникальность этой экспедиции заключалась не в местной экзотике, а в том, что с нами не было нашей громоздкой киноаппаратуры. Вместо нее – маленькая цифровая камера Sony-1000. О таком эксперименте Володя давно мечтал. Правда раньше он имел ввиду маленький «Конвас» с

покадровым мотором. И вдруг реально появилась возможность отснять весь материал на цифровую камеру с учетом будущей обработки и монтажа на компьютере и последующего перевода на киноплёнку!

**Н.Ш.:** Для оператора съёмка цифровой камерой мало чем отличалась от съёмки кинокамерой. Тщательно выстраивались кадры, организовывалось пространство, выжидались определенная погода, освещение. Зная возможности компьютерной обработки, мы заранее могли представить, что можно убрать из кадра, что добавить, как, к примеру, развернуть старый пирс, чтобы из него получился плывущий пароход, или сымитировать тень от летящего в небе самолета. Мы получили уникальную возможность как бы изнутри управлять кадром. Единственное, чего не хватало – монитора, на котором сразу можно было бы просмотреть отснятый материал.

**М. К.:** Нас часто спрашивают, как оператор может одновременно и снимать, и оказываться в кадре? На самом деле, если знать наши методы съёмок – ничего удивительного здесь нет. Мы долго выстраиваем кадр, и когда он готов, камера сама снимает событие, так что оператору совершенно не обязательно глядеть в глазок. Мы становились актерами своего кино. К тому же, у нас на съёмках всегда два оператора, да и Володя в прошлом был великолепным оператором.

В кобринских фильмах всегда присутствует собственный темп жизни. наших «Гомо Парадоксумов» мы снимали в Санкт-Петербургской гостинице «Морская», в коридорах и своих номерах. Дирекция гостиницы была поражена тем, что наши съёмки никому не мешали, а нам, в свою очередь, не мешали обитатели гостиницы. Они могли даже ходить перед камерой, не говоря уже о том, что наша съёмочная площадка никогда не была ни огороженной, ни вообще как бы то ни было отмеченной. А все потому, что темп жизни и всех

движений в нашем фильме совершенно не совпадал с темпом жизни реальных людей. Настоящая жизнь проносилась мимо, оставляя на пленке свои неясные, дрожащие очертания.

*Е. Е.: Прямо «параллельные миры временного континуума»... Я смотрела эти кадры как настоящее открытие. Впервые в истории кино была показана таким образом крошечная часть структуры Вселенной, обволакивающей нас, проходящей сквозь нас и мимо нас. Об этой энергетической жизни Вселенной рассказывает эзотерическая литература. Такой она открывается «видящим». Ощущение множественности пространств (и времени) рождает бессознательное беспокойство. И страх... Ведь где-то рядом с тобой происходят какие-то вещи, которые ты чуть-чуть чувствуешь, едва замечаешь, но они неумолимо образуют вокруг каждого из нас энергетическое взаимодействие всеобщих связей.*

**М. К.:** «Гомо Парадоксум-2» – необычный фильм не только по своей стилистике и образности. В нем есть много мистических предсказаний. Снят он был в 1990 г., но в нем есть кадры, где сжигают карту СССР, и закадровый голос говорит, что после землетрясения от посольства Москвы в Ташкенте ничего не осталось... После того, как предсказания стали реальностью, наш композитор, руководитель группы «Рай» С. Бусахин, предостерег Володю от съемок атомного взрыва... Кстати, «диктор» в «Гомо Парадоксуме» – реальная личность. Вернее, личности. Когда негатив был смонтирован и написан текст, вдруг раздается телефонный звонок. Наш консультант-психолог Глушков пригласил приехать в сумасшедший дом, где с нами очень хотели побеседовать два его пациента. Конечный вариант дикторского текста фильма – отрывки этих бесед. Новая фонограмма легла на изображение так, как будто мы снимали и монтировали фильм, заранее зная про это безумие.

Большие мучения с текстом были и в «Последнем сне

Анатолия Васильевича». Кобрин написал 14 вариантов. Но слова не выражали происходящего на экране. Поэтому картина шла практически без слов.

Володя часто говорил: «Никогда не надо биться головой об стенку. Встречный ветер всегда можно использовать в нужном тебе направлении. Умного судьба ведет, а дурака волочит». Он даже брак в изображении мог превращать в художественные находки. Случайный «дрыжок» в панораме обыгрывался как смысловой акцент. Особенно много изобразительных находок возникало из-за неполадок обтюратора. Например, светлая, Бог знает откуда взявшаяся полоса сверху кадра прекрасно вошла в фильм «Презент Континиус», а в «Особенности кинетики биологических процессов» из-за неисправного обтюратора в кадре вдруг возникло волшебное мерцание и картинка как бы задышала и ожила.

**Н. Ш.:** Кобрин считал, что всегда получается не один фильм, а несколько. Заявка, литературный сценарий, режиссерская разработка, даже отдельно придуманные всеми нами кадры – все это имело отношение к тому кино, которое он создавал и в котором жил. Я никогда не забуду, как Владимир Михайлович, Валера Иванов, Татьяна Щедрина, бывший директор фильмов, а теперь специалист по компьютерной анимации и я сидели на кухне и сочиняли коллективную раскадровку фильма. Каждый делал какие-то свои куски в направлении, заданном идеями фильма. По ходу работы придуманные нами кадры «общались» между собой. Мы включались в своеобразный «футбол», как говорил Кобрин. Весь материал просматривался, и возникали какие-то новые сюжеты, появлялись персонажи, которые пытались рассказать свои собственные истории. Порой было очень обидно, когда что-то из твоей работы не входило в фильм. Но все, сделанное нами, сохранялось в серверах и очень часто могло переключиться в другие фильмы. Драгоценные опилки... В

фильме, посвященном Святославу Валову, вдруг появилась башенка из часов, которую сделали так давно, что уже никто не помнил зачем.

*Е. Е.: Кобрин умел видеть продолжение киножизни, казалось бы, никому не нужных вещей. К работам своих студентов он относился так же бережно и трепетно. «Они даже не осознают, что сейчас творят свое бессмертие...». Он научился собирать свои фильмы из компьютерной мозаики так же, как раньше из реальных предметов. А в каком виде монтировался конечный вариант фильма?*

**Н. Ш.:** Сделанное на компьютере переснималось на пленку и резалось на планы также, как и остальное изображение, снятое вживую без компьютеров. Обычно мы просматривали материал и расходились по домам. На утро собирались за монтажным столом каждый со своим вариантом. Этот стол у меня до сих пор сохранился -- невероятная штука, похожая на швейную машинку, без какого либо озвучивания. Здесь рождался конечный вариант фильма. А нашу первую видеомашину – плату ввода/вывода DPC-PAR мы привезли из США. На ней монтировали «Третью реальность» в 1995 г.

Нашим последним техническим приобретением стал рекордер для производства слайдов с фотографий. Фотопленка сканируется, вводится в компьютер, обрабатывается и печатается на слайд. Было невероятно интересно, как он устроен изнутри. В первый же день мы его весь разобрали, боясь, что сломаем. И то, что мы увидели, подтвердило, что все гениальное – просто. В этот аппарат с компьютера подается сигнал. На мониторе высокой частоты пробегает одна строчка изображения под зеленый, под синий и под красный цвета. Прямо своеобразный американский «техникolor». Мы отдали эту машину нашему золотых дел мастеру Леониду Похаленко, который пристроил туда вместо фотоаппарата кинокамеру «Конвас» и перенес всю электронику. Таким образом, на компьютере создавалось любое кино- или видеоизображение, которое

растягивалось до нужных параметров пленки и печаталось. Правда, печать шла долго – 2 минуты на кадр. Но работать такая машина могла круглосуточно, и то, что на пересъемку уходило бы месяца три, Владимира Михайловича не смущало. К сожалению, мы не успели опробовать ее непосредственно на картине. Последняя лента Кобрин «GraviDance» существует только в видеоварианте.

### **Я боюсь заблудиться в чужом городе**

Последние несколько лет Владимир Кобрин практически никуда не выходил из дома. Здесь, в учебной «Kobrin Screen Studio» была его семья, работа, друзья. Пространство сужалось – страна, город, студия, дом, квартира...

– У меня была бабушка. Старенькая. Она всегда говорила: «Володя, не выходи из дома. Ты можешь заблудиться в лесу». Вот я и боюсь заблудиться... Многие мои ровесники умерли. Это уже не мой город...

Но в фильме «Абсолютно из ничего» (1997 г.) Кобрин возвращается к образам соседей по старому московскому двору, которого нет вот уже 30 лет – Семену Семеновичу и его жене. Жанр фильма – лирическая драма абсурда. В основе сюжета – боль.

– С большевиками рухнула иллюзия стабильного каменноугольного будущего. А заодно и миф советской эстетики, что искусство чему-то учит. Искусство призвано к тому, чтобы определять знаки Добра и Зла, Света и Тьмы. А учить Добру и Свету гораздо эффективнее в церкви... Можно плясать на пепелище и радоваться, что это произошло, а можно это пепелище ощущать как боль. Я хотел бы, чтобы наши фильмы были частью этой боли, говорит Володя в телеинтервью.

– У вас не было желания уехать из России? -- настойчиво

вороша тему, спрашивает тележурналист.

– Было! Но была идиотская иллюзия, что я здесь нужен больше, чем везде. Мне казалось, что я не могу оставить тот клан, к которому принадлежу. Вот если бы у меня была физическая возможность увезти с собой всех тех, кто мне дорог, включая недоброжелателей, я бы поехал и стал создавать новую Россию... У меня существует образ, какой должна быть страна, гражданином которой я являюсь. Я бы хотел видеть людей счастливыми... После перестройки многие говорили мне: «Теперь пришло твое время». Глупцы... Мое время всегда было со мной! Мы больны своим временем.

Его время, его соратники и друзья, его кино...

– Володя, Вам никогда не хотелось снять игровой фильм? (Будьте снисходительны, мне только 18).

– Наверное, нет! Не могу представить, что я снимаю наклеенные носы... А вот, знаешь, говорят, что когда сжигают труп в крематории, то человек оживает в топке и за считанные секунды снова проживает всю свою жизнь. В пламени... Это кино?!

Наверное, тогда в моих глазах застыли ужас и восторг. Тогда я промолчала. И вот через 15 лет передо мной на экране голый человек влезает в печь и закрывает трясущейся рукой за собой дверцу – «Последний сон Анатолия Васильевича». Кобрин постоянно возвращался не только к своим возлюбленным предметам, кадрам, сюжетам, – он возвращался к себе вчерашнему. Чтобы не заблудиться.

Тем временем фильмы Кобрина путешествовали по всему Земному шару. Образовалась целая цепочка фестивалей, которые показывали странные фильмы странного режиссера. Впервые его фильм показали в Германии в 1988 г. в Дормундте на фестивале

женского кино. В Москве появилась госпожа Сабина, которая приехала специально на «Центрнаучфильм» смотреть кобринское кино. И так как звукооператором была Лариса Шутова, а автором сценария Галина Резниченко, то фильм вполне подходил под тематику фестиваля. А потом из Германии в Санкт-Петербург приехал известный всему миру Ганс-Иоахим Шлегель, немецкий киновед, отборщик фильмов из Восточной Европы. Он увидел «Последний сон Анатолия Васильевича» и увез его в Оберхаузен для внеконкурсного показа, так как фильм не подходил по метражу в конкурсную программу. К 1992 г. кобринские фильмы присутствовали на всех европейских фестивалях: в Копенгагене (Швеция), Оснабрюкке (Германия), Люцерне (Швейцария), Тампере (Финляндия), Роттердаме (Нидерланды), Пезаро (Италия). Итальянцы отобрали 12 фильмов Кобрин. Ретроспектива шла параллельно с ретроспективой Жана-Люка Годара. Прошествовав по Европе, его фильмы отправились за океан, в Монреаль (Канада).

Я сижу в маленькой комнате. Где-то сверху разместился проектор, впереди – экран. Я смотрю последний фильм Владимира Кобрин «GraviDance». Иося, его трехлетний сын, забирается ко мне на колени.

– Сейчас появится паук...

– Он хороший?

– Не знаю... Он большой... И сейчас еще один...

Пауки – Арахны, Парки, плетущие нити судьбы. Их не было раньше. Мухи, пчелы, муравьи, пиявки, раки, жуки... Не было пауков! Откуда они пришли и зачем?

Звучит мелодия со старой грампластинки «Маленький принц» – хор собак, под который неустанно пьет и кается Пьяница. С этой мелодии в фильме «Предмет и задачи биофизики» началось

наше знакомство с Володей. Наверное, все в мире возвращается к своим истокам.

*– Володя, Вы не могли бы исчезать не так внезапно?*

И сухой шорох снега на промерзшем московском сквере превращается в шелест разматываемой киноплёнки, а жалобное завывание ветра в мерное поскрипывание проектора. И на меня из соседнего сугроба хитро смотрит знакомая гипсовая маска неандертальца, подмигивая пустыми глазницами: «Братьев по разуму надо искать не в Космосе, а на Земле. Пока еще есть время...».

### **Методические рекомендации**

Педагогу вместе со студентами предлагается посмотреть последний фильм В. Кобрина «GraviDance». Это самый сложный и самый лиричный фильм режиссера. Здесь, как в медленном танце на балу, проходят перед нами любимые кинообразы Владимира Кобрина. Теперь студенты могут их легко узнавать и интерпретировать. Пусть каждый из них выскажет свое мнение о киномире Кобрина, и, может быть, кто-то захочет создать свою версию визуализации таких понятий как «Пространство» и «Время», «Жизнь» и «Смерть».

## **«Физика для малышей» или телепедагогика для взрослых**

(Интервью с режиссером Л. Л. Сикорук).

Наша встреча с Леонидом Леонидовичем Сикорук произошла в Новосибирске в 1996 году. Я готовила материал для журнала «Техника кино и телевидения» о проходившей тогда в городе выставке теле- и кинооборудования. Неожиданно у меня в номере раздался телефонный звонок: «Вы писали о Владимире Кобрине. У него замечательные работы по физике и биохимии для студентов. Хотите, я расскажу Вам о своих фильмах для малышей?». Вот так я и познакомилась с этим удивительным человеком, альтруистом и изобретателем, новатором, влюбленным в волшебный мир кино. Еще будучи студентом Инженерно-строительного института и подрабатывая кинолаборантом, он снимал свои киноэксперименты на макете Красноярской ГЭС. Именно тогда им и была организована первая в Новосибирске любительская киностудия.



**Леонид Леонидович Сикорук, режиссер,  
заслуженный деятель искусств Российской Федерации**

В 1958 г. Леонид Сикорук пришел на Новосибирское телевидение с твердым намерением посвятить себя кинематографу. Начинал кинооператором, снимал игровые и документальные фильмы. Закончил заочное отделение операторского факультета ВГИКа, мастерскую П.А.Ногина. Но известность пришла позже. Да еще какая известность! На улице его узнавали даже малыши. Именно им был посвящен удивительный цикл фильмов и телепередач «Физика для малышей». Цикл состоял из 50 микрометражных фильмов, продолжительностью около 3-4 минут каждый, которые тиражировали по всем студиям страны. Было выпущено 150 копий. Более 70 стран мира выразили желание приобрести эти фильмы.

На черно-белом экране оживал и делался понятным и близким удивительный мир, такой сложный и такой повседневный. Маленькие зрители находили ответы на самые волнующие вопросы, от которых обычно отмахиваются взрослые. Почему крошечный гвоздик тонет, а большой пароход плышет? Почему дождь идет сверху вниз, а не наоборот? Почему вода — мокрая? Зачем зайцу длинные уши? Как увидеть свой голос? Его маленькие физики во дворах, на кухне, у речки ставили свои первые научные опыты — разговаривали в огромные рупоры на расстоянии 200 шагов, слушали граммофонные пластинки с помощью швейной иглы, управляли бумажными парусами своих корабликов, строили «спичечные телефончики».

Потом были циклы «Геометрия для малышей», «Астрономия для малышей», «Телескопы», «Мир музыки — детям». В Новосибирске Леонид Леонидович Сикорук создал для ребят школу-студию детской кинематографии, где юные журналисты, операторы, мультипликаторы, бутафоры готовили познавательную телепередачу «Старая мельница» в рамках проекта «Дети-ТВ-Дети».

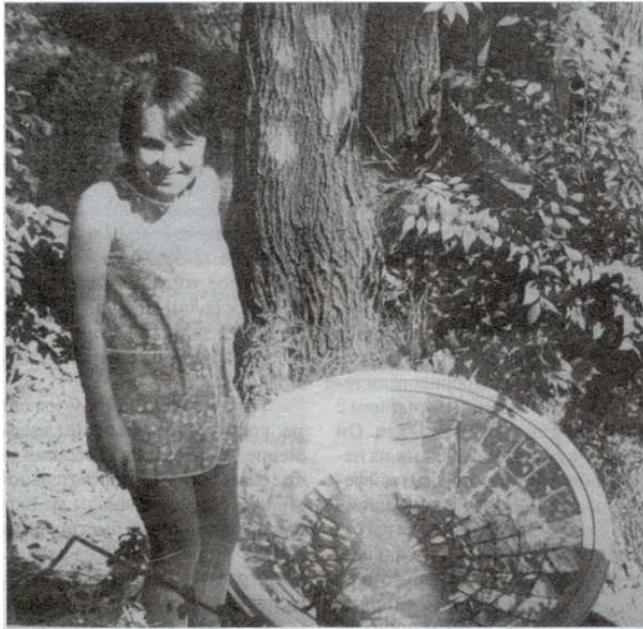
Сегодня мы обращаемся к опыту мастера учебно-познавательных программ, педагогу и конструктору, фильмы которого воспитали не одно поколение любознательных, ищущих, дерзающих людей.

*Елена Ермакова: Леонид Леонидович, Вы — удивительный человек. Вы умеете разговаривать с детьми на самые серьезные темы их языком, вернее, понятными им образами. Как у Вас это получается?*

**Леонид Сикорук:** Я очень хорошо помню свое детство, отца — инженера-строителя, который интересовался всем на свете, наши с ним игры. Прижмешь бритвочку к столу, дернешь, а она пищит. Несколько бритвочек закрепляешь дощечками, и играешь «Чижика-Пыжика». А из бутылок с водой можно составить орган. Это первые мои музыкальные и физические опыты. Первые весенние ручейки мы встречали парусными корабликами, а с самодельной подзорной трубой, которую мне сделал отец, я все лето пролежал на крыше, разглядывая горизонт. Мне запрещали далеко отходить от дома, а на горизонте были станция, водонапорная башня, пастухи пасли коров, бегали собаки... Новый, неведомый мне мир, вдвойне интересный тем, что все в подзорной трубе было вверх ногами. Перевернутый паровоз выпускал свой дым вниз, и дождь шел снизу вверх. Я не знал — почему — и бежал к отцу. Вот откуда появились первые сценарии моих фильмов. Воистину — «Страна, которую я видел на горизонте».

Но сама идея сделать «Физику для малышей» пришла совершенно случайно. В 1964 году, когда моей дочери исполнилось полтора года. Я ехал домой в Академгородок и купил по дороге сборник детских песен:

«Зайки серые сидят,  
Ушки длинные торчат.  
Вот, какие ушки,  
Ушки на макушке...»



**Солнечная печка, на которой можно изжарить блины или яичницу из цикла «Физика для малышей»**

В то время не было детских музыкальных передач вообще, и я подумал, что было бы здорово снять серию 30-секундных музыкальных роликов для малышей, а заодно рассказать, почему у зайца длинные уши, или почему идет дождь? Идея пришла за секунды, а потом я ее шесть лет пробивал.

*Е. Е.: Были веские причины запретов?*

**Л. С.:** Конечно! Зачем забивать головы малышам физикой, когда они с ней и так в школе намучаются? Были и другие причины. Но в 1970 году мне удалось получить командировку в Москву. Я пришел к главному редактору Главного управления местного телевидения и радиовещания Виталию Филипповичу Назарову. Он поддержал идею, но сказал, что нужна поддержка педагогической Академии или Министерства просвещения. Я тут же пошел в педагогическую Академию к вице-президенту Виктору Геннадиевичу Зубову. Он сидел в своем кабинете и изнывал от жары. Ему было скучно. И тут еще я с 30 сценариями! Он, не спеша, очень внимательно начал их читать... Вдруг телефонный звонок. Виктор Геннадиевич преображается и с увлечением начинает рассказывать приятелю задачку по физике, которую на семинаре не могли решить учителя: «Представляешь, в

фокусе положительной линзы расположена спичка, но не перпендикулярно оси, а наклонно — один конец ближе фокуса, а второй — дальше. Нужно построить изображение». Я знал, что он по профессии физик, задача была интересной, и я ее быстро решил. Тут же показал ответ Зубову, и оказалось, что способ решения, предложенный мной, проще и короче. Судьба «Физики для малышей» была решена, и в течение пяти лет коротенькие фильмы регулярно шли в Новосибирске и по всей стране.

*Е. Е.: Ваши первые ленты были черно-белыми. Вы работали на достаточно примитивной технике. Какими приемами создавался мир чудес, который притягивал таких недоверчивых и таких впечатлительных маленьких зрителей?*

**Л. С.:** Честно говоря, я большой любитель комбинированных съемок. Это — моя слабость. Но в «Физике для малышей» все было подлинным. Никаких подвохов. Мне было важно полное доверие детей.

У нас есть фильм об аэродинамике, где объясняется, почему и как летает воздушный змей. Легче всего было бы придумать красивую мультипликацию, но тогда нам бы никто из нашей детской аудитории не поверил. И я специально заказал сферическое вогнутое зеркало. В центре кривизны поместил крошечный, но очень яркий источник света и так называемый «нож Фуко» — непрозрачную пластинку. Позади пластины стояла камера, и в зеркале были видны малейшие неоднородности воздуха. Если поместить перед зеркалом руку, то хорошо видно, как над силуэтом руки поднимается теплый воздух в виде струящихся теней. А если взять фен и создать мощную струю теплого воздуха, то можно увидеть целый микромир ураганов, смерчей и бурь. И мы показали детям, что внизу, как змея, собирается плотный воздух, а сверху — разреженный. Вот воздушный змей и взлетает! Рисованные картинки отобрали бы жизнь у этих кадров.

Но иногда возникали проблемы, которые решать приходилось с помощью мультипликации. По сюжету надо было снять ветряную мельницу, а под Новосибирском они все разрушены. Последнюю мельницу сломали за

месяц до съемок. Пришлось вставить в фильм мультипликационный кусок. И все равно — это была не сказочная мельница, а настоящий чертеж, на котором видно, как работают шестерни, как передается вращение на жернова, куда рисованный старичок насыпал зерно, которое медленно перемалывалось в муку.

Но даже такую, пояснительную мультипликацию мы старались использовать крайне редко. Мне ближе предметный, реальный мир кино. Мультипликационные эффекты можно применять тогда, когда в кадре хочется создать эмоциональное настроение так, чтобы зритель не понял, отчего ему стало весело или грустно.

Позже, в «Геометрии для малышей» и «Телескопах» я начал использовать комбинированные съемки. На студии специально для этого сами сделали трюк-машину, потому что тогда такая техника промышленного производства студии была не по карману. И появилась наша храбрая девочка, которая не боится привидений. Это же так интересно и удивительно! И из ее глаз вылетали восторженные, сверкающие искорки. Было ощущение чуда...

На трюк-машине мультипликацию мы часто впечатывали в обычное изображение, когда мультипликационный персонаж действовал вместе с живыми героями. Идут по лесу дети, и поют песенку о нотах. Появляется нотоносец, и с него, как птички, слетают ноты «до», «ре», «ми»...

У телевидения есть потрясающая вещь, о которой мечтают все кинохудожники — хромакей или блуждающая маска. На голубом фоне снимаете актера, а потом впечатываете его в любой ландшафт или интерьер. На первый взгляд, все элементарно и достаточно банально. Но если создать некий коллаж из декораций, фонов, игровых действий — получаются удивительные вещи. У нас в телепередаче реальная дверь открывалась в рисованные декорации, а живой огонь свечи смешивался с нарисованным ореолом. Если рисунок сделан тщательно — эффект потрясающий. А один раз в фильме о композиторе В. Д. Аксенове я впервые в жизни сыграл роль. Я

был одноногим пиратом, Джоном Сильвером. И ногу мне оттяпали тоже при помощи хромакея — надели синий чулок. Было бы здорово на студии иметь пульт с возможностями хромакея и другими эффектами.

*Е. Е.: Многие кинематографисты порой удивлялись, как Вам на такой маленькой киностудии удается создавать грандиозные декорации?*

*Л. С.:* В «Геометрии для малышей» и «Астрономии для малышей» (1980—1985 гг.) я решил махнуть рукой на некоторые строгости в стиле и начал использовать комбинированные съемки, прежде всего, перспективные совмещения. Мы стали делать макеты — очень дешевые, маленькие, но натуралистичные. Было важно, чтобы дети не заметили, что на экране — макет. Практически всегда это удавалось. Даже взрослые верили. Конечно, они понимали, что под Новосибирском нет средневековых замков и дворцов. И тогда они спрашивали — откуда? На студии все хорошо знали, что на три части фильма мне отпускали 50 рублей «безлюдного фонда». Считалось, что я безумно транжирю деньги. На 50 рублей даже тогда— замка не построишь, пусть и картонного. Мы много рисовали на стекле, а потом совмещали изображение.

Например, сюжет фильма «Наша круглая Земля». Дети плывут на плоту в Южную Америку, потому что им хочется посмотреть, как там люди ходят вверх ногами. Ведь Земля — шар. А возвращаются они оттуда на самолете. Вы думаете, мы могли себе позволить самолет? Мы его нарисовали, но так, чтобы он «летел» при определенном положении солнца. Прорисовали тени, и получился настоящий самолет, освещенный солнцем с нужной стороны. Потом самолет приклеили на стекло. Он был неподвижен. Выбрали день, с кучевыми облаками на небе, рассчитали их скорость, установили камеру с цейтрайфером и начали снимать. И облака летели навстречу нашему приклеенному самолету, а на экране после монтажа летел самолет с шумом мотора и свистом ветра. В этом же фильме надо было показать, где на Земле верх, а где низ. Поэтому наш самолет попадает в туман, и дети не могут понять — прямо они летят или вверх ногами. Для

этого эпизода мы построили небольшую кабину с иллюминаторами, сидениями, штурвалом, смонтированную на двух больших колесах. Таким образом, кабина оказалась внутри барабана, который мог перекатываться по асфальту. Камеру жестко закрепили на кронштейне так, чтобы она была неподвижна по отношению к детям в кабине, которых привязали ремнями к сиденьям. Они спокойно ведут свой диалог, а мы катим по асфальту кабину и в нужный момент она переворачивается. Падают вверх на потолок бумажки, волосы поднимаются кверху, галстук у мальчика, как кобра, раскачивается над головой, из кармана вверх вылетают часы... Где верх, где низ?

Очень часто приходилось снимать парусники. Причем не маленькие яхты, а трехмачтовые корветы и фрегаты. В Новосибирске! Мы брали обычную четырехметровую лодку, три бруска для мачт и простыни для парусов. Вот и весь такелаж. В фильмах наши мальчишки путешествовали по настоящим морям и океанам.

Были и по-настоящему сложные съемки. Например, по сюжету корабль замерз во льдах. Лодка оставалась той же, но мы делали перспективное совмещение, при котором актеры в 10 метрах от парусника играли свои роли.

Но были и совсем простые вещи, которые приводили в восторг профессионалов-кинематографистов. Например, в «Геометрии для малышей» снимали древнюю Грецию. Естественно, строили макет. Я решил сделать что-то среднее между рисунком и чертежом старинного храма в дорическом стиле: лестница, колонны... На лестнице происходит событие. Перспективу храма на листе ватмана пришлось вычерчивать достаточно хитроумным способом. В середине ватмана с рисунком вырезали дырку там, где должна быть видна лестница с актерами. Конечно, на настоящий храм это было не похоже, но создавалось впечатление громадной театральной кулисы 10x8 м. И многие удивлялись, откуда на нашей студии такой размах! А декорация была всего-то 2x2 м в плане и примерно в 2 м высотой.

Много приходилось снимать цейтрафером. В фильме «Наша

круглая земля» маленькая девочка доказывает двум большим недотепам, что Земля вертится. «Посмотрите на горизонт,— там восходит солнце».

На съемки мы пришли в половине четвертого утра. Установили на штативе камеру со штурвальной головкой. Вертикальную ось этой головки направили на полюс мира или, попросту говоря, на Полярную звезду. Поэтому, когда мы крутили штурвальную головку, наша камера следила за солнцем. Мы снимали до заката. Крутили ручку так, чтобы камера следила за солнцем в течение всего дня. И получилось в центре кадра — неподвижное солнце и земля, которая «едет» на Восток. Никакого обмана или трюка на экране — подлинное вращение Земли. А главное — все соответствует законам природы. Самое замечательное, когда горизонт начинает приближаться к солнцу и закрывает его, — все меркнет. К этому моменту все зрители понимают, что наша круглая Земля, вращаясь, «везет на себе поля, города и океаны, сундуки и чемоданы...».

Так же цейтрайфером мы снимали восход солнца на озере, когда солнце взмывает вверх, а в воде тонет его изображение. Я даже звезды пробовал снимать цейтрайфером — восход созвездий. На чувствительной пленке это можно себе позволить. Но такие звезды на экране перестают мигать. Ведь мерцают они очень быстро, а выдержка дается порядка 2 минут. Вот и получается на экране обыкновенная движущаяся фотография. Мертвые звезды.

*Е. Е.: Я знаю, что астрономия — Ваша любовь и пристрастие с детства. Как переносите Вы просторы Вселенной на экран телевизора?*

**Л. С.:** Это не так сложно. Самое простое — приставить к окуляру камеру. У меня за городом, в ста километрах от Новосибирска, есть обсерватория. Я ее сам построил. Несколько лет вышибал 6 тысяч рублей, чтобы построить городскую обсерваторию в Новосибирске для детей. Денег мне так и не дали, но я все-таки построил ее, вместе с дачей, на свои деньги. И ребята приезжают ко мне каждый год наблюдать небо. У меня там несколько телескопов — самый крупный имеет параболическое зеркало

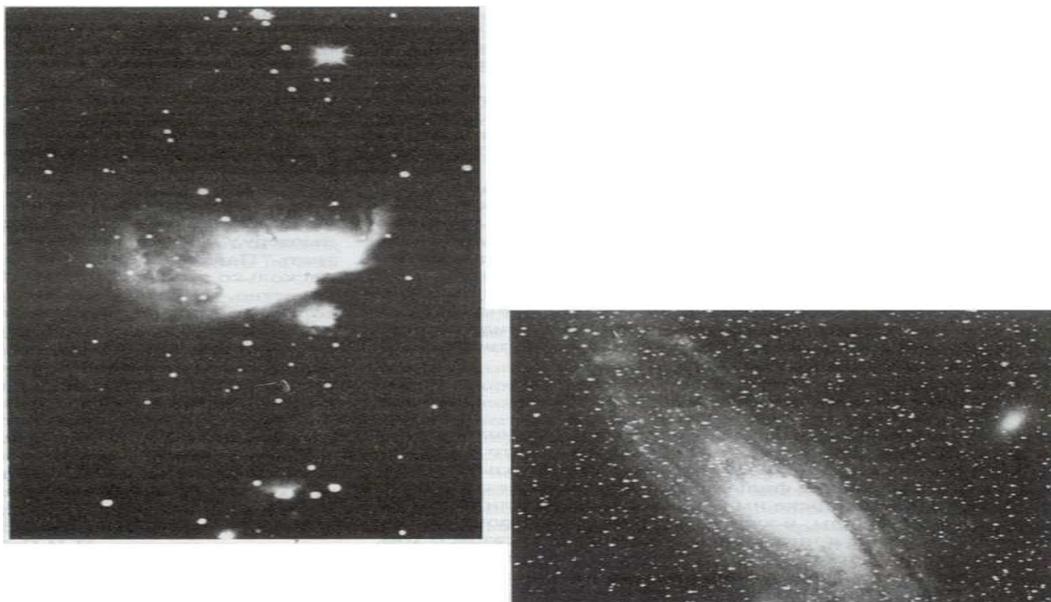
диаметром 320 мм и несколько фокусных расстояний от 2 до 25 м. Это для съемки тонких деталей на поверхности Луны и планет. Много съемок для фильмов было сделано там. Сейчас, когда появились видеокамеры — вообще нет проблем. Помните, в 1995 году было много шума — комета падала на Юпитер. Так вот, один из моих знакомых укрепил на своем телескопе видеокамеру, и я на экране ясно видел Юпитер и черную точку — место падения кометы.

Конечно, не всегда все так просто. Иногда приходится изобретать особенную аппаратуру. В 1981 году в городе Черепанове под Новосибирском мы снимали полное солнечное затмение для фильма «Наше солнце». Взяли две камеры «Конваса». На один установили объектив «Таир» с фокусным расстоянием 300 мм. На второй — «Уран-12» с фокусом 500 мм, относительным отверстием  $1/2,5$  мм и весом в 30 кг. Получили отличное изображение даже с некоторой передержкой, которую пришлось исправлять при печати. Кроме того, для съемок этого затмения я построил специально два телескопа, и на одном из них получил уникальные фотографии, вошедшие в фильм.

Я очень хочу снять пятиминутный ролик о небе. Хочу показать небо в динамике: Солнце, вращающееся вокруг собственной оси; Луну, вырастающую по фазам; вращение спутников Юпитера; полет кометы среди звезд. Все это вполне реально, и оборудование у меня есть.

*Е. Е.: Скажите, а Вы сами можете оценить положительный эффект от Ваших фильмов?*

**Снимок Туманности Ориона (M42), (iso мм, рефлектор, f= 960 мм, выдержка 40 мин).**



**(150 мм-рефлектор, f = 960 мм, выдержка 1 час)**

Л. С.: Моим первым зрителям сейчас уже по сорок лет. У них свои дети. Но когда я встречаю кого-то из своих первых телезрителей, то он сразу с увлечением начинает мне рассказывать о своих удачных или неудачных физических экспериментах. Недавно обратился с какой-то просьбой к милиционеру, а он поздоровался и вдруг начал вспоминать свои акустические опыты с рупорами. В свое время «спичечные телефоны» делал весь Новосибирск, студенты переговаривались из окон общежития с помощью рупора. А сколько пластинок было перепорчено любителями извлекать звук при помощи обыкновенной иглы! А совсем недавно мне попался в руки журнал «Подросток», и на развороте — огромная фотография «моей» сухопутной яхты, которую маленькие умельцы конструируют из коляски. Это для меня самое дорогое. Они могут уже не помнить фильмов, героев, но хорошо помнят то, что сделали собственными руками, услышали своими ушами. Это и была главная задача моих фильмов — спровоцировать ребенка на самостоятельный эксперимент.

Многие зрители записывали на магнитофоны фонограмму

фильмов, чтобы потом вспомнить описание опытов. Передачи любили не только дети, но и взрослые. Например, директор института ядерной физики академик Андрей Михайлович Будкер, академик Михаил Алексеевич Лаврентьев. Вероятно, у человека всегда остается любовь к тому, во что он не доиграл в детстве. В шутку говорили, что в Новосибирске есть три вещи, которых не сыщешь в Москве: здание Оперного театра, Академгородок и «Физика для малышей».

Думаю, что популярность передач обуславливалась рядом причин. Мы делали и вели передачи так, чтобы после их телевизионного просмотра ребенок ЗАХОТЕЛ побежать по двор, лес или просто пойти в комнату и начать творить, ставить эксперименты, пробовать свои силы, открывать САМ для СЕБЯ тайны природы. И от творчества дети получали УДОВОЛЬСТВИЕ. Есть такой термин в психиатрии — «аддикция» — навязчивое состояние, когда возникает потребность в повторении удовольствия. Мы старались, чтобы у наших зрителей возникла «положительная аддикция», вынуждающая творить, созидать, узнавать новое. То есть, как говорят педагоги, мы вырабатывали нашими передачами мотивацию к созидательным или исследовательским поступкам. И не важно, будет ли такой человек физиком или лириком, он будет знать, как уметь добиваться хороших результатов в любой работе. Эйфория, восторженное состояние ведь может наступать не только от водки, но и от гордости за свои дела, поступки, открытия. Может быть, это звучит по-наполеоновски (в реальных условиях идеально никогда ничего не получается), но при помощи телевидения, кино, видео можно формировать целые поколения творческих, талантливых, изобретательных людей.

*Е. Е.: А что не получалось в свое время у Вас?*

**Л. С.:** Наши фильмы «Физика для малышей» прошли по всей стране тиражом 150 копий. Но беда была в том, что и в Москве, и Ленинграде, и многих других городах их показывали блоками, а эти маленькие фильмы рассчитаны на ведущего передачи. В Новосибирске им

был я. Мне помогали и композитор, и дети-актеры, и художник. Передача строилась так: первые 3-5 минут я читал письма детей с рассказом о том, что они сделали после прошлой передачи. Затем мы повторяли микрофильм, и дети смотрели его с «высоты» своего опыта новыми глазами. Следом шел новый фильм и пояснения, как сделать опыты легче всего. На следующей передаче мы снова читали письма, вспоминали этот фильм и смотрели его, уже имея собственный опыт. И так пять лет кряду.

*Е. Е.: Какие из Ваших фильмов Вы любите больше всего?*

**Л. С.:** Честно говоря, когда я смотрю свои работы, мне постоянно стыдно. Я же вижу все огрехи, которых могло бы и не быть. И я с ужасом жду, что кто-то из профессионалов, моих коллег, их тоже увидит. Но «Физика для малышей» мне нравится тем, что она, несмотря на все промахи, была живой. Маленькая съемочная группа работала с огромным энтузиазмом и отдачей энергии, которая передалась и киноматериалу. Пересматривая ленты, я тоже ощущаю этот восторг.

Мне нравится работать с увлеченными людьми. Я на всю жизнь запомнил съемки фильма о музыке, работу с Новосибирским симфоническим оркестром под руководством Арнольда Михайловича Каца. Записывали музыку М. П. Мусоргского «Картинки с выставки». По сценарию надо было сделать большую музыкальную «купюру» — кончалась картина «Избушка на курьих ножках», плавно переходящая в «Стольный град Киев», который нам был не нужен. Я знал, что на монтажном столе ножницами я не смогу сделать «купюру» хорошо. И я попросил Каца сыграть музыкальный кусок без целой темы. Он был явно недоволен: «Это же Мусоргский». Я настаивал, и он, ехидно так, предложил мне показать по партитуре точные места «купюры». Оркестр замер, потому что все знали, как Арнольд Михайлович может вытереть ноги о человека, который лезет не в свое дело. Но я накануне прослушал эту пластинку и по клавиру нашел партию кларнета — тот такт, с которого надо было начать, и такт, которым хотелось бы закончить. Поэтому, когда я в первый раз в жизни подошел к дирижерскому пульта, я без труда

смог найти нужный кусок. Кац согласился на «купюру». А потом мы с ним озвучивали много фильмов, и для меня такое сотрудничество было огромным удовольствием.

*Е. Е.: Скажите, а Вы не пробовали компьютерные технологии, в частности игры, приобщить к Вашей телевизионной педагогической практике?*

**Л. С.:** Вы знаете, все-таки я — киношник. Привык работать с киноматериалом, и, наверное, это уже на всю жизнь. К компьютеру у меня двойственное отношение. Достаточно посмотреть «Парк Юрского периода» Стивена Спилберга, чтобы понять, насколько это грандиозно. Но у компьютера есть страшное качество, на которое сначала никто не обратил внимание. Только японцы не так давно спохватились, и начали очень аккуратно обращаться с компьютерным воспитанием в детских садах. Компьютер не дает возможности получать яркие впечатления от окружающего мира. Когда ребенок смотрит на электронную бабочку, то, в принципе, она мало чем отличается от бабочки, нарисованной мелом на доске. Но малыш не может почувствовать бархатистость крылышек, плавность и нервность движений, подергивание усиков — всего того, что присуще живому существу. Разве можно, сидя за компьютером, уловить запах цветов или услышать шелест осенней листвы, увидеть, как падают капли росы с мокрых листьев? Я боюсь, что при повальном увлечении компьютерами мы из любознательных, тонко чувствующих детей можем воспитать неких «зомби», которые будут исполнять, но не созидать. П. И. Чайковский как-то сказал: «В детстве человек сплетает золотой клубок впечатлений, который затем распутывает всю жизнь». Я боюсь, что от компьютерной мамы ребенок не получит этого «золотого клубка».

Наши фильмы были интересны именно тем, что мы с их помощью старались оторвать детей от телевизора. Мы хотели обратить ребенка лицом к реальному миру, чтобы он в возрасте четырех-пяти лет набирался впечатлений от соприкосновения с реальным миром, осваивал его

на эстетическом уровне. Возможно, я паникую, но меня очень беспокоят успехи в области создания компьютерной виртуальной реальности. При бездумном подходе к делу (что очень вероятно) люди создадут страшный наркотик, к которому нет физиологического привыкания, и поэтому, на первый взгляд, он покажется безопасным. Но от него есть ярко выраженная психологическая зависимость. Это страшно! Мы исключим из яркой, насыщенной жизни огромное количество детей. У меня такое ощущение, что миром правит злой гений, чудовище из романов Г. Уэллса или А. Толстого. Едва человечество прорывается к новым технологическим или информационным возможностям, как тут же кто-то поворачивает все дело к очередному кошмару.

Сейчас, в век телевидения и компьютеров, когда дети часами просиживают у экранов, очень важно средствами телевидения повернуть детей к реальному миру, к ярким и непосредственным впечатлениям, к подлинным чувствам. Младшим детям особенно важно разнообразие впечатлений и чувств. Ребенок не должен все время веселиться. Помните, одно время считалось, что смех лечит, и дети должны как можно больше смеяться. «Веселые картинки», «Веселые мелодии», веселое кино, театр... Но разве наши дети больные, что их обязательно надо лечить постоянным смехом? Ребенок должен и грустить, и задумываться, и обижаться. И пугаться он должен, иначе его психика не будет развиваться нормальным образом. Ничего нет страшного в том, что дети смотрят «ужастики» по телевизору. Но они не должны смотреть ТОЛЬКО «ужастики»! Нельзя ко всему подходить максималистски. Как техника, инструмент — компьютер незаменим. Да и иногда поиграть с ним интересно.

Я всю жизнь проработал на телевидении и думаю, что телеэкран может нести великое благо и великое зло. Мне всегда хотелось, чтобы, просмотрев мои фильмы, ребенок мог сразу открыть книжку и прочитать подробности, которые не успел рассмотреть по телевизору. У книги есть колоссальное преимущество — ее можно перечитывать, перелистывать, пе-

решать. Однажды мне издательство «Педагогика» предложило написать книгу о «Физике для малышей». Я ее написал в 1979 году. Это некий подстрочник с комментариями к моим фильмам. Потом было много переизданий, и книга начала самостоятельную жизнь.

Одну идею я вынашиваю уже много лет — сделать для детей книгу-игрушку. Например, рассказывая о 13 всемирно известных телескопах — от телескопов Галилея до современных гигантов, почему бы в корешок книги не вмонтировать маленькую подзорную трубу, чтобы ребенок сам, прочитав книгу, смог рассмотреть горы на Луне?! Или книга о музыке с миниатюрным синтезатором, на котором можно проиграть любимую мелодию. Детская книга о насекомых должна быть снабжена микроскопом. Все это — элементарные вещи. Я даже нашел издательство, полиграфический комбинат, завод... Даже название придумал: «Академия детских наук». Дело стало за первоначальным капиталом — спонсором.

*Е. Е.: В книге будут решаться детские вопросы?*

**Л. С.:** Конечно, детские, на которые взрослые не могут дать ответы, потому что им в детстве этого никто не объяснял.

*Е. Е.: Леонид Леонидович, в Новосибирске Вы создали школу-студию детской кинематографии и телевидения. Расскажите, каких специалистов Вы готовите, как проводите занятия?*

**Л. С.:** Нам всего два года, поэтому о подготовке специалистов какого-то узкого профиля говорить рано. Занятия проводятся два раза в неделю — мы все-таки не общеобразовательная школа, а студия. Мы сейчас снимаем телепередачи, любительские фильмы, ставим спектакли, то есть занимаемся тем, что предполагает коллективное творчество, общение.

В основу программы мне хотелось положить историю развития кинематографа. У нас в студии ребята сами сделали огромную камеру обскуру, конструировали зоопраксиноскопы, выполняли работы на этой технике «доисторического» кинематографа. Помните знаменитую Мэйбриджскую лошадку, которая совершила свой первый «киновояж» в

1878 году? Такая же лошадка бегают и у нас внутри зоотропа. Был даже конкурс самостоятельных работ, где ребята должны были придумать и нарисовать свой фильм.

*Е. Е.: Какие предметы проходят в Вашей студии-школе?*

**Л. С.:** У нас есть разные отделения, которые готовят детей для производственного цикла наших фильмов-передач: сценарное, актерское, вокальное, операторское, звукооператорское, костюмерное, мультипликационное, художественно-прикладное, где учатся изготавливать бутафорию и прочий реквизит для фильмов. Специально готовим кинооператоров по ВГИКовской программе. Сейчас они проходят фотокомпозицию, курс «Киноосвещение» и прочие премудрости. Они не подозревают, что осваивают институтскую программу. Сейчас, например, они сами строят сенситометр и денситометр. Кроме того, у нас читается курс истории кино, изобразительных искусств вместе с преподаванием рисования. И в следующем году мы введем курс истории музыки и музыкальной грамоты.

*Е. Е.: У Вас уже есть реальный выход на телевидение, где могли бы демонстрироваться программы или фильмы, сделанные Вашими воспитанниками?*

**Л. С.:** Конечно. Без этого никакой работы быть не может. Телевизионщикам нужна аудитория. Новосибирское телевидение нам уже обещало эфир. А по Российскому телевидению наши передачи уже шли. Но нам еще предстоит решить целый ряд технических проблем, чтобы включиться в профессиональный телевизионный технологический процесс. Монтаж мы пока производим на Super-VHS. У нас свои два магнитофона и несложный монтажный пульт. Недавно купили синтезатор Ensoniq ASR-10, на котором дети могут сами писать и воспроизводить музыку. Но, вообще, для нас сейчас главное, чтобы в технологическом процессе не было никаких сбоев. Дети не должны ждать неделями, пока им проявят пленку.

Нам надо от 60 до 100 тысяч долларов, чтобы начать оснащать нашу киностудию оборудованием Betacam SP. Я никогда раньше не

интересовался электроникой, но сейчас уже достаточно хорошо ориентируюсь и в ней. Никуда от этого не уйдешь. Мне уже 59 лет, и новые технологии — замечательный стимул, чтобы снова почувствовать себя молодым. Даже английский язык стал как родной, так как все дисплеи светятся английскими словами. Хотя лично я все-таки предпочитаю работать на 35-мм пленке. Не так-то просто менять привычки. Но для школы-студии мы уже приобрели компьютер Pentium и видеотехнику Super-VHS , камеру AG —455. Я обратился в фонд Сороса, и они помогли нам. Мы приобрели камеру Betacam SP и кое-что из монтажного оборудования.

*Е. Е.: Какой возраст Ваших воспитанников?*

**Л. С.:** От 4 до 18. Но сейчас я уже думаю, что верхнего предела быть не должно. В свое время я занимался с ребятами астрономией, и уже став студентами, мои ученики приходили на занятия и учили малышей. Всем находилось дело, а маленькие обучались у старших в десять раз быстрее, чем у меня. Стоило одного мальчишку чему-нибудь научить, как весь кружок уже это знал. Удивительное свойство детей — обучать друг друга. Задача взрослых — не подавлять эту инициативу.

*Е. Е.: Скажите, а какой фильм Вы хотели бы снять сейчас?*

**Л. С.:** Таинственную, волшебную сказку. С заснеженным лесом, избушкой, бабой Ягой... Я помешан на этом с детства. До сих пор так и не пришлось. Может, еще снимем. Вместе с моими учениками, маленькими и большими.

1996г.

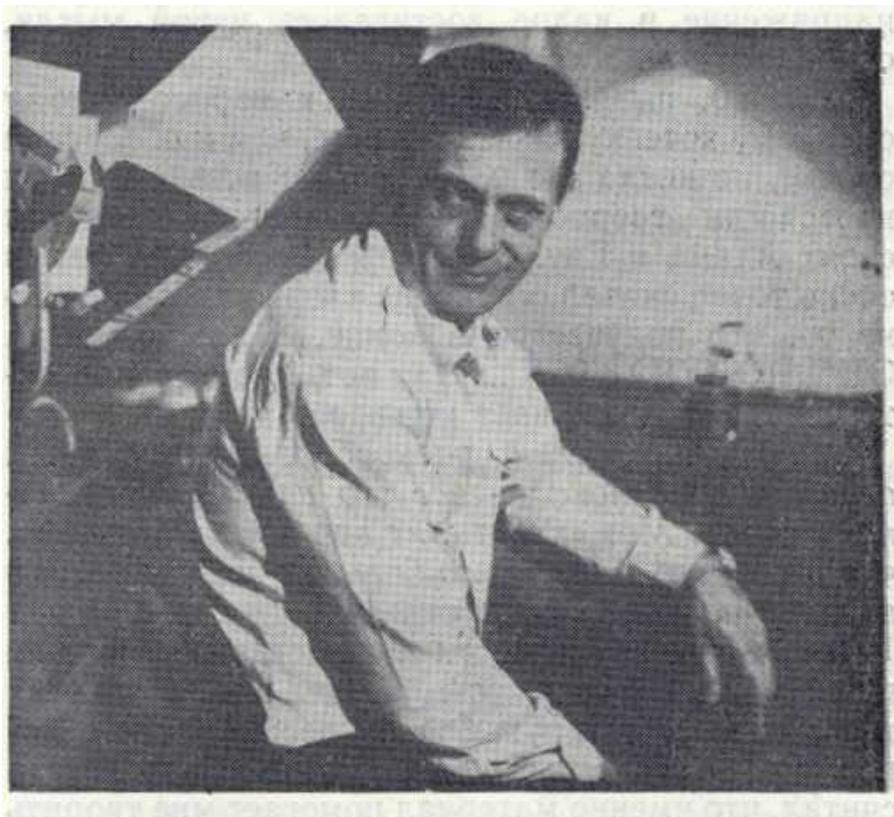
## Методические рекомендации

Рассказ Леонида Леонидовича Сикорука о том, какими должны быть обучающие и учебные программы и фильмы для малышей и младших школьников актуален и полезен особенно для студентов, которые получают специальность «Режиссер мультимедиа-программ. Педагог». Рекомендуется преподавателю вместе со студентами посмотреть несколько передач «Физика для малышей», обращая внимания на возрастные особенности киноповествования, выделяя педагогические и игровые элементы.

Попробуйте предложить студентам сравнить подход Владимира Кобрин и Леонида Сикорука к обучающим программам и фильмам. В чем отличие и сходство их киномиров? Какие средства они используют для визуализации физических понятий? Какую роль у этих режиссеров играет предметная мультипликация? Как некоторые моменты в фильмах можно решить сегодня, используя компьютерную технику и спецэффекты?

## Мир на кончиках пальцев

(Интервью с режиссером-мультипликатором Г. Я. Бардиным).



**Г. Я. Бардин. Фото И. Гневашева**

По образованию Гарри Яковлевич — актер. Окончил школу-студию им. В. И. Немировича-Данченко при МХАТе. В мультипликацию как режиссер пришел 15 лет назад. Его фильмы: «Летучий корабль», «Дорожная сказка», «Конфликт», «Тяп, Ляп — маляры!», «Брэк», «Банкет», «Брак», «Выкрутасы», «Адажио», «Гадкий утенок», — неустанный поиск новых форм и возможностей мультипликации, эксперимент, в котором бьется пульс времени и господствует добро и мечта о счастье. Этот наш разговор с Гарри Яковлевичем состоялся 1988 году, но некоторые принципиальные вещи не потеряли своей актуальности и сегодня. И особенно важно для начинающих кинематографистов понимание режиссером природы мультипликации.

*Елена Ермакова: Гарри Яковлевич, какое мест, на Ваш взгляд, занимает мультипликация в системе кинематографа?*

**Гарри Бардин:** Я бы назвал мультипликацию суперкинематографом. И даже не потому, что сюжет спрессован во времени, а стремительность мысли приравнена к быстрым движениям персонажей. В мультипликации режиссер ведет разговор со зрителем языком образов — это именно та кинематографичность, которую игровое кино открыло только в конце 50-х годов.

Для меня мультипликация — способ мышления. Я создаю свой игрушечный мир, где придуманные герои решают актуальные проблемы нашего современного общества. Я не смог полностью выразить свои чувства и мысли как актер. Меня не удовлетворила и работа в театре кукол Сергея Образцова. Я озвучивал мультфильмы, писал сценарии, и, наконец, стал режиссером-мультипликатором — начал сам создавать этот удивительный мир превращений. Так что мультипликацию я полюбил взрослым, а в детстве я вообще мультфильмов не видел.

*Е. Е.: Когда речь идет о мультипликации, первая ассоциация — движущаяся картинка. Вы пришли от рисунка к объему и даже не к куклам, а предметам нашего обихода. Чем это объяснить?*

**Г. Б.:** В детстве я увлекался лепкой, может быть, поэтому мне с самого начала было важно ощущать свой придуманный мультипликационный мир на кончиках пальцев. Мои первые рисованные фильмы тоже тяготели к объему. В «Дорожной сказке» я стремился сохранить форму машин, чтобы они при самых невероятных превращениях оставались железными, а не пластичными. Может быть, это было неосознанным стремлением приблизить мультипликацию к реальному миру кино или, вернее, «очеловечить» предмет, увидеть, например, в спичке душу живого и мертвого дерева и одновременно превратить эту щепочку в маленького человечка из нашей

действительности. Так появился «Конфликт», где важен был материал, а не картинка, и напряжение в кадре достигалось игрой мысли, основанной на ассоциациях.

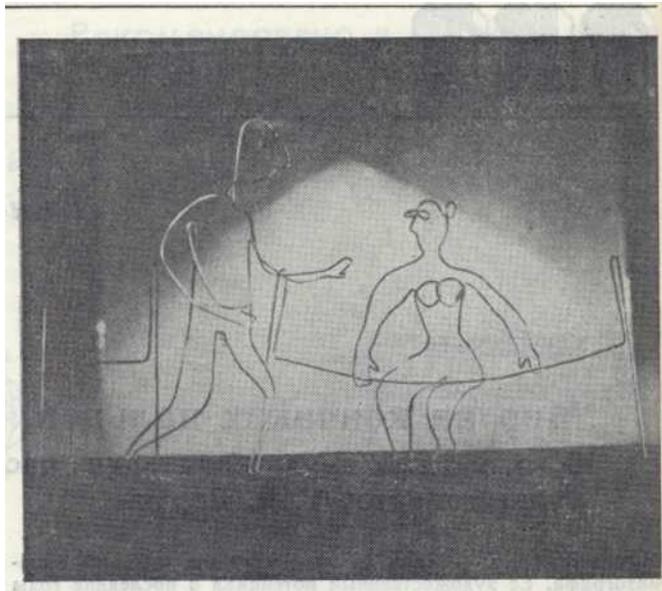
Конечно, вызвать симпатию к нарисованному славному котенку гораздо проще, чем к обгорелой спичке, но когда это удается — чувствуешь себя настоящим творцом мироздания, сотворившим своих Адама и Еву. Однажды Никита Михалков очень точно сказал о природе творчества: «Важно не то, что получается в конце, а важно, когда ОНО ПОЛУЧАЕТСЯ...». Так вот, мне страшно интересно, когда оживает неживое.

*Е. Е.: Спички, пластилин, разнообразные предметы, веревка, проволока — все это Ваша «миротворная» глина. Может быть, не зря критика писала, что Вы ведете постоянную борьбу с материалом, в которой не всегда выигрываете?*

**Г. Б.:** Творчество ради формы творчества обречено на провал. Так что если кто-то увидел в моих работах только занимательную борьбу режиссера с материалом — это серьезный упрек. Но я-то всегда считал, что именно материал помогает мне творить мультипликационный мир, помогает раскрыть моих героев изнутри, показать их сущность. В кино это достигается типажностью актера, интонацией игры, мимикой. В фильме «Банкет» у меня вообще нет персонажей, только предметы, которыми мнимые герои пользуются во время застолья: зажигалки, спички, сигареты, посуда. Отказ от личностного сходства дал возможность каждому зрителю соотнести самого себя с героями фильма, а недосказанность предоставила место для игры воображения. Именно поэтому я не поклонник кукольной мультипликации, которая ограничивает фантазию режиссера и ставит героев в рамки определенного поведения. Душа куклы начинается с внешнего вида. Но и предметы — сами по себе герои со своим

темпераментом и характером. Правда, везде есть исключения. Чебурашка Романа Качанова стал настоящим живым зверьком.

*Е. Е.: Значит, объемная мультипликация — это грань между рисунком и игровой сценой в кино?*



**Кадр из фильма «Выкрутасы»**

Г. Б.: Можно и так сказать. Мне кажется, что кино, в свою очередь, использует природу мультфильма, его законы и правила. Например, мы говорим: мир Феллини, Бергмана, Тарковского... Замкнутые системы со своей логикой, философией — единственные в своем роде, неповторимые, как неповторим настоящий художник. Это не зеркальное отображение бытия, а театр отобранных ситуаций и героев, которые работают на идею режиссера. Это настоящее кино — синтез искусств. Рассказчик — режиссер и фильм соединяются в единое целое. Жизнь происходит только там, на экране, и она полностью захватывает зрителя, заставляя сопереживать происходящему. Не в этом ли заключается настоящая зрелищность кинематографа? Так что проблемы мультипликации такие же, как и в игровом, и учебном, и научно-популярном кино.

*Е. Е.: Насколько успех режиссерского замысла зависит от творческих работников и насколько от кинотехников и аппаратуры?*

**Г. Б.:** Когда я начинаю объяснять оператору его задачу, то заранее знаю его первый ответ: «Это снять невозможно». Он знает возможности своей техники и не хочет нести ответственность за заведомый брак. Техника выработала у творческих работников определенную психологию перестраховщика. Конечно, есть исключения, например оператор А. Жуковский, который работает с Ю. Норштейном. Для него нет невозможных съемок, потому что свою кинотехнику он делает своими руками.

Отношения творческих работников и кинотехников во многом зависят от организации труда и от системы производственных отношений. Сейчас съемочная группа — это своеобразный таран, который борется с администрацией и кинотехниками. Борется за художественность, за эксперимент, за творческий поиск. Очень хорошо сказал в свое время Ф. Ф. Надеждин, режиссер телевидения, что «электронные эффекты допускаются только тогда, когда режиссер берет возможный брак на себя». Эти слова можно отнести ко всем сложным экспериментальным кадрам. Любое отклонение от апробированной технологии наталкивается на раздражение, даже гнев коллектива. Кому захочется рисковать своим карманом? Или нервами? Не здесь ли кроются корни серых, однообразных как сумерки фильмов? Ведь посредственные фильмы не тенденция, а беда, болезнь нашего кинематографа, который задолго до проекта новой модели отделил себя от технической базы, а в результате практически потерял ее.

*Е. Е.: Как Вы считаете, есть ли различия в работе режиссеров-мультипликаторов на телевидении и киностудии «Союзмультфильм»?*

**Г. Б.:** Если говорить о техническом процессе, принципиальной разницы нет. Мне как заместителю председателя московской секции мультипликаторов СК СССР постоянно приходится сталкиваться с жалобами режиссеров, работающих в телевизионном

мультотьединении «Экран». При такой же, как и у нас, плохой технике телемультипликаторы лишены еще и творческой свободы выбора тематики или формы будущего фильма. Их работа полностью зависит от нужд телевидения. В основном это вставки к телепрограммам. Таким образом, творческие работники превращаются в функциональных рекламных агентов, от которых ждут вполне определенной продукции. Такое отношение губит душу художника, но зато оттачивает профессиональное ремесло. Вот бы совместить глубину идеи, оригинальность решения и профессиональное мастерство!

Надо снимать хорошие фильмы на хорошей технике, не важно на кино-, теле- или видео. Если фильм сделан талантливо и профессионально, он интересен всем. Интеллектуальная глубина не оправдывает халтурной съемки, и, наоборот, никакими авангардистскими эффектами не компенсировать скудость мысли. Эта арифметика относится к работе любого режиссера. Честно говоря, работники телевидения находятся в более подконтрольном положении, чем их коллеги в кино, которые могут себе позволить практически любой эксперимент. Но я не верю в элитарное кино. Лабораторные фильмы для кучки избранных друзей никому не нужны. Я надеюсь, система самофинансирования прояснит этот вопрос — вряд ли кто-нибудь захочет рисковать собственным карманом и снимать «заумь». Может быть, именно тогда, наконец, затихнут демагогические споры и разговоры о непризнанных и гонимых гениях. Поиск художественных и выразительных средств должен вестись постоянно, только не превращаться в самоцель. У любого произведения должны быть мысль, идея.

*Е. Е.: Но ведь кино воспитывает своего зрителя, и то, что было непонятно, непривычно в 30—40-ые годы, что считалось «новой волной» в 60-ые, сейчас стало достоянием кинематографа и не привлекает особого внимания. Ведь искусство не отражение, а*

*созидание...*

**Г. Б.:** Искусство — да, но как легко перейти грань между искусством и дешевой поделкой! И кто решится уверенно сказать, где кончается одно и начинается другое? Только время, а значит, все тот же суд наших «необразованных» зрителей, где процесс оценки растянут на поколения.

Что касается меня, я люблю своего зрителя. Сейчас мультипликация привлекает людей всех возрастов, и в этом тоже заслуга воспитательной работы кино. Зрители научились мыслить образами — основной принцип восприятия мультфильмов. Происходит не считывание информации сюжета фильма, а ассоциативное осмысление происходящего. Таких зрителей, к счастью, большинство. Но есть и такие, которые уходят со «Сказки сказок» Юрия Норштейна. Их воинствующее невежество раздражает. Они гордятся своим непониманием и совсем не стараются пробиться к сложному материалу, к мысли режиссера. Лениность ума не позволяет думать.

*Е. Е.: А если такому зрителю показать не одну, а десять «Сказок ...», может быть, десятую он досмотрит до конца?*

**Г. Б.:** Согласен, к киноязыку надо привыкать. Но когда говорят, что наш зритель испорчен плохим кинематографом, здесь я готов поспорить. Он испорчен нашей жизнью, которую формировал совсем не кинематограф. Кино не обязано предлагать решения проблем, оно может высвечивать эти проблемы, указывать на них. Киноязык ведь тоже не возникает из ничего. Ускорился темп нашей жизни — в кино появился монтаж, лирические сцены в старых фильмах устарели не только из-за костюмов героев, они устарели во времени, в монтаже. Сейчас дети в первые годы жизни усваивают такие понятия, как компьютер, робот, ракеты... Зрительское восприятие меняет объективный прогресс. Может быть, не стоит на кино переносить его сложные функции?!

*Е. Е.: Как Вы считаете, какие преимущества может дать*

*мультипликации видеотехника?*

**Г. Б.:** Когда меня спрашивают о видеосъемках, хочется ответить: «Не знаю, не читал...». Мне ни разу не приходилось работать на видеотехнике: у нас ее нет, и мы, честно говоря, о ней даже и не мечтаем. Нам бы сейчас со своей техникой разобраться. Ведь мы снимаем фильмы не благодаря ей, а вопреки. Вот сейчас мы с вами разговариваем, а в съемочной группе полдня не могут наладить камеру, которая отказалась работать по неизвестной причине.

И такие простои никого не удивляют. С ними смиряются, как с нечто само собой разумеющимся. Наш съемочный период напоминает скорее постоянный ремонт техники, чем съемку фильма. И даже когда аппаратура налажена, и мультипликатор становится к макету, он никогда наперед не знает, что произойдет с его техникой в следующую минуту: какая лампа погаснет, или с какой скоростью будет работать его камера. Оказывается, покадровая съемка для нашей камеры совсем не обязательна, она может снимать и по три, и по четыре кадра.

Создается впечатление, что кинотехники, в частности НИКФИ и Одесского завода, представления не имеют, как снимают мультфильмы. Возьмем, к примеру, осветительную технику: мы подготовили кадр, установили сцену, дали освещение, начали съемку, и вдруг лампа перегорает. При замене лампы должно быть исключено какое бы то ни было перемещение осветительного прибора. Казалось бы, что может быть проще конструкции: из осветительного прибора сзади вынимается патрон и ввинчивается новая лампа. Ничего подобного у нас нет — прибор надо снять, повернуть, лампу заменить, а потом прибор заново установить. Это значит, что вся сцена испорчена: если съемки продолжать, то на экране обязательно получится изменение яркости. Другой пример: в камере надо заменить один единственный маленький микровыключатель: ее всю сначала разбирают на отдельные составляющие, а потом собирают снова.

Съемки закончены, и мы идем в цех звукозаписи, где стоят два

одесских стола,— старый и новый. Характерно, что новый стол работает с ускорением — 28 кадр/с, а старый стол находится в состоянии застоя — порядка 21 кадр/с. До перезаписи на большом экране о звуке и темпо-ритме своей картины режиссер не имеет ни малейшего понятия.

Но вот фильм вышел в прокат. Вы счастливы. Но не дай вам бог увидеть собственный фильм в каком-нибудь периферийном кинотеатре. Вы его просто не узнаете — ничего похожего на первоначальный цвет, над которым так долго и кропотливо работали оператор и художник-постановщик.

Мы собираемся переходить на хозрасчет, который в кинематографе должен держаться на двух китах: технике и прокате. О технике я уже сказал. Я по своей природе не завистлив, но когда мы с Федором Хитруком были в Монреале в киноцентре, он, видевший лучшие образцы кинотехники, сказал: «Здесь хотя бы год поработать...». Белоснежные помещения, комфортабельные просторные павильоны, лаборатории, где есть все, что нужно для съемок фильма. Вы посмотрите, где мы работаем! А нам еще и некогда — у нас метраж, план, вал. Нам чем проще — тем лучше. Почему? Да потому, что чинить легче. Это стало производственной политикой.

Но самое удивительное, что фильмы мы иногда делаем лучше, чем за рубежом. И это обидно вдвойне. На международных фестивалях испытываешь чувство досады: идет развлекательный рекламный совершенно пустой «мультик», а у режиссера ничего за душой нет, он как лягушка-путешественница говорит: «Это я — я...». Но как сделан фильм, и какой цвет! А потом работы наших лучших режиссеров — интересные, философские, интеллектуальные — но какой цвет?!

Я не верю в сказки, что творчество крепнет в борьбе, и что искусство создается в мансардах. Давайте попробуем снимать фильмы на хорошей технике, может быть, тоже что-то получится.

*Е. Е.: После такого ответа на вопрос о видео даже неудобно*

*Вас спрашивать об электронной мультипликации, которая в кинематографе уже стала реальностью.*

**Г. Б.:** Конечно, реальность. И если сравнивать электронные мультфильмы сегодня и три года назад, можно говорить о настоящем прогрессе. Безукоризненное, но холодное исполнение приобретает свою душу, эксперимент ремесла становится искусством мысли и профессиональной техники. На последнем фестивале мультипликационных фильмов в Аннеси перед нами раскрылся калейдоскоп электронных мультфильмов. Режиссеры научились пользоваться трехмерностью пространства, у рисунка появилась глубина, в кадре менялось освещение, тени, цвет, причем создавалось впечатление, что съемка ведется с разных точек, а свет падает от разных источников. Появились действительно трогательные умные добрые ленты. Например, американский мультфильм о взаимоотношениях двух настольных ламп — маленькой и большой (речь идет о фильме «Люксо младший» (Luxo Jr.), первом короткометражном анимационном фильме, созданном в технологии 3D анимации компанией Pixar Animation Studios в 1986 году режиссером Джоном Лассетераом. Прим. авт.). Такую игру света ни на одном макете не создашь. Когда мне сказали, что это электронная мультипликация, я даже не поверил, настолько по-человечески близки стали мне ее герои.

Я, безусловно, верю в будущее электронной мультипликации, я верю, что это будущее прекрасно и полно новых неожиданных открытий, только путь к этому будущему не прост. Здесь, как никогда раньше, на первый план выйдут умение обращаться с техникой, способность чувствовать своего электронного помощника и понимать. Мы опять вернулись к технике, к воздушным замкам. Мы все должны очень хорошо усвоить, что наши мультфильмы не становятся видеомультфильмами от того, что их автоматически перевели на видеокассеты, и они никогда не превратятся в «электронные» без наличия и освоения надежной современной электронной аппаратуры. И для этого нашему кинематографу необходимо

подняться на принципиально новый технический виток.

*Е. Е.: Есть ли различие между массовым и индивидуальным восприятием кино-, теле- и видеопродукции, и какое значение это имеет для мультипликации?*

**Г. Б.:** Различия, безусловно, есть. Например, мне комедию интереснее и «смешнее» смотреть в большом зале кинотеатра, а трагедию или мелодраму — дома одному, обливаться слезами, чтобы никто не видел. И это закономерно: плакать лучше одному, смеяться — всем вместе. Появление видео предоставило нам выбор — кинотеатр или собственная квартира. Но, честное слово, не видео породило стремление к индивидуальному просмотру, не его комфорт или доступность. Разобщение людей — явление общественное, им должны заниматься психологи, а не киноведы. Дело не в восприятии, а, может быть, в душевной открытости человека, в его коммуникабельности, в его любви к ближнему, в конце концов. Мне нравятся большие компании, суэта фестивальных просмотров. Для меня высшая награда, когда весь зрительный зал ахает на каком-нибудь остром моменте моего фильма. Поэтому поход в кино для меня праздник. Мне приятно ощущать, когда рядом сидит друг, и в любую минуту я могу разделить с ним восторг или неудовольствие. Свои фильмы я хотел бы смотреть только в кинозалах, а не дожевывая бутерброд.

*Е. Е.: Может ли фильм-зрелище превратиться в фильм-книгу, как однажды назвал продукцию видео кинорежиссер Сергей Соловьев?*

**Г. Б.:** Он потеряет свое волшебство. Я все-таки не могу сейчас со всей ответственностью говорить о видео, как о новом искусстве. Искусство предполагает новую мерку, свою эстетику. Это не предмет кухонной утвари или обихода. Пока что видео предоставляет комфорт потребления. От поисков своего собственного пути оно стоит неизмеримо дальше телевидения, которое, как мне кажется, весьма удачно пробует найти себя в репортаже, прямом эфире, импровизации, оригинальных телепрограммах или телемостах.

Автоматический перевод фильмов на видеоленту или показ их по телевидению приводит не всегда, но часто, к неприятным курьезам. Так было с фильмом Алексея Германа «Мой друг Иван Лапшин». На телеэкране пропала многомерность кинопространства, и схватывался только сюжет. У Германа же иногда второй, третий и даже четвертый планы кадра становятся главными действующими лицами, а первый, сюжетный, план несет вспомогательную смысловую нагрузку. Телеэкран все перевернул, и фильм пропал. Так что если мы будем производить фильмы-книги, то обращаться с авторским материалом надо крайне бережно, а не плодить дубль-видеофильмы без ведома их создателей, как это сейчас у нас происходит. Я уверен, видео или телевидение от этого статус искусства не заработают.

*Е. Е.: Удовлетворяет ли Вас существующая система проката мультфильмов и что, на Ваш взгляд, необходимо в ней изменить, чтобы мультфильм занял наконец свое истинное место в киноискусстве?*

**Г. Б.:** Я бы сказал, что системы проката мультфильмов у нас в стране не существует. Царят сплошные бессистемье и произвол. Тысячи мультфильмов лежат на базах мертвым грузом — их никто никогда не требовал, потому что просто не знают об их существовании, у нас нет культуры показа мультипликационной продукции, подборки составляются какими-то странными людьми, которые представления не имеют ни о законах жанра, ни о «тематическом» монтаже. Очень модно показывать «забавный» мультфильм перед игровым фильмом, и смысл первого абсолютно пропадает. У нас практически нет специализированных кинотеатров. В Москве их четыре, в Киеве — один, а в большинстве городов о них вообще не мечтают. А между тем московский кинотеатр «Баррикады» занимает второе место в стране по выполнению плана. Правда, здесь играет роль не только репертуар, но и его месторасположения кинотеатра. В Центральном детском кинотеатре на просмотре тех же мультипликационных сборников практически всегда пустой зал. Прокат мультфильмов надо организовывать серьезно. Важную роль в решении этого вопроса должны сыграть новые

многозальные кинотеатры и, конечно же, видео и телевидение, с которым у нас практически нет никаких контактов. Такое сотрудничество, безусловно, станет взаимовыгодным в новых условиях хозрасчета при новой модели кинематографа.

1988 г.

### **Методические рекомендации**

Педагогу предлагается вместе со студентами посмотреть фильмы Гарри Бардина: «Летучий корабль», «Дорожная сказка», «Конфликт», «Тяп, Ляп — маляры!», «Брэк», «Банкет», «Брак», «Выкрутасы», «Адажио». Было бы интересно предложить самим студентами высказать свои соображения о том, почему режиссер выбирает именно такой материал для реализации замысла. Прокомментировать, какой ритм и темп в монтаже и движении героев требует данный материал, например, Вербочка, или Спички. Предложить студентам пофантазировать и придумать своих героев из разных материалов с объяснением их пластики, движений, характеров.

В качестве домашнего задания студентам предлагается снять свой короткий (не более минуты) мультфильм с предметным персонажем. Объяснить, почему выбран именно такой материал, и как с его помощью выявляются определенные черты характера персонажа.

## На грани театра и кино

(Интервью с режиссером-мультипликатором Н. Н. Серебряковым).

Поводом нашей встречи с Николаем Николаевичем Серебряковым послужило присуждение Профессионального приза СК СССР «НИКА» за 1989 год в мультипликационном кино его фильму «Лищедей».

В творческое объединение кукольных фильмов «Союзмультфильма» Николай Серебряков пришел в 1960 году. Первой самостоятельной работой стал фильм «Я жду птенца» (1966). С этого удивительно заботливого, доброго, неуклюжего слона, который много дней и ночей на пальме высиживал птенца-подкидыша, началась экранная жизнь множества замечательных персонажей. Его герои не похожи один на другого, но, так или иначе, включены в одну бесконечную историю, которую режиссер рассказывает на разные лады. Историю о человеческом достоинстве, о доброте, о вере в счастье.



**Режиссер-постановщик Н. Н. Серебряков  
и ассистент режиссера И. Б. Литовская**

«Великие холода», «Ваня Датский», «Не в шляпе счастье», «Клубок» (снятые в содружестве с художником-постановщиком Алиной Спешневой), «Поезд памяти», «Разлученные», «Превращение» — все кукольные герои его фильмов не просто добры или злы. С первого взгляда, порой, это и не разберешь. Но они совершают поступки, в которых заключены самые чистые и светлые человеческие ценности, незыблемые законы добра. И как бы ни был разнообразен материал, самостоятельна и оригинальна форма — куклы могут жить только в ограниченном пространстве сцены, сохраняя этот закон «театральности» даже на экране. Ощущение этих театральных подмостков сохраняется даже тогда, когда камера превращает этот своеобразный кукольный театр в мультипликационное кино.

**Елена Ермакова:** *«Лицедей» — первый Ваш рисованный фильм. Зачем Вам понадобился этот незнакомый, динамичный, пластичский мир живых красок и линий?*

**Николай Серебряков:** Я пошел вслед за сюжетом философской притчи об актере и понял, что мне не хватит того арсенала художественных средств, которым располагает кукольная мультипликация. Куклы — очень условный мир со своими законами, а если нарушать его эстетику, получается пародия, карикатура, пусть даже очень симпатичная.

**Е. Е.:** *А знаменитые куклы Джима Хенсона, создателя «Мuppet-шоу» и режиссера фильма «Лабиринт», который смогли не так давно увидеть и наши зрители — разве они не пластичны и лишены мимики? А мартышка, слоненок и удав Ильи Уфимцева? Да что далеко ходить — разве Ваш слон в «Я жду птенца» лишен подвижности и пластики?*

**Н. С.:** Есть прекрасные режиссеры-кукольники, у которых персонажи действительно оживают, становятся некими зверушками, милыми и смешными. И все-таки, даже если кукла и выполняет романтическое амплуа — она остается куклой, прекрасной и естественной в своей статике, в образной выразительной среде, в точности движения... Вспомните «Балаган»

И. Н. Гараниной — там тоже есть своя пластика, и в то же время фильм статуарен. И это нормально для кукол. А если мы в кукольных фильмах нарушаем правила игры — то сами же перестаем верить и удивляться тому, что происходит на экране.

Дети не очень-то любят смотреть кукольную мультипликацию, а предпочитают рисованные, динамичные фильмы не потому, что кукла плоха сама по себе, а потому что большинство кукольных мультфильмов сделано по принципу упрощения. Говорят, что куклу проще снимать, чем сотни раз повторять фазы одного и того же рисунка. А мне кажется, что с куклой иногда даже больше приходится работать, чем с прорисовкой отдельных фаз.

В 1980 году мы снимали фильм «Разлученные», который получил специальный приз на международном фестивале в Варне. Пластичность движений, объем пространства, мимику героев мы подчеркивали светом, цветом, делали акценты на деталях самих персонажей. Все это называется техническими особенностями кукольной мультипликации, при сохранении эстетики мультипликационного кино.

*Е. Е.: То есть Вы работали на некой грани театра и кино, если так можно выразиться?*

**Н. С.:** Наверное, эту грань провести не так-то просто. Все-таки мультипликация — особый вид именно кинематографа, со своей условностью, спецификой. Например, фильм «Клубок» совершенно кинематографичен и никакого отношения к театру не имеет. А вот «Не в шляпе счастье» более театрален. Мы как бы наблюдаем жизнь людей в городе, а они разыгрывают свои маленькие спектакли в домах, у которых нет четвертой стены. Много маленьких сцен... Там есть свои, театральные декорации, есть некое сценическое пространство. В то же время оператор, как и в игровом кино, в буквальном смысле слова при съемках этого фильма искал нужные ракурсы, точки, с которых он снимал кукол, движением камеры обыгрывая сюжет. А в таком случае, театр уже кончается, и начинается кино, искусство экрана.

*Е. Е.: Но в «Лицедее» у Вас тоже есть «театральный эпизод» с построенной декорацией, которая как бы разбивает рисунок кадра, вторгается в чуждую ей стилистику рисованного кино.*

**Н. С.:** Вы правы, но это только эпизод, задуманный для того, чтобы подчеркнуть чужеродность театрального мира живой природе актера. Лицедей попадает в «позолоченную оперу», в театральный ящик и пытается выбраться оттуда, снова идти вместе с толпой, с теми, кто ругает, хулит и восхищается его искусством. Он стал частью этих людей, он несет и их жизненный груз, он идет рядом с ними по жизни. Я подумал, что этот эпизод можно сделать на контрасте изобразительных приемов. Сказать, что это грань театра и кино, думаю, очень категорично. Просто мультипликация — это образ мышления режиссера. Кто разберет, как она рождается?

*Е. Е.: И все-таки Вы, создав свой первый рисованный фильм, сделали попытку перейти от статичной куклы к герою, способному к превращениям, к изменению формы, внешности, к пластическому деформированию изображения, а значит, и характера персонажа...*

**Н. С.:** Я бы сказал к большей выразительности на экране, когда через определенный персонаж режиссер может проводить идею, сюжет. В «Разлученных» есть эпизод — скачущий всадник похищает детей. Это почти полет, и ты забываешь, что перед тобой кукла. Появились воздушность, легкость. Над этим кадром работали все — и художник, и кукловод, и оператор. Получился эффект ожившей скульптуры. Мне всегда хотелось вырваться из рамок «обычного» кукольного изображения и сделать его необычным, чтобы в моих работах друг от друга отличались не только куклы, но и созданные ими миры.

Несколько лет я работал с прекрасным художником Алиной Спешневой — «Не в шляпе счастье», «Клубок», «Ветерок». Нам удалось создать кукольные персонажи, по пропорциям и деталям очень близкие к настоящим людям. Каждая кукла все равно оставалась носителем отдельного характера или даже определенной черты, но нам удалось избежать, как мне

кажется, традиции кукольных фильмов.

Мне по духу близки режиссеры-мультипликаторы, у которых, несмотря на всю условность, люди всегда остаются людьми, а звери всегда узнаваемы, с присущими только им природными качествами. Просто все они наделены характерами — и тогда персонаж превращается в образ. А что касается полного раскрытия характера героя, анализа его изменения, как это принято называть в литературе, то за 20 минут экранного времени вы все равно не сможете передать многогранность чувств ваших героев. Наверное, все-таки существует какая-то анатомия зрительского восприятия.

Зритель воспитан на законах восприятия зрелища. В «Лицедее» ведь тоже маски, каждая имеет свое выражение лица, каждая в буквальном смысле слова несет свой жизненный груз-символ. Они идут вереницей и несут то, к чему привязала их условность бытия. Лишь актер-лицедей свободен от всякого видимого груза. Он свободен от собственной ноши, он пришел в мир, чтобы дать возможность каждому прожить тысячи жизней... Дать каждому, и значит взять на себя часть бремени всех тех, кто перевозит и хулит его. Ведь лицедей — только отражение существующего мира.

*Е. Е.: И для этого Вы остановили время на экране, дав смешение эпох и нравов, и Вам понадобилась глубинная перспектива, жизнь не в плоскости, а в пространстве, некое ощущение полета актера, и наоборот — плоскостное выражение жизни тех, кого не заботят полеты Икаров в небеса... Ведь Вы же не случайно чередуете плоский рисунок с изображением сцен, данных в перспективе пространства?*

**Н. С.:** Вы знаете, обычно съемка рисованного мультфильма — процесс стремительный. К нему приходишь, когда уже все готово, все фазы выверены и прорисованы, все движения сцены сыграны. Мы же создали этим «пространством» себе каторжную жизнь именно во время съемки. На многоярусном станке приходилось устанавливать каждую фазу в отдельности, каждый раз ее по-особому освещать, чтобы и создавалась эта

иллюзия объема. У нас были прозрачные фоны, которые подсвечивались снизу. Мы пользовались светофильтрами и точечными осветительными приборами, при помощи которых удавалось добиться удивительного эффекта изображения. Был сделан очень талантливый мультипликат, красивая картинка, но ожила она только на съемочном столе, благодаря специальной подсветке, бликам, оттенкам. Интересно было наблюдать, когда неожиданный блик вдруг создавал необычный объем рисунка.

Для того, чтобы пространство в фильме дышало воздухом, мы, наверное впервые за всю практику «Союзмультфильма», изготавливали фоны, вплоть до декораций театра и неба, на прозрачном целлулоиде. Мы снимали их на просвет, чтобы освещение было снизу, а зритель не видел бы плоской крашеной бумаги.

А еще для усиления объема при съемках мультипликата двойной экспозицией мы впечатывали дополнительную рисованную форму, тот же блик, или оттенок, рефлекс света, тени. Причем их снимали чуть-чуть не в фокусе, немного расплывчиво, и получался мягкий, воздушный рисунок. Все остальные наши технические приемы стары как мир. Но я думаю, что если наши маленькие эксперименты с изображением объема удались — это уже большая победа.

*Е. Е.: Вы говорили о точечных световых приборах. У Вас есть специальная аппаратура?*

**Н. С.:** Что Вы? Мы весь фильм снимали на старой отечественной технике. С приборами приходилось изхитряться, придумывать, что-то мастерить своими руками. Стыдно говорить, но мы на «Союзмультфильме» не первое десятилетие работаем на музейной технике. Сейчас появился новый способ заработать и деньги, и технику — это сотрудничество и совместные постановки с западными коллегами. Правда выгоден такой альянс особенно иностранным фирмам, которые получают достаточно профессионально обученную дешевую рабочую силу, то есть наших творческих работников.

Не секрет, что сегодня и большое кино, и мультипликация переживают очень сложное время. Фильмы не окупаются, а постановка требует все больших и больших затрат. Мы, к сожалению, бедны, но профессия аниматора высоко ценится за рубежом. Коллеги во Франции, Англии, Германии охотно пользуются нашими дешевыми услугами. Трудно назвать это совместными постановками — все-таки мы на них работаем по заказу. Наши мозги и руки — их валюта и техника. Но предложения бывают интересными не только в коммерческом, но и в творческом плане. Например, Госкино СССР и «Союзмультфильм» заключили с английской фирмой договор на постановку мультипликационных фильмов по произведениям Шекспира. Е. Гамбург ставит «Ромео и Джульетту», С. Соколов — «Бурю», Н. Орлова — «Гамлета», Р. Саокянц — «Сон в летнюю ночь», я — «Макбета». Фильмы должны носить общеобразовательный характер и быть рассчитанными на детскую аудиторию, чтобы привлечь внимание молодого поколения к великому классику-соотечественнику.

Шекспир меня всегда завораживал точностью слова, мысли и эмоций. Я не случайно выбрал «Макбета» — это буря страстей, где льется кровь и правит рок, где бесовщина как бы разыгрывает человеческую судьбу. Все это соткано из удивительной музыки слов. Сколько «Макбетов» можно поставить за свою жизнь в мультипликации? Думаю, одного. Поэтому очень хочется, чтобы на экране ожил сам шекспировский мир, созданный душой и руками мультипликатора.

*Е. Е.: А Вас никогда не привлекали возможности компьютерной графики?*

**Н. С.:** Я не думаю, что на данном этапе настоящий, живой эмоциональный фильм, который может вызывать сочувствие и понимание у зрителей, может делать машина. Я всегда могу отличить мультфильм компьютерный, который сделала ЭВМ, от рисованного вручную. Исчезает некое соучастие художника, пропадает неожиданность в изображении, теплота. Но я всегда считал и считаю, что компьютер — незаменимый

помощник мультипликатора. Я бы с удовольствием использовал его как вспомогательную технику. Ведь если вы совместите свой рисунок и компьютерную графику, дадите возможность вашему герою жить и двигаться в трех плоскостях, независимо от того, первоплановый это персонаж или фоновый.

Время компьютерных мультфильмов, на мой взгляд, еще не наступило. По крайней мере, у нас в стране. Пока все это требует огромных средств и времени. А что касается меня — честное слово, я каждый раз прихожу в восторг от нашей обычной мультипликации, которая пока еще бодра и талантлива.

1989 г.

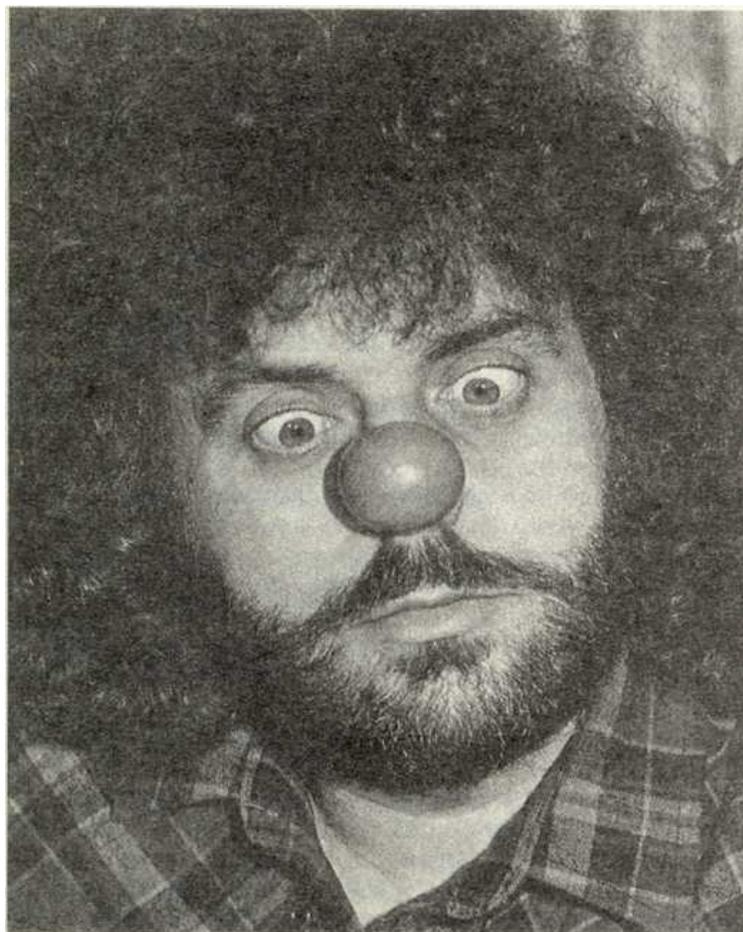
### **Методические рекомендации**

Преподавателю вместе со студентами предлагается посмотреть фильмы Николая Серебрякова: «Великие холода», «Ваня Датский», «Не в шляпе счастье», «Клубок», «Поезд памяти», «Разлученные», «Превращение», «Лицедей», «Макбет». Пусть студенты ответят, нравятся ли им эти фильмы и почему. Предложите их сравнить с мультипликационными работами Гарри Бардина. Пусть студенты порассуждают, чем отличаются эти фильмы, и чем они похожи. Постарайтесь, чтобы в поисках различий, студенты не останавливались только на выборе материала, но обратили внимание на ритм и темп повествования, на пластику персонажей, на их характеры, которые выражены, в том числе, и в своеобразии материала, из которого сделаны персонажи.

В качестве домашнего задания можно предложить создать свой персонаж на компьютере или анимировать свой авторский персонаж из любого природного материала.

## Мир превращений Александра Татарского

(Интервью с продюсером и режиссером А. М. Татарским)



**Александр Михайлович Татарский**

Шел 1990 год. Первая независимая студия мультипликационных фильмов «Пилот» художественного руководителя Александра Михайловича Татарского расположилась в памятнике архитектуры XVII века Храме Трёх Святителей на Кулишках в Малом Трехсвятительском переулке. «Искусство должно твориться в Храме», — так полушутя, полусерьезно, но с нескрываемой гордостью говорят здесь те, кто создал этот маленький храм искусства. Поднимаясь на второй этаж, на лестнице сталкиваюсь с режиссером, который, не сбавляя скорости своего стремительного спуска, кому-то кричит: «Пришел корреспондент. Покажите наше кино. В холле... Больше места нет!». Убежал. А для меня на втором этаже уже поставлен целый ряд кресел, уже несут видеомэгнитофон, включают кассету, и я на два с половиной часа

попадаю в удивительный мир превращений, ежеминутно меняющийся, живущий по своим, странным, порой непонятным, но завораживающим воображение законам. Фильмы разные, созданные и самим Александром Михайловичем, и молодыми работниками студии: «Пластилиновая ворона» (1980 г.), «Падал прошлогодний снег» (1983 г.), «Обратная сторона Луны» (1984 г.), «Следствие ведут колобки» (1986 г.), «Крылья, ноги и хвосты» (1985 г.) режиссера Александра Татарского; сборник сюжетов «Лифт» режиссеров Васико Бедошвили, Дмитрия Наумова, Владимира Сакова, Евгения Делюсина, Валентина Телегина, Андрея Свислоцкого и др.; удивительно лиричный, выполненный в манере масляной живописи и снятый на многоярусном мультстанке фильм «Корова» режиссера Александра Петрова; «Его жена курица» режиссера Игоря Ковалева. Пять последних фильмов были сняты за полтора года существования независимой студии и уже успели завоевать мировое признание.

Многие из фильмов я уже видела, но поймала себя на том, что смотрю их с не меньшим интересом, чем в первый раз. Вероятно, мой восторг разделяли и сами работники студии, так как очень скоро в холле, где стоял телевизор, собралось много зрителей — авторов фильмов. Но тут в дверях появился сам Татарский и угрожающе произнес: «Вы что! Фильмов не видели? А кто работать будет?». Ничего не поделаешь — суровые законы хозрасчета. Но как счастлив должен быть режиссер, когда создания рук его и ума вот так притягивают...

*Елена Ермакова: Александр Михайлович, а как вы сами считаете, в чем секрет Ваших фильмов? Почему заставку к передаче «Спокойной ночи, малыши» дети смотрят с неугасаемым интересом уже который год, причем многие спешат именно на «заставку»? А Ваш первый «серьезный» фильм «Пластилиновая ворона» стал просто сенсацией в мультипликации.*

**Александр Татарский:** До сих пор помню одно свое впечатление детства. Я родился в Киеве. На главной площади города стоял огромный

чугунный фонарь, по столбу которого сверху вниз сбегали разноцветные лампочки. А вечером они зажигались, гасли и вспыхивали вновь, создавая непрерывное завораживающее движение. Я мог часами смотреть на этот водопад света и каждый раз находить в нем что-то новое. По ощущению это напоминало пламя огня, к которому человека притягивает инстинкт, некий голос далеких предков. Недосказанность превращений — я стараюсь следовать ей в своих фильмах, в которых нет четкого сюжета. Ведь одну и ту же историю невозможно смотреть несколько раз, а превращения — можно...

*Е. Е.: Есть ли в Ваших многократных превращениях-переходах одного предмета в другой некий смысл, некое влияние на подсознание или это просто игра?*

**А. Т.:** Честно говоря, просто игра, рассчитанная на развитие внимания как у детей, так и у взрослых. Промежуточные стадии превращений практически не читаются зрителем, но вносят в изображение загадку, которая требует повторного просмотра. Например, телевизор превращается в колокольчик, но пока происходит это превращение, на экране вылепливаются крендель, груша, клоуны, которые показывают вам язык и которых практически никто не замечает... но чувствуют неким вторым зрением. К сожалению, все это лишь отчасти воплотилось в заставке к детской передаче. Ведь я придумал семь похожих и все-таки немножечко разных заставок к каждому дню недели. Они отличались и цветом, и картинками. Помните — разворачивается книжка, а там кукла, медвежонок, лошадка. Можно было научить детей распознавать по картинкам дни недели, семь цветов радуги — каждому дню свой цвет. Но у художественного руководства детской редакции на телевидении удивительная профессиональная слепота. Они не умеют считывать информацию с экрана. Это выработано упорным трудом ежедневных многочасовых просмотров всего, что идет в эфир. Здесь не до эстетики, не до тайн, понять бы, в чем там дело. И вот два редактора посмотрели мои заставки и сделали из них одну. Еще я имел глупость рассказать о разных стадиях превращений. И тогда мне сказали, что

если они в фильме действительно есть, то дети их должны ясно видеть. С помощью электронного магнитофона удлинители планы, каждое превращение увеличили до 10 кадров — чтобы читалось, и исчезло ощущение «непонятности» — то ли было, то ли нет. А я очень хотел, чтобы моя заставка жила долго, и если кто-то не увидел клоуна с первого раза, обязательно рассмотрит его с двадцатого.

*Е. Е.: Александр Михайлович, раскройте секрет — когда звучит колыбельная песенка и открывается полог одеяла, то внизу что-то высовывается? У меня вся семья заинтригована.*

**А. Т.:** Это технический брак. Меня многие о нем спрашивают, а если спрашивают — значит интересно. Дело в том, что половину материала заставки снимали обратной съемкой, то есть сначала лепили, потом ломали и снова лепили. И вот мы слепили кроватку, налепили ее на плоскость, чтобы снимать сверху, и художник, который все это делал, прикрепил кровать куском пластилина. Во время съемки я увидел, что торчит что-то лишнее и просто его отодрал. Переснимать не стали, и при нормальной демонстрации получилось, что этот кусок пластилина не исчез, а наоборот — появился.

*Е. Е.: Почему для своей мультипликации Вы выбрали пластилин?*

**А. Т.:** Первый фильм про пластилиновую ворону я поставил случайно. Я около десяти лет работал художником-мультипликатором на киностудии «Киевнаучфильм», но о самостоятельной постановке тогда не могло быть и речи. Для меня это было медленным убийством — ты еще жив, но точно знаешь, что тебе никогда не дадут сделать задуманное. И вдруг — Олимпиада. Нужны мультзаставки, а значит и мультипликаторы. Так я первый раз попал в Творческое объединение «Экран» и познакомился с Эдуардом Успенским, который один пытался хоть как-то расшевелить это болото. Я прочел его стихотворение «Жил-был один слоненок» — почти готовый мультфильм. Причем мне сразу стало ясно, что материалом для него должен быть пластилин, который вылепливается во все эти «а может не...». В объединении мне тогда предложили сделать фильм по рисункам детей — им

план надо было выполнить. В Киеве с моим другом Игорем Ковалевым мы вели детскую мультстудию, и один фильм, сделанный акварельными красками, у нас уже был готов. Причем это были действительно рисунки детей, и фильм для Т/О «Экран» стал бесплатным. Мы сняли еще один сюжет — рисунки цветными карандашами, а третьим сюжетом должен был быть «Слоненок». Но оказалось, что по этому сценарию фильм уже снял Борис Ардов, и мы не имеем права использовать уже оплаченный сценарий. Тогда Успенский написал новое стихотворение по той же схеме со множеством всяких глупостей и несуразиц. Так получилась «Ворона». Вы назвали ее сенсацией, а она год пролежала на полке, и руководство «Экрана» решило больше Татарского в Москву не звать. Да я и сам не люблю «Ворону» — баловство это все...

*Е. Е.: Скажите, «Падал прошлогодний снег» полностью пластилиновый фильм, или в нем есть свой секрет?*

**А. Т.:** Для зрителя — полностью пластилиновый, но секрет все же есть. Для меня технология — не догма, она всегда вторична. Творческое воплощение идеи каждый раз требует новой технологии. В «Прошлогоднем снеге» есть несколько эпизодов, когда от персонажей требовалась актерская игра, чтобы зритель почувствовал характер, а не режиссерскую заданность, типаж. Пластилиновая технология не дает возможности что-то исправить, восстановить, переделать. Если есть хоть малейшая ошибка — сцену приходится переснимать заново. Тогда я придумал новый прием. Ни один эксперт не отличит эти вставленные непластилиновые куски от пластилиновых. В этом секрет. Мы сначала делали пробные черновые тесты, то есть рисованную мультипликацию, которая бы показала нам эту игру актеров, и только потом из рисованного мультипликата делали объемный. Но это уже профессиональная тайна.

Понимаете, ведь пластилин тоже может быть разным. У Гарри Бардина, режиссера-мультипликатора со студии «Союзмультфильм» он свой — пластилиновые куклы на макете. У меня пластилин — лежачий. Я

снимаю то, что находится в плоскости стола. У меня голова смотрит вниз, как камера, поэтому я совершенно не могу работать с предметами, со стоячими персонажами. Одна из художниц нашей группы как-то сказала, что мы снимаем все, что плохо лежит.

*Е. Е.: Фильм «Обратная сторона Луны» был сделан сразу же за «Прошлогодним снегом» в 1984 году. Он как бы продолжает своего предшественника и одновременно превращается в нечто совсем другое, качественно новое.*

**А. Т.:** «Обратная сторона Луны» действительно делалась на творческом взлете, с еще неостывшим азартом созидания. Технология для того времени была уникальной — гуашь по целлулоиду. Сначала накладывается белый грунт, а потом каждый кадр расписывается кисточкой. Честно говоря, я не делал никакой ставки на «Луну». У меня были два молодых художника-мультипликатора, которых мне очень хотелось обучить мастерству. Поэтому и фильм — рисованный, где возможны разные поправки. «Луна» оказалась единственной лентой, которую сразу приняли на телевидение, и призов она получила больше всех. На Фестивале фестивалей мультипликационных фильмов в Лондоне в 1984 году «Обратная сторона Луны» была названа лучшей картиной года.

*Е. Е.: А что для Вас самое главное в мультипликации?*

**А. Т.:** В разное время я бы ответил по-разному на этот вопрос. Сегодня мне интересно быть творцом своего видимого, чувственного мира, который существует параллельно обычному, предметному, и который живет по своим законам. Хороший фильм отличается от плохого только тем, что в хорошем фильме художнику удалось создать свой мир, в который веришь независимо от его условности, в котором чувствуешь душу.

*Е. Е.: «Следствие ведут коlobки» — можно назвать «Вашим» миром?*

**А. Т.:** Конечно нет. Это же коммерческий сериал. Здесь все по-другому. Когда я создаю свои «авторские» фильмы, мне самому хочется там пожить. Когда я делаю коммерческое кино, я строю мир, в котором предположительно хотела бы пожить большая часть зрителей. Здесь

действуют законы коммерческого успеха, прогнозирования зрительской реакции и тому подобное. Но «Колобков» я делал с удовольствием. Коммерция и конъюнктура вещи совершенно разные. Любое произведение преследует какие-то цели.

«Колобков» я начал снимать еще и потому, что хотелось создать свою группу. У нас в стране практически не готовили профессиональных художников-мультипликаторов. «Крылья, ноги и хвосты» мы с Игорем Ковалевым делали вдвоем. На «Колобках» работало два художника-мультипликатора, а положено — шесть. Сейчас, когда у нас есть своя независимая студия, мы имеем возможность учить людей этой профессии на специальных курсах. Мы сами преподаем на добровольных началах и получаем замечательных мультипликаторов, а люди — прекрасную профессию. У нас огромный конкурс — на каждое объявление о наборе приходят человек двести. Мы отбираем десять и учим их полтора года. Конечно, надо бы два, но нет времени. Если из этих десяти учеников курсы заканчивают четыре человека — это успех. Эти люди стали настоящими профессионалами, влюбленными в свою профессию. За один год мы подготовили столько специалистов, сколько на «Союзмультифильме» не смогли воспитать за 10 лет.

*Е. Е.: Какие требования, критерии оценки профессионального мастерства Вы применяете к художникам-мультипликаторам?*

**А. Т.:** Мультипликатор должен быть актером. За монтажным столом это очень просто объяснить, на пальцах труднее. Актер на сцене может думать о чем угодно, но только не о том, куда ему надо поставить ногу, как поднять руку. Это происходит автоматически и так, как требует данная ситуация. Мультипликация близка пантомиме, балету, но кроме понимания этих искусств мультипликатор должен быть прекрасным рисовальщиком, чтобы показать зрителю все то, что он проигрывает в своей душе. Он должен обладать фантастическим чувством ритма и времени. Чувством времени в движении. В одну секунду проходят 24 кадра. Значит,

художник-мультипликатор должен оперировать очень странной единицей измерения времени — 1/24 секунды.

Когда в Киеве я поступал на курсы мультипликаторов, больше всего меня волновало это время движения. Я знал, что художник последовательно рисует фазы движения, для этого он должен знать траекторию движения, его характер. Но для меня было совершенно необъяснимо, откуда он знает, за какое время совершается это движение. А через три года я понял, что я тоже ЭТО знаю. Но объяснить не могу. Ритм в мультфильме не утилитарная задача, он зависит от идеи. Для коммерческого фильма выбирается сюжет, насыщенный событиями. Быстрый темпо-ритм — следствие. Медленный темп тоже может держать зрителя в напряжении, которое зависит от созданного режиссером настроения.

И еще — у нас на студии реабилитировано слово «ремесленник», которое почему-то употребляется с отрицательным смыслом. Сегодня, оказывается, нам не хватает именно ремесленников, и не только в мультипликации.

*Е. Е.: Вы — ремесленник?*

**А. Т.:** Да, причем хороший. Насчет художника — не мне судить, но свое ремесло я знаю и умею это знание использовать. Для того, чтобы стать писателем надо как минимум, в первую очередь, научиться грамотно писать. Некоторые режиссеры мультипликационного кино не умеют элементарно грамотно работать. Например, в мультсериале режиссера «Приключение кота Леопольда» режиссера Анатолия Резникова Т/О «Экран» есть неграмотно смонтированные сцены. Авторы не умеют делать то, что проходят на первом курсе ВГИК.

*Е. Е.: И при всем при этом такой оглушительный успех фильма?!*

**А. Т.:** Скажите, если я сейчас пойду охотиться на пингвинов в Антарктику и настреляю их целую кучу — я буду считаться хорошим охотником? Покажите ребенку рядом с котом Леопольдом фильмы Диснея, и

вы увидите, что он выберет. А когда Дисней кончится, он вернется к Леопольду.

*Е. Е.: А как Вы относитесь еще к одному нашему отечественному «бестселлеру» — «Ну, погоди!» режиссера Вячеслава Михайловича Котеночкина?*

**А. Т.:** Этот фильм на порядок выше. Здесь чувствуется крепкое ремесло. «Ну, погоди!» из области профессионального коммерческого кино.

*Е. Е.: Вам никогда не хотелось попробовать свои силы в компьютерной мультипликации?*

**А. Т.:** Раньше я бы ответил на этот вопрос отрицательно. Электронная мультипликация требует своей эстетики, совсем другого подхода. Недавно я был в Германии, видел новейшие компьютерные фильмы — мне стало интересно. По-моему, там, на Западе они что-то нащупали. Но у нас нет современной компьютерной техники для производства мультипликационной продукции и в скором времени не будет. Очень бы не хотелось жить во вчерашнем дне и осваивать то, что уже отжило на Западе. Правда, можно наладить контакты с западными фирмами, у них поучиться. Но...

Деловые отношения должны быть прежде всего честными. К нам в этом году обещают приехать специалисты одной из ведущих студий компьютерной анимации «Pixar» (США, Калифорния). Они проведут курс лекций, покажут свою работу и даже, возможно, учитывая нашу крайнюю нищету, помогут с техникой. Я с ужасом думаю, а что будет, если они случайно включат телевизор и увидят, как мы беспардонно используем фрагменты из чужих компьютерных фильмов в качестве бесплатных заставок к передачам? Вспомните «Детский час» — компьютерная заставка о двух лампочках... Но, это же знаменитый во всем мире мультфильм «Люксо младший» (Luxo Jr.) режиссера-мультипликатора Джона Лассетера. Мы его просто украли, да еще и обрезали. Как можно при таком положении вещей говорить о сотрудничестве, помощи? Если мы еще не подписали между-

народной конвенции об авторских правах, то это не означает, что надо шарить по карманам. Честней всего было бы снять эту хорошую заставку и объяснить первый раз в жизни нашим зрителям, почему она снята.

*Е. Е.: Расскажите, как создавалась Ваша студия, и какие новые возможности Вы получили от своей независимости? Вы же теперь – кооператив.*

**А. Т.:** Я вас очень прошу – вычеркните последнее слово. При чем здесь кооператив? Если бы вы беседовали с Диснеем, неужели бы вы назвали его студию капиталистической? Почему мы так любим эти бухгалтерские эпитеты — кооперативная, хозрасчетная. Это не характеристика студии, а способ ведения ее хозяйственной деятельности.

Возможность независимо снимать свое кино у меня была всегда. Тогда в Киеве, когда мы с Игорем Ковалевым вдвоем на сделанном нами мультстанке снимали фильмы — это называлось подпольной деятельностью. Теперь у нас есть свое помещение, свой штат работников, свое оборудование и возможность открыто, свободно работать, заключать договоры, получать за это деньги, привлекать к работе новых талантливых людей — это настоящее счастье.

В 1987 году под эгидой Госкино СССР официально была создана мультстудия «Пилот». Нам дали, а мы взяли полуразрушенное здание и один списанный за давностью лет мультстанок. Все, что вы здесь видите — сделано нашими руками. Мы произвели за несколько месяцев ремонт, починили станок, купили еще один и... стали работать.

Мне кажется, что в искусстве очень многое возникает как результат сопротивления. Парадокс, но когда в кинематографе наступила полная свобода — разве появились в большом количестве примечательные фильмы? Как-то на киносеминаре я беседовал с американскими режиссерами, которые говорили, что сегодня советское кино получило просто фантастическую свободу. Никакой цензуры и никакой зависимости от денег, которые все еще дает нам государство. Может быть, я ошибаюсь, но

художник всегда живет в своем внутреннем мире. Он как баллон с газом — если его жать, то давление повышается, его внутренняя жизнь становится активнее. Создать студию меня заставили обстоятельства и... потребность осуществления инстинкта воспроизводства. Если не создавать новых студий, театров, художественных мастерских — все очень быстро кончится. На воспроизводстве себе подобных основана жизнь.

*Е. Е.: Кто Вы сейчас на своей студии — художник или организатор?*

**А. Т.:** Я — менеджер. И сегодняшнее менеджерство в полном согласии уживается во мне с художником. Я всегда ощущал в себе жилку предпринимателя. Скажу честно: появилась студия, и я практически перестал снимать фильмы. Видимо, сейчас у меня такой период. Но когда я подхожу к студии и, вдруг, из-за поворота вижу наше здание, у меня начинается необыкновенный внутренний подъем. Я, как полковая лошадь от звуков трубы, начинаю подрагивать боками...

*Е. Е.: Но фильмы снимать Вы все-таки собираетесь?*

**А. Т.:** Куда же я денусь. Сейчас снимаю полнометражный фильм, в основе которого лежит сюжет рассказа Юрия Сотникова «Гадюка». Мальчик едет в купе поезда и везет змею. А она убегает... Но она мне не важна — мне нужен слепок человеческого общества, микромир, который возникает в этом купе в экстремальной ситуации. Мой поезд не простой. Он будет ехать не только в пространстве, но и во времени. Фильм рисованный, в каждом кадре должны происходить перемещения, как за окнами вагона. А зритель видит и чувствует имитацию движения поезда. Причем поезд едет вглубь кадра, и от этого возникает объем. В рисунках это сделать очень сложно. Еще сложнее, чем рассказывать о несделанном фильме.

*Е. Е.: Тогда расскажите, как Вы оснащали свою студию оборудованием.*

**А. Т.:** Сейчас у нас два мультстанка. Один — мой ровесник. Ему лет сорок. Этот «металлолом» мы купили за 142 рубля, отремонтировали, и

он прекрасно работает. Второй мультстанок мы купили на телевидении. Это была блестяще продуманная стратегия. Всем известно, что лишних мультстанков у нас в Союзе нет. Их не хватает. На телевидении каждый станок имеет закрепленную за ним комнату. Все они принадлежат телевизионно-техническому центру. Я понял, что если телевидение приобретет для своих нужд какой-нибудь новый станок, то старый они обязательно должны продать. И я пошел к самой главной начальнице мультстудии и показал ей проспекты одной западно-берлинской фирмы, которая выпускает очень интересные мультстанки ручной работы. И через три года новый мультстанок привезли на телевидение, и выяснилось, что его некуда ставить. А мы были уже к этому готовы, ждали и предложили руководству мультстудии вывезти старый за два дня, естественно заплатив стоимость.

Но я считаю, что техника не играет решающей роли в мультипликации. Когда нашу студию посетил племянник и наследник великого Уолта Диснея, то он был поражен нашей устаревшей техникой. Ему резонно ответили, что его дядя делал свои знаменитые фильмы на станках производства 1932 года.

Правда, сейчас мы заключили договор со швейцарской фирмой на покупку мультстанка АНИМА-2000. В мире их всего два, наш будет третьим. Эти станки с замечательной родословной делаются только по спецзаказу. Станок изобрели в Цюрихе на маленькой фирме «Швис-эффект» специалисты в области мультипликационной рекламы, чья технология требует во много раз больше эффектов на единицу времени, чем простая мультипликация. Эти люди не были инженерами, они были творческими работниками и очень точно знали, что им нужно для работы. Концепцию этого станка сделали художники-мультипликаторы. Потом они пошли на фирму, выпускающую томографы, потому что мультстанок по своей конструкции очень похож на рентгеновский аппарат. Камеру для съемок взяли «Оксбери» — английскую, самую дорогую и новую модель. Станок

отличный, и он, действительно, очень облегчает работу мультипликаторов, но это не значит, что фильм снятый на нем, будет технически и качественно лучше.

Я никогда не испытывал проблем с нашими старыми станками и мутным, толстым целлулоидом. Советская мультипликация — одна из немногих областей деятельности советского человека, которая находит во всем мире подлинное признание.

*Е. Е.: Я помню, Вы говорили, что мы чудовищно отстали в мультипликации.*

**А. Т.:** В коммерческой. Ее у нас просто нет. Но это не качественное отставание, а количественное. Чтобы делать коммерцию, надо иметь индустрию. А у нас нет ни техники, ни в должном количестве профессиональных мультипликаторов. На «Союзмультфильме» — девятнадцать человек, столько же на телевидении, у нас — двенадцать. А нужны сотни. Нужна техника, помещения, мебель, нормальные условия работы. Чтобы все это было — нужно зарабатывать деньги и только тогда делать авторское кино.

Для меня авторское кино, даже с коммерческой точки зрения, вещь не бесполезная. Есть масса организаций в мире, которые купят по одной копии этих элитарных фильмов. Постановка окупится, да еще и прибыль принесет. Поймите, западный рынок не интересуется наша плохая коммерческая продукция. У них этого добра хватает. Американцы, например, шагнули далеко вперед по технологии с фильмом «Кто подставил кролика Роджера?» (режиссер Р. Земекис), осуществив при помощи компьютера совмещение рисованного и игрового изображений. В нашей стране это технически сделать невозможно. Значит, надо научиться делать то, что ты можешь делать профессионально.

И еще одно надо учитывать. То, что сейчас изобретается в авторском кино, завтра будет использовано в коммерческом. Грубо говоря,

авторский кинематограф — это НИИ при заводе, где разрабатывается новая технология и приемы.

*Е. Е.: А с чем Вы собираетесь выходить на мировой рынок?*

**А. Т.:** С большими коммерческими сериалами. Я хочу, чтобы наша студия была самокупаемой, чтобы не брать ни у кого денег и быть хозяевами своей продукции. Именно поэтому мы воспитываем своих мультипликаторов. Сейчас у нас работает около 70 человек. Но нам придется увеличить штат до 140. В идеале нам нужно еще два таких помещения, как мы имеем сейчас. Но их нет. А между тем, например, в Центре Москвы я лично видел замечательный особняк с очень странной табличкой, которая для меня звучит, как ругательство: «Институт по изучению проблем повышения производительности труда работников нефтяной промышленности». Как можно повышать производительность в институте?! И такие странные учреждения встречаются на каждом углу в Москве.

*Е. Е.: Значит и у Вас есть нерешенные проблемы, которые тянут назад, мешают работать?*

**А. Т.:** Их намного больше, чем может показаться на первый взгляд, исходя из моего оптимизма. Но мне надоело жаловаться на судьбу и надоело выслушивать чужие жалобы. У нас сейчас есть возможность попробовать свои силы и оценить, кто на что способен. Я хочу использовать эту возможность.

1990 г.

## Методологические рекомендации

Педагогу вместе со студентами рекомендуется посмотреть мультипликационные фильмы режиссера Александра Татарского: «Пластилиновая ворона» (1980 г.), «Падал прошлогодний снег» (1983 г.), «Обратная сторона Луны» (1984 г.), «Следствие ведут колобки» (1986 г.), «Крылья, ноги и хвосты» (1985 г.). С учетом рассказа самого режиссера проанализировать, как рождается и развивается от фильма к фильму этот удивительный мир «превращений». Особое внимание следует обращать на ритм. Не случайно Александр Татарский считается лучшим российским «ритмическим» мультипликатором.

Посмотреть фильмы «Приключения кота Леопольда» режиссера А. Резникова и «Ну, погоди!» режиссера В. Котёночкина. Попробуйте сравнить эти мультфильмы по ритмике, монтажу, рисунку, пластике героев. Вполне возможно, что у студентов будет свое собственное мнение о художественных достоинствах или недостатках этих фильмов.

После изучения творчества Александра Татарского было бы интересным посмотреть фильмы его друзей и соратников по студии «Пилот», мастеров авторской анимации, которых знают и ценят во всем мире: Игоря Ковалева, Рината Газизова, Константина Бронзита, Михаила Алдашина, Валерия Качаева, Андрея Соколова, Натальи Березовой. Что объединяет этих самобытных, оригинальных авторов мультипликации? И что в их работах принципиально разное?

С работами некоторых из авторов со студии «Пилот» мы еще встретимся в разговоре о мультипликационном проекте «Optimus Mundus». Можно предложить студентам найти новеллы уже знакомых авторов по их «почерку», манере, технике создания мультипликационного мира.

## ДОКУМЕНТАЛЬНАЯ СКАЗКА

(Интервью с режиссером Светланой Быченко).

Светлана Быченко – одна из интереснейших современных режиссеров-документалистов, снимающих как документальные ленты, так и мультипликационные или, точнее было бы сказать, мультимедийные. В ее анимации всегда присутствует предмет, взятый из обыденной жизни и сделанный элементом художественной среды кадра. Этаким своеобразный «реди-мейд» в кинематографе. Не случайно Светлана определила жанр своего фильма «Гармонист» как «документальная сказка».

Война, русская деревня, уходящие на фронт отцы, мужья, братья, треугольники писем и... плач. Плач женщин, получающих похоронки. Лес в дымке тумана, белая лошадь и загадочный, страшный, хромым гармонист со своей тоскливо воющей гармонью. Почти монохромное изображение, атмосфера бесконечной осени, когда размыты краски и мир тонет в дымке дождя. И девочка, для которой окружающий мир уже перестал быть красивой сказкой, но пока не может стать понятной реальностью. В похожей мультипликационной манере сделаны «Сказка сказок» Людмилы Петрушевской и «Шинель» Юрия Норштейна. Но сходство кажущееся, потому что «Гармонист» своей изобразительной, почти магической пластикой не похож ни на одну мультипликацию.

**Светлана Быченко:** Однажды мама рассказывала о военном детстве, и вдруг просто так произнесла потрясающую по своей выразительности вещь – ей казалось, что война – это ГАРМОНИСТ. Это он страшный, колченогий ездит по деревне и забирает мужиков «на фронт», отчего бабы плачут. Она не знала, что такое «фронт» и что такое «война». Она решила, что все мужики становятся пленниками Гармониста, и это они

поют там, в мехах высокими тонкими голосами. И от этого стона все в деревне плачут. Поэтому героиня фильма Польшка решила сама побороться с «войной». Она берет гвоздь, подкрадывается к ненавистному инструменту и прокалывает его.



Здесь и далее кадры из фильма С. Быченко «Гармонист»

Так в 1999 г. появились мои документальные сказки «Возвращение», которые были опубликованы в журнале «Новый мир». Удивительно, но я даже попала в список фронтовых писателей. А в 2003 г. на студии «Мастер-фильм» НО Фонд социально-культурных программ «Губерния» я сняла «Гармониста».

**Елена Ермакова:** *Визуально я не могу определить технику съемки. Вы использовали многослойный мультстанок, перекладку, компьютерную анимацию или все вместе?*

**С. Б.:** «Гармонист» – и рисованная анимация, и компьютерная. Правда, для съемок этого мультфильма мы выезжали в экспедицию в Тверскую область, где на цифровую камеру и на фото снимали натуру: небо,

шевелиющуюся на ветру траву, лес, огонь, избу, детали крестьянского быта, деревянный ковш, в который потом на компьютере «налили» воду.

Это была не просто прихоть. Я убеждена, что есть вещи, которые лучше чем в реальности быть не могут – это огонь, небо. Для меня огонь, реальные угли в печи убедительней, чем нарисованные. Раз фильм у нас языческий, значит и огонь должен быть настоящим.

В фильме много реальных предметов военного времени – ковш, часы, даже бревна, из которых «сложен» дом. Я считаю, что все эти предметы отдают нам свое тепло.

Поэтому я и называю «Гармониста» – документальной сказкой. История в фильме – реальная. Мы старались в изображении передать то время глазами девочки. Кроме того, мы совмещали хронику и анимацию. Анимация и документальное кино, на мой взгляд, очень близкие жанры.

*Е. Е.: А ярко-красные бусы. Они символ счастливой жизни, прошлого?*

**С. Б.:** Бусы тоже из реальности... Моя бабушка называла их «кралями». Они – тот же огонь, его отблеск, его частичка. Воспоминания ощущения детства – яркие, светлые. Фильм получился очень личным. Наверное, в этом его недостаток. А может быть и достоинство, потому что непонятные частности переходят в тревогу души. И многие вспоминают свое, совсем непохожее детство.

Изображение мы собирали послойно на компьютере Pentium в программе After Effects. Замечательный специалист компоузинга, художник компьютерной графики и анимации Сергей Данильченко вложил столько любви и сочувствия к материалу, что смог в компьютерную технологию вдохнуть жизнь. Атмосфера в фильме – это заслуга Сергея. И она действительно получилась живой, наше кино «дышит», там есть воздух.

Сейчас многие говорят о том, что компьютер умерщвляет мультипликацию. Я думаю, это не так. Если вкладывать душу в процесс,

стремиться к тому, чтобы в фильме была атмосфера, компьютер может только помочь. Вы сами это увидели на экране.



В фильме практически везде нарушена прямая перспектива. Мы работали как художники-примитивисты. Мир глазами ребенка, напуганного, ищущего и не находящего ответы на свои вопросы – такой мир совсем не прямолинеен. Наша перспектива обращена в память, где тоже деформируется картина мира под воздействием эмоций, фантазии. Поэтому в кадрах часто присутствуют размытости.

Вспомните себя маленькими. Ну, хотя бы, вашу комнату. Вы можете не помнить всего интерьера, но четко, в мельчайших подробностях помните рисунок ковра. Это свойство памяти. Так и у нас в сцене, где отец и брат Польки уходят на фронт, они сидят на скамейке против света. Мы не видим их лиц, они как бы залиты солнцем из окна. Девочка их не помнит. Зато на всю жизнь ей впечатались в память отцовская рука и огромные часы на ней.

С нами работала художница, аниматор Анна Чистова. Мамка Польки обращается к ворону: «Ворон-ворон, черное крыло, забери мои черные косы – они вашего цвета, только верни мне моего мужа и сына

живыми». Это уже бабушкина история – она просила воронов вернуть живыми сыновей и мужа. Озвучила сцену Тина Георгиевская. Похожими заговорами пользовались в русских деревнях.

*Е. Е.: Какой эпизод был самым сложным в техническом исполнении?*

**С. Б.:** Танец соломенных кукол на вечерке. Рисовать танцующих баб мы не стали, сделали соломенные куклы. И я в который раз убедилась, что анимация и документальное кино – близкие жанры. Сцена родилась сначала в голове, а потом подтвердилась в реальности. Соломенные языческие куклы без лиц наступают на своего врага Гармониста, то заигрывая и улыбаясь, то пугая его. Сцена из русского фольклора, сказочное воплощение борьбы добра и зла. На экране выглядит достаточно страшно. А потом мы узнали, что эти соломенные куклы подрезались так, что когда их ставили на стол и стучали по нему руками, куклы начинали танцевать. Но мы об этом узнали только после того, как сняли сцену. Это было нашим собственным открытием.

*Е. Е.: А как появился образ девочки? Мой сын, студент 4 курса психологического факультета МГУ увидел в Польке героиню картины Мунка «Крик».*

**С. Б.:** Молодец, что увидел. Это моя любимая картина. Она схожа по композиции и по эмоциональному чувству. Но наша девочка родилась скорее из моей детской фотографии, в которую добавлен образ Акакия Акакиевича.

А вообще «Гармонист» для меня экспериментальный фильм. Я ведь не аниматор по образованию. Может быть, я слишком многое хотела сказать в одной документальной сказке. Хорошо, что есть зрители, для которых мой мир оказался понятным и близким.

2008 г.

## РЕАЛИЗМ – ВРАГ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

(Интервью с режиссером Светланой Быченко).

Мультпликационный фильм "Путешествие Белого Слона к Белому Царю" режиссера Светланы Быченко был сделан по заказу музеев московского Кремля. В 2007 году в Одностолпной палате Патриаршего дворца в Кремле проводилась выставка «Время и власть. Искусство эпохи Ивана Грозного», автором и куратором которой была искусствовед Татьяна Самойлова. Выставка получилась грандиозной и с нововведениями - в едином выставочном пространстве были собраны иконы, лицевое шитье, изделия златокузнецов, и на плазменной панели «no-stop-action» демонстрировалась эта удивительная мультпликационная легенда. Из Персии по морям и рекам, в глубину веков плывет Белый Слон к Белому Царю, и в экранном пространстве возникают и оживают, приобретая голос и сакральный смысл, предметы экспозиции: ковш Ивана Грозного с



**Здесь и далее кадры из фильма «Путешествие Белого Слона к Белому Царю» режиссера С. Быченко**

написанным титулом первого венчанного на царство русского царя, помазанника божьего, защитника Православия; Мономахов трон – царское моленное место, украшенный барельефами сцен обретения русскими князьями Мономахова венца; крест напрестольный, вложенный Иваном Грозным в Соловецкий монастырь; саккос Митрополита Макария. Так на выставке сошлись два искусства – русская икона и анимация.

*Е. Е.: Светлана, но почему все же Белый слон?*



**Светлана Быченко:** Слоны и история государства Российского. Что между ними общего? В 1999 г. я сняла документальную сказку «Побег слонов из России» и стала большим специалистом по слонам. Я узнала судьбы всех слонов, попавших в Россию, и поразились, насколько трагичны эти судьбы, с одной стороны, а с другой – насколько судьбы слонов связаны с судьбой нашей холодной страны.

Мне всегда было интересно узнать, откуда в нашей стране традиция – дарить друг другу слоников на счастье? Семь слоников на комодке откуда они? У каждого из нас был свой слон. Вот у вас был слон?

*Е. Е.: Был. Бабушка и дедушка жили в городе Белеве. И у них был маленький белый слоник.*

**С.Б.:** У моей бабушке тоже были слоники на комод, и я думала, что она в Африке была. На расспросы она только улыбалась.

Так вот, оказалось, что история нашей страны тесно связана со слонами. Почему-то всем нашим Царям и правителям, начиная с первого русского венчанного на царствие царя Ивана IV Грозного, дарили слонов. Всем, кроме Ленина. Сталину Слона подарил король Эфиопии Хайле Селассие в знак благодарности за братскую помощь в дни войны, когда фашистская Италия напала на Эфиопию. Хрущеву тоже дарили слона, Брежневу подарили аж семь слонов – шесть подарил Фидель Кастро, а седьмого – лаосские коммунисты кхмеры.



В моей первой документальной сказке слоны бегут из России. С их бегством заканчивается «розовый период» в нашей стране – мы расстаемся с инфантильным представлением о счастье. Конец 90-ых годов – переломная эпоха и для людей, и для страны. Тогда произошла смена приоритетов, смена нравственных ценностей, если хотите. Это фильм о смене эпох, показанной

через истории даренных слонов. Тогда я хотела начать с истории слона Ивана Грозного, но как-то не сложилось, и вот представился случай вспомнить о нем. Я ее рассказала только сейчас.

*Е. Е.: Откуда в фильме такие цвета? Фантастически насыщенные, плотные и одновременно светящиеся.*



**С. Б.:** Фильм создавался на основе экспонатов выставки – иконографии XV века. Тогда иконы писались именно такими космическими цветами. В них отразилось представление первых русских православных об идеальном христианском молящемся мире – «Покров Богородицы», «О тебе радуется», «Собор Богородицы». Даже в иконах «Апокалипсис» и «Страшный суд» почти пасхальное торжество. Иконы передавали человеческие эмоции того времени, нам хотелось сделать эмоциональный фильм. У нас в стране в похожей стилистике сделан еще только один фильм – Иванова–Вано и Юрия Норштейна «Сеча при Кержинце». Он сделан на основе миниатюр и иконографии XV-XVI веков.

*Е. Е.: Что в образной системе фильма было самым сложным?*

**С. Б.:** Фильм делался к выставке и должен был, с одной стороны, отразить идею самой выставки, целью которой было показать искусство эпохи Ивана Грозного как уникальное художественное явление, в котором высокое художественное качество и глубина постижения христианских истин сочетается с идеологической основой.



В правление Ивана IV завершился процесс формирования единого централизованного государства во главе с царем-самодержцем. За годы царствования первого русского царя богословско-политические идеи приобрели характер непререкаемых догм. Выразить эту идею было сложно.

С другой стороны, хотелось все же, чтобы фильм был самостоятельным произведением. Так родилась притча о Белом Царе, который хотел построить Царство Белое - идеальное царство. Именно на это Царство и хотел посмотреть Белый Слон, который плыл в гости к Белому Царю, и был уже совсем близко. Но налетела черная буря (Опричная буря) и смела Белое Царство. Не увидел Белый слон Царства Белого, и не стало Царя того сильного, кто виновен в том, про то Бог только ведает...

И все же самым ответственным и сложным было создать образ самого царя Ивана Грозного, да еще в иконописной манере. Достоверных изображений Грозного не сохранилось. На иконах есть только образ его отца. Мне кажется, что у нас с художницей Диной Синеокой это получилась. Дина – гениальный художник, она может все.



Хотя, в конечном итоге, не так важно, похож наш Грозный на себя исторического или нет. Мы создавали образный мир притчи о Белом царстве, которое все на Руси стремились построить и все время как «птицу счастья» выпускали из рук.

*Е. Е.: Какие мультипликационные техники использовались?*

**С. Б.:** Техника перекладки в сочетании с рисованной мультипликацией и введение в изображение настоящих предметов. Все наши рукотворно созданные кадры мы вводили в компьютер и там создавали послойно единый изобразительный ряд. 10-минутный многослойный мультфильм мы делали всего лишь 2 месяца. Причем слоев одного рисунка было очень много.

На выставке был ковш Ивана Грозного, который появляется на экране в сцене моления, но не как предмет – а как образ. Ковш – это и льющаяся вода, и звезды в Большой Медведице. Каждый предмет в фильме переживает несколько ипостасей, превращений, и отдает свое тепло появившемуся образу. Как бы благодарит тебя за то, что ты о нем вспомнил. Сцену битвы мы сделали из барельефа молельного трона Ивана Грозного. Море и шторм состоят из 150 слоев икон.



*Е. Е.: А как в тебе сочетается реалист-документалист и образный мультипликатор?*

**С. Б.:** На самом деле мультипликация и документальное кино очень близки и никак друг другу не противоречат. Хороший документалист – это хороший наблюдатель. Хороший аниматор – это хороший наблюдатель. Для того, чтобы создать свою образную реальность надо видеть мир.



У Юрия Норштейна в фильме «Сказка сказок» есть эпизод, где ворона в клюве несет яблоко. Я думаю, Норштейн это видел в жизни. Я видела это в парке осенью – одна ворона несла в клюве красное яблоко, другая – оранжевый шафран. Красиво... Человек, который видит, как дышит листва, как меняются тени в лесу или городе, не сможет никогда делать плоскую анимацию. Ему это будет скучно.

Но буквальный реализм губит анимацию. Мультипликация – искусство образов. Мне очень жалко аниматоров, когда им приходится тратить столько сил и энергии на то, чтобы создать совершенно холодный, «реалистичный» фильм. Я не понимаю зачем? Зачем копировать реальность средствами такого искусства как анимация?! Анимация – это самый свободный язык кино, самый ценный. Меня лично огорчает это направление в современной анимации.

*Е. Е.: Что вдыхает жизнь в кадр?*

**С. Б.:** Эмоциональное состояние художника и его умение передавать это состояние на экране. Кадр должен дышать. Тогда он оживает. В реальной жизни все меняется каждую секунду – свет, выражения лиц, все имеет свое настроение, и это «настроение» меняется постоянно.

*Е. Е.: А с цитатами из икон в фильме сложностей не было? Вы канонов православных не нарушали?*

**С. Б.** Никаких сложностей. Потому что мы не кощунствовали, мы не изменяли сюжеты самих икон, не меняли их смысл, а наоборот пытаемся помочь зрителю понять их смысл и содержание. Голова идет кругом от того, сколько всего можно увидеть в русской иконе. Зачем же еще что-то изменять? Дай Бог понять...

Очень трудным и опасным было само обращение к иконам, да и к Ивану Грозному в этом ряду. Сейчас есть люди, которые ратуют за то, чтобы причислить Ивана Грозного к лику святых. Он, конечно, много полезного сделал для государства - укрепил единение Руси, поддерживал Православие, да и как персонаж безумно сложен и интересен - сочинял молитвы, которые, кстати, вошли в фильм. Но все же не хотелось, чтобы наш фильм читался таким образом. Царства Белого, справедливого, он не построил. Может быть, его и нельзя построить.

*Е. Е.: Над чем ты сейчас работаешь?*

**С. Б.:** Я закончила двухсерийный документальный фильм о карагандинских лагерях, о том наследии, которое нам досталось от сталинских времен. Представляете, те, кто сидел в лагерях, и те, кто их охранял – теперь стали родственниками, так, что я считаю, что нам не покаяние нужно, нам нужно пережить абсурд этого родства – наличие в собственной крови двух кровей – жертв и палачей. Мы, каждый из нас, несем в себе именно это сочетание, и это надо осознать и пережить. Фильм называется «Выдуманная жизнь» и состоит из двух частей - «Сиреневый рай» и «После рая», и, конечно же, в фильме есть анимация. Языком анимации мне хочется говорить там, где документально уже невозможно ничего сказать. Есть вещи, которые невозможно передать прозой. Только поэзией. И о самых страшных вещах, таких как сталинские лагеря, нужно говорить образным языком. Я попыталась это сделать.

2007—2008 гг.

## Методические рекомендации

Педагогу вместе со студентами предлагается посмотреть два анимационных фильма Светланы Быченко «Гармонист» и «Путешествие Белого Слона к Белому Царю» и документальный фильм «Бегство слонов из России». С учетом рассказа автора пусть студенты попытаются найти те места, где мультипликация становится или может стать предметным реальным миром. И, наоборот, надо найти документальные кадры, которые могли бы быть заменены мультипликационными.

Предложите студентам определить любимые предметы режиссера (как это было при работе с фильмами Владимира Кобрина), из которых Светлана Быченко предпочитает создавать свой мир. Пусть студенты попытаются определить, чем задается ритм мультипликационного повествования и как в нем начинают жить предметы.

## ЭНЦИКЛОПЕДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ТЕХНИК

(Интервью с продюсером Дмитрием Горбуновым)

Международный анимационный и одновременно мультимедийный продюсерский проект «Optimus Mundus» (Лучший из миров») был удостоен Диплома ЮНЕСКО «За становление мировоззрения молодого поколения». В течении двух лет команда под предводительством двух продюсеров Дмитрия Горбунова и Александра Кугучина работала над этим, пожалуй, самым необычным в истории мультипликации фильмом. В нем приняли участие более 50 групп мультипликаторов из разных стран и городов России. Проект создавался к 850-летию Москвы. В авторских работах, как в разноцветной мозаике, собраны уникальные мультипликационные техники, выявлены разные подходы и трактовки прошлого и настоящего Москвы, традиций и особенностей москвичей. Только у нас в городе целый день можно путешествовать на такси от Казанского до Ярославского вокзалов и за это время почувствовать свою принадлежность к целой эпохе становления этого легендарного города – Москвы.

Фильм имел завидную фестивальную судьбу, прошеествовав по самым престижным анимационным конкурсам планеты – в Испании, Италии, Аргентине, Уругвае, США. В России не было ни одного сеанса официального проката. У себя на Родине число зрителей вряд ли превысило число его создателей.

**Дмитрий Горбунов:** Все началось в 1997 году, когда на Большой Ордынке, улице, на которой я вырос, прямо на заборе увидел большой плакат о том, что наш город готовится к празднованию своего 850-летия. Тогда мне и пришла в голову мысль, что можно сделать сборник

мультфильмов руками художников из разных стран мира и показать нашу замечательную столицу их глазами – «Глазами всего земного шара». Заявку я писал почти два месяца и ещё два месяца мы связывались с разными студиями, чтобы они подтвердили своё участие в проекте. А я уплыл в жаркие страны. А когда вернулся, вдруг раздался звонок из Департамента Культуры города Москвы, и мне сообщили, что проект в запуске.

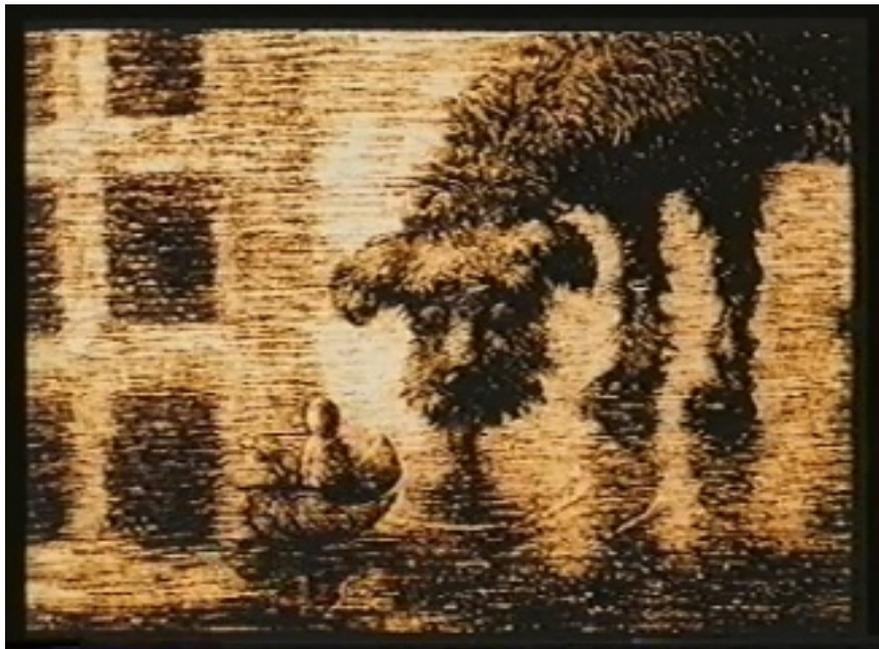
*Елена Ермакова: До сих пор встречаю порой совершенно неожиданных людей, которые так или иначе принимали в участие в этом проекте.*

Д. Г.: Мы связались с громадным количеством знакомых и не знакомых мультипликаторов, художников, сценаристов. Соглашались почти все, и некоторые даже не сразу интересовались своим гонораром, потому что в основу нашей «игры» лег некий джазовый принцип построения фильма, так называемый «Джем-сейшен» – принцип импровизации на тему о Москве. Мы старались не загонять авторов в жёсткие рамки и не навязывать им сюжеты. Мультипликаторам было интересно работать в привычной для них мультипликационной технике и делать не заказную, а авторскую работу. Мы только оставляли за собой право корректировать сюжеты, чтобы они могли выстроиться в единый фильм. Это было крайне сложно ввиду отсутствия единого сценария и экспликации – понять, подходит нам материал или нет. Всего за полгода были закончены все фрагменты нашего фильма. Я думаю, что мы поставили мировой рекорд по срокам создания столь сложной анимации столь большого хронометража. Но зато потом у нас ушло вдвое больше времени на монтаж и постпродакшн всего фильма. Казанского до Ярославского... Целая эпоха.

*Е. Е.: Мультипликатор Андрей Хржановский назвал «Optimus Mundus» -- энциклопедией мультипликационных техник. Каждая новелла выполнена в особой анимационной технологии. Это получилось спонтанно, или изначально хотелось представить все богатство анимационных приемов?*

Д. Г.: Вид мультипликации мы никому не навязывали. Но зато мы не ограничивали авторов в выразительных средствах и привычных для них художественных приемах. И я твёрдо могу сказать, что подобного сборника самых разнообразных анимационных техник, приёмов и стилей в мире не существуют. Я изначально хотел собрать уникальную анимационную коллекцию в удобном для зрителя формате.

Очень красива и необыкновенно лирична новелла про мальчика, путешествующего по луже во дворе на золотом листочке. Аниматор Володя Петкевич из Белоруссии работал в достаточно редкой технике — так называемой «сыпучке». Песок рассыпан на прозрачных, снизу подсвеченных ярусах, и этот приём позволяет делать покадровый рисунок прямо под камерой на песке.



**Мультипликатор Владимир Петкевич. Техника рисунка – песок на стекле**

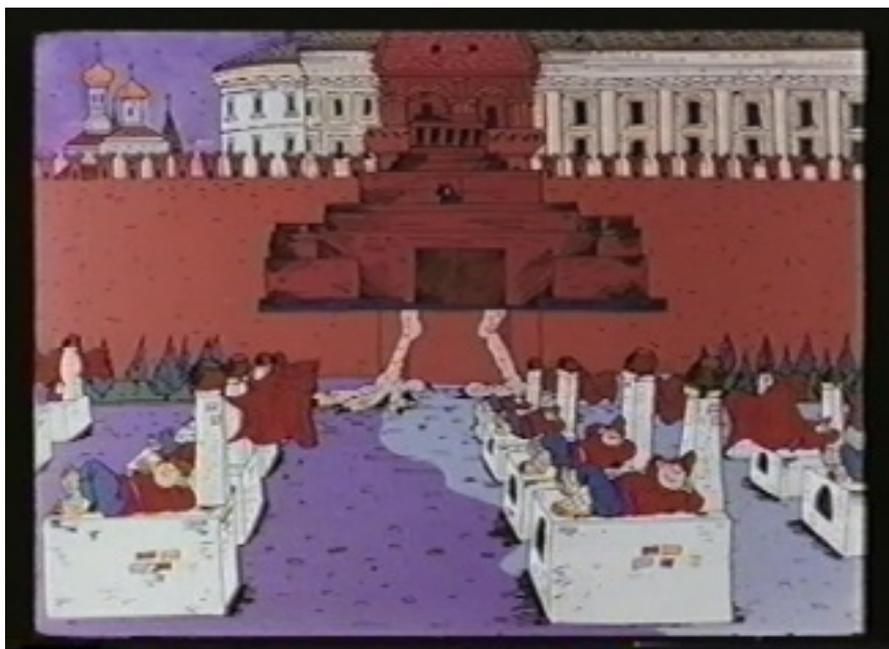
В технике 3D выполнен проезд по городу будущего. Головокружительная гонка по автострадам, мостам, как на «американских горках». Этот сюжет снимался в Голливуде мультипликаторами под руководством Майкла Шиндела. Для них мы заказывали материалы по

архитектуре в Московском Центральном историко-градостроительном институте. Там на наш проект работала специальная группа людей. Они по заказу снабжали художников необходимой фактурой. По многотомным отчетам ЦИГИ воспроизводили то, что в Москве было спроектировано, но не построено. Здесь есть и башня Татлина, и Дворец Советов.



**Проезд по городу будущего, художественный руководитель Майкл Шиндел**

В фильме есть и плоскостная рисованная анимация с различными вариантами авторских техник. Олег Ужинов сделал яркие по графике сюжеты в цирке с Георгием Победоносцем, побеждающим зеленого крокодильчика. Узнаваемы и персонажи из русских сказок — их создал знаменитый мультипликатор Роберт Саокянц, который сейчас живет во Франции. Он сделал в Париже самый первый фрагмент для фильма — первое знакомство с Москвой на Красной площади, где на курьих ножках встает Мавзолей и уносится за шествием Иванушек-дурачков на русских печах.



**Мультипликатор Роберт Саокянц**

Эдик Беляев из Саратова очень кропотливо работал в технике пластилиновой перекладки над фрагментом с путниками, которые попадают в древнюю Москву. Пластилиновая перекладка -- очень сложная техника, а у ребят тогда не было ни студии, ни оборудования. Они обрадовались, когда мы предоставили им возможность сделать свой авторский фильм.

Сюжет про Парк Горького и первую кружку пива стал режиссерским дебютом Вадима Меджибовского, человека мультикультурного, живущего то в России, то в Америке, и уже давно и очень успешно работающего в анимации в качестве художника. Он работал хотя и в традиционной, но очень трудоёмкой технике — пастели на кальке.

Сюжет про московский трамвай, тоже рисованный, только на компьютере, делал Иван Максимов, давно ставший культовым мультипликатором в нашей стране.

Михаил Алдашин сделал сюжет, в существование которого я до сих пор верю с трудом. Мне кажется, что он и в фильме бьет по голове, но зато по технике – абсолютно уникален. Слава Богу, так в анимации больше никто не работает, потому что трудоемкость его изобретения очень велика.

Он изобразил родословную всех московских царей, которая заканчивается фотографией... В. И. Ленина. В деревянной доске под икону было сделано много разных по размеру окошечек, по принципу «жития святых», где в иконописных клеймах мы видим события минувших дней. Там возникают и растворяются отдельные анимационные сюжеты, выполненные в разных



Художник-мультипликатор Михаил Алдашин, «матричная» перекладка

техниках. Причем сюжеты развиваются параллельно, то в предметной перекладке, то рисованные, то ретушированные кистью или даже обычной ручкой рисунки, откуда-то появляются неожиданные фотоколлажи и оживают живописные картины. Не могу обозначить этот жанр как некую устоявшуюся технику, но по своей информационной насыщенности и интенсивности я не знаю ей равных. Федор Хитрук, которого мы пригласили в качестве консультанта, был очень удивлён и уверял, что ничего подобного раньше не видел. Мы назвали эту технику «матричной» перекладкой.

Были работы мультипликаторов из Ирана, Швейцарии и даже из Австралии. Последний сюжет, которым заканчивается наш фильм, положенный на музыку «Королевы красоты» – работа художника Малангатанги из Мозамбика. Это был его дебют. Он, очень известный

художник из списка Юнеско, теперь живет в Испании. А в Москву заезжал погостить, где и был нами отловлен.

*Е. Е.:* Кстати, именно этот сюжет у зрителей вызывает недоумение. Причем здесь Москва и полуобнаженные мулатки с необъятными прелестями и глазами?

Д. Г.: Я думаю, что он именно так Москву и представляет. Малангатанга очень забавный, темпераментный, сексуальный и живой. В этом фильме как стилист и художник, принимала участие очень симпатичная девушка, которая тогда жила в Швеции. Видимо,

она на него так повлияла. И сюжет прекрасно лег на очень красивую и когда-то популярную песню «Королева красоты». Когда-то под эту песню начиналась эпоха телевидения, конкурсов красоты, карнавального веселья. Мы решили не скромничать. Нужна была максимальная выразительность средств, и в этой новелле она бьет через край. А потом мы убедились, что именно его многие воспринимают как пассажира такси, — гостя столицы, которого везут с Казанского на Ярославский.



Художник Малангатанга из Мозамбика

Москву будущего под текст, слепленный из жаргона «наперсточников», создали ребята, которые в свое время делали компьютерную графику для фильма «Бэтмен». Оскарский лауреат Ференц Рофуш, автор нашумевшей «Мухи», который сейчас живет в Канаде, сделал сюжет про «настоящего индейца», а Шандор Розенбухлер из Венгрии, тоже весь увешанный призами, придумал и выполнил в яркой коллажной технике сюжет про Маяковского, основанный на плакатах РОСТА. В этом проекте принимали участие многие звезды мировой анимации, такие как Георг Швецгебель и Моник Рено. Титры вместе с некоторыми сюжетами о Москве, которые были выразительны и интересны, но не вошли в рассказ таксиста, идут почти десять минут.

Наши соотечественники даже из-за границы много сделали для этого фильма. Из культовых мультипликаторов, известных всей анимационной России, могу назвать Андрея Золотухина, Юру Черенкова и Сергея Шрамковского, который долгое время был художником одной из голливудских студий «Класки Шупо», где он работал как ведущий стилист и создал множество знакомых персонажей. Для нашего проекта он сделал три сюжета, но только два из них вошли в окончательную редакцию фильма: сюжет про Валерия Чкалова и его знаменитый пролет под Троицким мостом в Ленинграде и музыкальную шутку-клип, где Бэтмен спасает голубя Мира под песенку «Цыпленок жареный».

*Е. Е.: Его Чкалов похож на «Колобков» Александра Татарского.*

Д. Г.: Совершенно верно. Сергей начинал, как один из стилистов — «создателей почерка» студии «Пилот». Пилотовский стиль тиражировался многократно, но создавало его всего несколько человек. Сам Татарский грифелем по бумаге не водил. Александр Татарский был изумительным организатором, мотором студии и «пружиной действия». Но персонажей и мир, в котором они жили, рисовали совершенно другие люди. Среди них был и гениальный мультипликатор Игорь Ковалев, который

сейчас тоже живет и работает в Голливуде. Кстати, пожалуй, почти половина российских авторов этого фильма давно уже живут и работают за рубежом.

К уникальным мультипликационным техникам я бы еще отнес и работу Димы Геллера из Екатеринбурга. Удивительное совмещение живого видео и рисованной мультипликации: герой едет в поезде и из окна наблюдает Россию, ее историю, встречая персонажей прошлого. Дима сначала снял весь сюжет на видеокамеру, а потом делал очень сложную покадровую обработку, обрисовывая детали в кадре и превращая изображение в чудесную, графическую и очень эмоциональную зарисовку. Использовал он и совершенно необычную авторскую технику, основанную на ксерокопировании и ретушировании фотографий. За счет увеличения и уменьшения масштабов снимков и наложения их друг на друга возникает странная лохматая структура, похожая на стильный архивный кадр.

*Е. Е.: Это похоже на технику «эклера»?*

Д. Г.: Элементы «эклера» здесь присутствуют. Но прием Геллера в корне отличается от диснеевского «эклера», которому традиционно учат художников-мультипликаторов.

*Е. Е.: Кто делал грустную сказку о Москве? Эта новела хоть и звучит как единый законченный сюжет, все же сделана разными художниками и у каждого свой стиль.*

Д. Г.: Черно-белый сюжет, сделанный не совсем традиционной «плоской перекладкой», разработали литовские мультипликаторы под руководством Артура Букаускаса. Еще один кусочек – ночная панорама Кремля со стороны реки создана Педро Серрзино (Португалия). В сказку очень органично встал сюжет с ночными звездочками, отражающимися в текущей воде Москвы-реки. Этот фрагмент – один из примеров довольно редкой «тотальной анимации» – очень трудоёмкой техники, когда каждый следующий кадр (включая и фон) рисуется заново. В фильме есть несколько новелл, созданных подобным образом. А на песню «Катюша» в исполнении

детского хора на немецком языке мы положили фотоколлаж «Москва 41-го» Нормунда Лациса.

Любопытная документальная съемка — в самом начале фильма. Панорама ночного города. Изначально мы планировали снимать Москву с вертолета. Заказали на паях с другой съемочной группой вертолет. Очень долго получали разрешения и согласования. Когда взлетали, то привязали оператора к входному люку, чтобы не вывалился. Он взвалил на колени огромную кинокамеру «Аррифлекс» 35 мм. Взлетели, и оператор так испугался, что откинулся на спину и стал что-то кричать. Он решил, что его сдувает. Отвязывать оператора времени не было, полет был заказан один. Поэтому я просто сел на него верхом, взял камеру и начал снимать. К сожалению, кадры, снятые в районе Кремля оказались в браке, смазанными и не вошли в фильм. Зато остались съемки ночного города с высоты птичьего полета. Очень горжусь этими кадрами — мне было трудно усидеть на операторе.

*Е. Е.: В фильме много хроникальных кадров. Кто работал с хроникой?*

Д. Г.: Мы уже говорили о том, что у этого фильма не было режиссера как такового в силу необычной структуры. Каждый автор был режиссером только своей новеллы. Закольцованный сюжет истории про таксиста, который везет пассажира с Казанского на Ярославский вокзал, появился гораздо позже. Мы сначала набрали кучу авторских анимационных сюжетов о Москве. Выстроенные в ряд они создавали гнетущее впечатление. Надо было сшить эти красивые, но не всегда осмысленные кружева, сделать драматургически оправданные вставки, переозвучить часть роликов и добавить закадровый текст. Так как у нас все-таки задумывался исторический фильм о Москве, то изначально мы собирали хронику — в качестве цемента и в качестве исторически достоверных фактов. Хроникальные кадры были тем необходимым базовым материалом для многих наших авторов-иностранцев, которые Москву в глаза не видели.

Только на картинках. Некоторые из них, действительно, считали, что по нашим улицам бегают медведи, а бородатые мужики играют на гармошках и едят пригоршнями черную икру. В сюжете, сделанном на французской студии «Фолимаж», московские храмы зимой выкапывают из под снега. Ну и ладно... Зато там был придуман обаятельный примитивистский рисунок, чем-то напоминающий технику Пиросмани, что вполне оправдало кондовый стереотип. Но самая концентрированная подача штампов в сюжете у Билла Плимптона (США): из головы сладёны стереотипы вылетают все сразу — космонавты, балерины, храмы и даже сливочное мороженное!

Еще было два аниматора из Австралии — обе женщины — Ани Шеффилд и Сара Ватт. Их представления о нашем чудесном городе не вписывалось ни в какие рамки. В фильм вошли два маленьких фрагмента. Один сюжет в самом конце перед титрами — из Царь-пушки вылетают Белка и Стрелка, а медведь вращает ногами шест, который гоняет по небу спутники. Они так ощущают наш город, что поделаешь...

Интересно работала с хроникой и кадрами из старых фильмов Ирина Евтеева, мультипликатор из Санкт-Петербурга. Она рисует акриловыми красками прямо на пленке. Если мне память не изменяет, этого не делал никто со времён Арнальдо Джино (1908 г.). Мне очень хотелось получить фрагмент мультипликации в технике «масла на стекле», в которой работает известный мультипликатор и обладатель «Оскара» Александр Петров. Но он как раз тогда работал в Канаде над фильмом «Старик и море», и этот фрагмент сделали Туркус и Чугуевский.

*Е. Е.: Откуда у Вас Змей Горыныч из папье-маше?*

Д. Г.: Фрагмент знаменитой сказки Александра Роу «Кашей Бессмертный» (1945 г.). Мы купили этот материал в Госфильмофонде. Точно также мы официально получали разрешение на использование хроники из Красногорского киноархива. Многие кадры не вошли в фильм, но именно они помогли создать образ города.



**Фрагмент из фильма Александра Роу «Кашей Бессмертный» (1945 г.)**

*Е. Е.: Проект «Optimus Mundus» называется продюсерским. Но мне кажется, что вы, продюсеры, провели колоссальную именно режиссерскую работу, чтобы создать целостное произведение, выстроенное по всем законам драматургии. Лично я воспринимаю твою роль в этом проекте как режиссера.*

Д. Г.: Драматургия и режиссура – вещи разные, хотя, наверное, где-то и близкие. А аниматоры – люди сложные, неоднозначные. Те, кто занимается настоящей авторской анимацией, очень часто не грузят себя деталями. Они творцы. Они настолько увлечены процессом и техникой создания анимационного изображения, что часто теряют смысл. Поэтому некоторым сюжетам приходилось возвращать смысловую канву, которая максимально отражала бы мысль самого автора.

Впервые идею о том, что этот фильм про «Москву глазами земного шара» мне подсказал Алексей Баталов, с которым я обсуждал этот проект ещё на самой ранней его стадии. И лишь потом в конце при монтаже, сюжет нашего фильма превратился в историю про «город-шар», которую рассказывает таксист голосом Александра Караченцова. Ему надо за час успеть довезти пассажира от Казанского вокзала до Ярославского. Но сам

текст – это байки про Москву, народный фольклор. Некий виртуальный, невидимый нам пассажир говорит голосом главного редактора журнала «Большой город» Олега Алямова. А текст, который связал все сюжеты, чатает главный редактор журнала «Крокодил» Сережа Мостовщиков. Именно его текст является смысловым цементом фильма. Некоторые байки придумал он сам, например, про то, что «Москва когда-то была большим шаром». А некоторые текстовые зарисовки, например, анекдот про московского пьяницу и Елисейевский магазин аниматора Артура Клоуза из Франции, рождались из сюжетов разных авторов, и не всегда тех, кто делал сам сюжет. Точно так же, случайно в текст затесались «бродячие фразы»: «Дюма у нас нет. А Хулио Кортасар вам не нужен?». Так, из разноцветной мозаики анекдотов, сказок и отрывков радиопередач, а ещё хроники и старых фильмов о Москве мы собрали наш «Optimus Mundus» — «Лучший из миров». Фактически это делала группа из трех человек, которые в титрах перечислены как монтажеры – Светлана Гроссо, Сережа Хазанов и Ваш покорный слуга. А уж потом писался текст, под который приходилось переставлять целые куски фильма. На последней стадии работы мы пригласили режиссера Игоря Масленикова, чтобы он своим «свежим взглядом» помог скорректировать и текст, и монтаж. И он сделал одну очень полезную вещь – добавил «воздуха», например, сцену в машине. Это «разуплотнило» фильм и позволило немного передохнуть зрителю. Изначально была слишком большая информационная насыщенность, и такая плотность и концентрация текста и изображения многими зрителями воспринимались с трудом.

*Е. Е.: Почему у этого уникального фильма такая грустная прокатная судьба. Вернее, полное ее отсутствие. Нет даже диска DVD, и тебе для показа фильма на Фестивале мировоззренческого кино пришлось оцифровывать материал с кассеты VHS.*

*Д. Г.:* Весь киноматериал, снятый на 35 мм пленку, озвученный в системе Dolby Surround хранится у второго продюсера Александра

Кугучева. Он считает, что отдавать фильм для бесплатного эфира на канал «Культура» бесперспективно. Также как и печатать мизерным тиражом на DVD для поддержки наших пиратов. Так что «Optimus Mundus», я надеюсь, пока ждет своего звездного прокатного часа.

2008 г.

### **Методические рекомендации**

Фильм желательно просмотреть вместе со студентами на семинаре, причем с остановками просмотра на тех фрагментах, о которых рассказывает Дмитрий Горбунов. Стоит дополнительно обратить внимание на наиболее интересные мультипликационные и мультимедийные техники, более подробно рассказать об их исполнении и использовании в мультипликации.

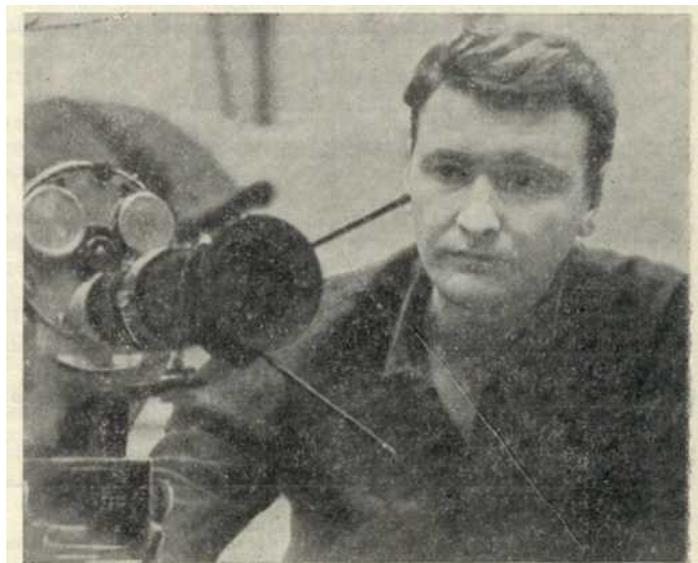
После подробного разбора фильма педагогу, как дополнительный материал для сравнения, предлагается показать следующие мультипликационные фильмы:

1. «Муха» (1981 г.) режиссера Ференца Рофуша.
2. «Русалка» (1996 г.) или «Старик и море» (1999 г.) режиссера А. Петрова.
3. Одну из серий «Следствие ведут колобки» (1986 г.) режиссеров А. Татарского и И. Ковалева.
4. «Петербург» (2003 г.) режиссера Ирины Евтеевой.

## Научно-популярный фильм – как исследование жизни

(Интервью с режиссером научно-популярного кино Ю. Н. Альдохиным).

Научно-популярное кино по своей сути больше связано с техникой, чем другие виды кинематографа. Все новое, что появляется в кинотехнике и технических приемах, немедленно осваивается научно-популярным кино. С другой стороны, технические задачи, которые ставит развитие научно-популярного кино, служат толчком к созданию новых видов киноаппаратуры и кинооборудования и даже новых направлений в кинотехнике, а потом все это успешно осваивается игровым и документальным кино. Надо отметить, что в 80-ые годы лучшие операторы и режиссеры снимали научно-популярное кино только на киноплёнку.



**Юрий Николаевич Альдохин**

Режиссер и оператор **Юрий Николаевич Альдохин** проработал более 30 лет на киностудии «Центрнаучфильм». Он закончил ВГИК в 1960 г. Его первые короткометражные фильмы «Наследники великого Мали», «Остров Горэ» , «500 километров»,

«Там, за Саянами», снятые в странах Африки и в Сибири, сразу же заставили говорить о своеобразном художественном почерке молодого режиссера и оператора, его умении по-своему, эмоционально и глубоко осмысливать на экране окружающую действительность, добиться предельной выразительности не только кадра, но и всего эпизода, смело искать взаимодействия звуковой и изобразительной партитуры кинопроизведения.

Фильмом-портретом знаменитого советского балетмейстера Касьяна Голейзовского «Размышления о балете» открывается целая галерея кинопортретов выдающихся деятелей советской и мировой культуры: «Арам Хачатурян», «Ренато Гуттузо», «Франция, песня» (о знаменитых французских певцах от Эдит Пиаф до Жака Бреля), «Гюстав Курбе», «Воспоминания о Нижинском». Эти фильмы составляют золотой фонд нашего кинематографа. Над картиной «Неру» о великом сыне Индии Джавахарлале Неру Юрий Алдохин работал совместно с индийским режиссером Шьямом Бенегалом и советскими соавторами по сценарию В. Зимяниным и А. Горевым. После премьеры, состоявшейся в Москве и Дели, индийская пресса писала:

«Русские заслуживают похвалы за сдержанность и такт в отображении истории Индии и создании политического портрета Неру. Этот фильм — одна из лучших биографических документальных лент».

«Фильм «Неру», как и человек, о котором он повествует, войдет в историю. Эта лента — своего рода водораздел, как для индийского кино, так и для документального киноискусства в целом, и по форме, и по содержанию».

*Елена Ермакова: Юрий Николаевич, что, по вашему мнению, определяет особенности научно-популярного фильма?*

**Юрий Альдохин:** Я понимаю научно-популярный фильм как фильм — исследование. Предметом этого исследования, а если позволяет талант, то и художественным образным осмыслением могут быть человеческая личность и творческое событие, научное открытие и социально-политические проблемы целого народа. У научно-популярного кинематографа богатейшая палитра выразительных средств. Здесь с наибольшим эффектом могут сочетаться такие специальные виды съемок, как цейтрайфер, рапид, мультипликация, документальная и игровая съемки. Но нужен четкий отбор средств, органичный для раскрытия замысла сценария. Формальное их применение оставляет зрителя эмоционально безучастным к происходящему на экране. Подлинное кинопроизведение должно не только заинтересовать зрителя, но взволновать его, дать материал для раздумий.

Я верю в силу искусства кинематографа. В силу художественного эмоционального образа на экране, но одновременно считаю, что подлинно художественный научно-популярный фильм должен заставить зрителя ринуться к книжной полке, чтобы узнать все об увиденном, посидеть наедине с книгой. Ибо, все-таки, только книга — источник подлинно глубоких знаний. Помните, как сказал художник Гюстав Курбе, формулируя свое кредо: «Знать, чтобы уметь».

*Е. Е.: Какие требования к технике предъявляет специфика научно-популярного фильма?*

**Ю. А.:** Научно-популярный кинематограф именно в силу своей специфики должен быть одним из самых технически оснащенных. Нужно снимать взлет ракеты с космонавтами — необходима камера с длиннофокусной светосильной оптикой и

светосильный объектив переменного фокуса большого диапазона. Для передачи предстартового напряжения понадобятся легкая синхронная камера и портативный магнитофон высокой надежности. Эта же техника необходима для съемки фильмов о творчестве писателей, художников, ученых, для съемок в лабораториях и мастерских, на заводах и в операционных. Для наблюдения за развитием растения или ростом кристалла нужны центрифужные камеры с автоматическими устройствами, сопряженными с осветительными приборами. На мультипликационных станках можно творить чудеса, если режиссер и оператор понимают широчайшие возможности выразительных средств этого аппарата. Макро- и микросъемки невероятно увлекательны. Они открывают фантастический мир, будоражащий сознание. Мир этот можно показать зрителям только при наличии микроскопов и специальных объективов. Наконец, съемка рапидной камерой позволяет увидеть подробности движения, невидимые простым глазом. Но назначение замедленной съемки не только прикладное — с ее помощью можно создавать художественные образы большой выразительности. Поэтому научно-популярные студии должны быть оснащены разнообразной, часто многофункциональной дорогой техникой.

Помню случай из моей практики. В 1961 г. мы снимали ручной камерой «Конвас-автомат» запуск в космос ракеты с Юрием Гагариным. Сегодня к планетам солнечной системы запускаются сложнейшие аппараты, созданные советскими учеными и конструкторами. Но и через 25 лет мы ведем съемку все тем же «Конвасом». Справедливости ради нужно отметить, что этот аппарат немного модернизирован, но зарубежным аналогам все же уступает.

*Е. Е.: Юрий Николаевич, Вы создали много фильмов-портретов. Расскажите о специфике таких съемок.*

**Ю. А.** Попробую провести аналогию с работой художников-портретистов, которые оставили нам живописные образы своих великих современников — Пушкина, Достоевского, Герцена. Подумайте, какая ответственность перед потомками лежала на художнике! Он создавал образ великого человека на века, и часто по этому единственному изображению судили и судят сейчас о его облике.

Сегодня наряду с портретами, которые пишут художники, кинематографисты создают фильмы-портреты. Ответственность та же. Приступая к работе, ты должен узнать, почувствовать, полюбить своего героя, наблюдать его в разных проявлениях и обстоятельствах, наконец, убедившись в правильности сценарного построения, выбрать для съемки наиболее характерные ситуации. Происходит сложный процесс создания кинематографического образа реального человека, а не фиксация его обыденных поступков. И вот тут с дрожью вспоминаешь о громоздкой синхронной 35-мм отечественной съемочной технике, не позволяющей оставить создателей фильма наедине с героем, потому что аппарат требует специального обслуживающего персонала. Тогда отказываешься от синхронной съемки, идешь по пути закадрового монолога героя, меняешь тяжелую камеру на легкую. Но ручная камера «Конвас» при съемке так шумит, что часто шокирует вашего героя. Он нервничает, и в результате на экране получается фальшь. Герой фильма замыкается, и зритель видит ординарную личность. Тогда режиссер начинает мучительно изобретать ситуации, применять длиннофокусную оптику и т. п. для того, чтобы получить именно тот образ человека, который им выношен, выстрадан, образ, за который он может отвечать перед современниками и историей. Может это звучит несколько высокопарно, но, по сути, так оно и есть. И снимать такие

фильмы необычайно интересно, ибо ты находишься в постоянном общении с великими людьми разных исторических эпох.

Разве можно забыть долгие летние вечера, проведенные с балетмейстером Касьяном Голейзовским, тогда уже семидесятилетним мастером, полным смелых творческих замыслов. Вечера, когда в его завораживающие рассказы о Скрябине и Прокофьеве, размышления о Новерре и Петипа вплетались далекие крики деревенских петухов, а с высокого берега Оки, через вековые березы, в темнеющей воде были видны призрачные танцующие огни Тарусы. В воображении рождался целый мир еще неведомых образов, и я не мог заснуть по ночам, мучаясь вопросом, который будет долго преследовать меня: как же передать на экране то, что ты пережил, узнал, увидел... Как передать это людям?

Вспоминаю съемки Арама Хачатуряна на уроках в Московской консерватории. Мы неделями наблюдали за таинством рождения музыки, поисками гармонии, контрапункта, стремясь создать кинематографический образ мастера-учителя.

Но вот новая работа, и ты уже «общаешься» с Густавом Курбе, постигая могучий характер художника-борца, коммунара, первого реалиста Европы. Или надолго погружаешься в потрясающую по материалу и эмоциональности эпоху «Русских сезонов» Сергея Дягилева, рассказывая о триумфе русского искусства в Париже, работаешь в архивах Ленинграда и Москвы, музеях и библиотеках Парижа, возрождая образы М. Фокина, А. Павловой, В. Нижинского, проводя настоящие исследования, а иногда и предельно документальную реставрацию.

Съемки выдающегося итальянского художника Ренато Гуттузо. Мы беседуем о месте художника в современном мире, о мастерстве живописца, о традициях и новаторстве в искусстве.

Стараемся вместе с оператором Г. Чумаковым понять художника, показать его мыслителем, человеком глубоких искренних чувств.

Все, что открываешь в своем герое, все эти дорогие нюансы, которые в сущности и делают кинообраз живым, нужно перенести на экран. В зависимости от характера героя, его темперамента в фильмах иногда, словно рисунок карандашом, иногда, будто размашисто, мазками маслом или нежными акварельными красками возникают портреты людей. И чтобы при реализации замысла были возможны разнообразные средства художественной выразительности, помимо таланта режиссера и оператора должны быть самые разные современные технические средства.

*Е. Е.: А как Вы относитесь к чисто техническим спецэффектам, к приемам и методам съемки, в частности с применением телевизионных технологий?*

**Ю. А.:** Телетехника развивается фантастически быстро. Появился стандартный набор различных технических приемов высокой сложности. Их могут выполнять автоматы или полуавтоматы на прекрасном техническом уровне. Когда смотришь видеофильмы, поражаешься, с какой легкостью режиссер применяет тот или иной прием монтажа: вытеснение, кашетирование, наплывы, многократные экспозиции. Но, видимо, техническая легкость получения эффекта настолько раскрепостила режиссерскую и операторскую фантазию, что они перестали задумываться (не все, конечно) над драматургической, художественной выразительностью того или иного приема, его эмоциональным воздействием. И пошли «гулять» по телеэкрану штампы, довольно часто стоящие на грани изобразительной безвкусицы, творческой беспомощности. Насмотришься на все эти

трюки высокой технической сложности и низкой художественности начинаешь думать, что фильму как произведению искусства лучше быть «ручной» работой. Он должен как бы пройти сквозь душу и руки режиссера-художника, всех его творческих помощников. Ощущаешь радость от того, что, монтируя фильм, можешь посидеть за монтажным столом и своими руками создать эпизод, ощутив его смысл, ритм, не торопясь поискать взаимодействие изображения и музыки.

*Е. Е.: Что нового внесло такое быстрое развитие техники в кинематографический процесс?*

**Ю. А.:** Стало легче работать тем людям, для которых кинематограф не искусство, а ремесло. Для художников кино творческие муки как были, так и остались, потому что остается неудовлетворенность своей работой, взыскательность к себе, досада от невозможности сделать поправки в уже готовом фильме.

Режиссерам и операторам, которые начали работать в 60-е годы и продолжают работать сейчас (к ним отношусь и я), как ни одному поколению ранее пришлось столкнуться с различными новшествами технического плана. Широкоэкранный кино, широкоформатный фильм, невероятно быстрое развитие телевидения. Все это рождало принципиально новую эстетику изображения. За 20 лет синхронная кинокамера, например, стала легче примерно на 70 кг, а если взять последние видеокамеры, то контраст еще более увеличится. Близится настоящая революция — телевидение высокой четкости и перевод видеоизображения на негативную пленку без потери качества. Это переворот в технологии создания фильма. Камера практически уподобится глазу. Исчезнут технические трудности, но, к счастью, останутся трудности творческие, которые делают фильмы подлинных мастеров экрана такими разными. Искусство кино останется!

В творчестве всегда есть нюансы, которые отличают подлинного художника от ловких и почему-то всегда очень самоуверенных ремесленников.

*Е. Е.: Ваш фильм «Неру», совместная работа с индийским режиссером Шьямом Бенегалом, построен в двух временных измерениях — прошлом и настоящем Индии. Как возникло такое художественное решение?*

**Ю. А.:** Фильм «Неру» явился как бы естественным продолжением всего того, что я сделал раньше. Вновь фильм-портрет, образ великого Человека. Но чем больше я углублялся в новый материал, тем грандиознее вырисовывалась фигура крупнейшего политического деятеля XX века, философа и поэта.

Еще до «Неру» в фильмах «Воспоминания о Нижинском», «Гюстав Курбе», «Ренато Гуттузо» я стал применять комбинированные кадры, которые снимал на мультстанке и аппарате «Оксберри» с оператором комбинированных съемок И. Поденщиковой. В них я объединял съемочный материал с архивными съемками и иконографией. При этом старался избегать трюкового эффекта. Комбинированный кадр должен органично войти в монтаж эпизода. Его комбинированность должна быть незаметной. Определенный творческий успех этого метода в предыдущих фильмах дал повод для дальнейших поисков. И вот в фильме «Неру» комбинированные кадры составили уже значительный метраж.

Внутрикадровый монтаж архивного материала и фотографий оживлял эпизоды, при необходимой документальной достоверности придавал эмоциональность. В общем, была цель — создать научно-популярный фильм, который не уступал бы по своему воздействию художественному произведению и одновременно был бы исторически точен. Мы хотели создать

подлинно эпическую ленту о борьбе индийского народа за свободу и независимость, рассказать о героях этой борьбы.

*Е. Е.: Юрий Николаевич, каким Вы представляете прокат научно-популярных кинофильмов?*

**Ю. А.:** Сначала хочу сказать о его настоящем. Наша страна располагает киностудиями научно-популярных фильмов в Киеве, Тбилиси, Ташкенте, Ленинграде и крупнейшей в мире студией в Москве. Ежегодно на них создаются интереснейшие, нужные нашему народу фильмы, призванные расширять кругозор, формировать вкус. Но сложилась странная ситуация. Зрители не могут посмотреть интересующий их фильм!

По заданию московской секции научно-популярного кино я представил однажды проект реализации проката фильмов нашей студии; при этом исходил из необходимости творческо-организационной связи между студией и кинотеатром, созданием как бы фирменного кинотеатра киностудии. Попробуем представить себе такой кинотеатр и его репертуар.

Начнем с главного — с экрана. На экране демонстрируется фильмокопия, напечатанная с негатива отличного цветового качества. Что уже само по себе необычно. Творчество кинематографистов показано не в коричневато-блеклых тонах контратипа, а во всем богатстве изобразительного решения. И сделать это чрезвычайно просто. Когда студия печатает исходный материал, нужно напечатать лишнюю эталонную копию, которая и будет демонстрироваться в кинотеатре студии. Естественно, что на художественном совете составляется тематическая программа — репертуар, который ежемесячно обновляется. Учитываются пожелания зрителей, идет реклама в СМИ.

Авторы фильмов в день показа их лент имеют возможность общаться со зрителями. Да и интерьер кинотеатра

должен быть соответственно оформлен. В фойе зритель увидит голографические изображения, панно на жидких кристаллах, динамическую скульптуру, экспозиции, посвященные разным областям науки и техники, культуры и искусства, которые охватывает тематика научно-популярного кино. Здесь будут организовываться встречи с героями фильмов — крупнейшими учеными, инженерами, деятелями культуры. Кинотеатр может стать уникальным местом художественной и интеллектуальной жизни города.

Эту идею я предложил лет десять назад. Вспоминаю сегодня, надеясь на воплощение этой неосуществленной мечты, которая в первую очередь нужна людям, тем, для кого мы работаем. Сегодня мало создать значительное произведение, надо суметь донести его до народа, и без инициативы творческих работников это дело с мертвой точки не сдвинется.

Открытие специализированных кинотеатров в Москве, Ленинграде, Киеве, Свердловске и других городах решит лишь часть проблемы проката. Такие театры нужны во всех городах, скажем, с миллионным населением, и где нет киностудий. Там дело за энтузиастами, которыми необычайно богата наша страна, но их надо поддержать, дать возможность проявить творческую инициативу. А студии научно-популярных фильмов обязаны помочь им и фильмами, и встречами с творческими работниками. Однако, уверен, что такой кинотеатр должен быть в городе один и должен быть уникальным как по репертуару, так и по особой атмосфере, царящей в нем.

Научно-популярный фильм должен стать объектом гордости нашей культуры, ибо ни в одной стране мира нет такой мощно развитой, разнообразной по тематике кинематографии этого вида.

1986 г.

### **Методические рекомендации**

Педагогу вместе со студентами предлагается посмотреть фильм «Неру» режиссера Шьяма Бенегала и оператора Юрия Альдохина. Пусть студенты сами выделяют те спецэффекты, о которых рассказывает оператор в интервью. Было бы интересным и полезным поговорить о том, каким сегодня мог бы быть этот исторический фильм с учетом возможностей цифровой техники.

## **В начале была хроника...**

(Интервью с оператором В.И. Афанасьевым)

Всеволод Иванович Афанасьев по праву считается одним из патриархов киностудии «Центрнаучфильм». Родился он в 1915 году, поступил во ВГИК в 1935 году, уже отучившись один курс в архитектурном институте, где студента одолела математика. Что такое съемки фильма — представлял с трудом, но очень хотелось попробовать создать нечто похожее своими руками.

ВГИК запомнился навсегда, так же как и первые учителя: Анатолий Дмитриевич Головня, который вел мастерскую на операторском отделении художественного фильма, Марк Павлович Магидсон, Леонид Васильевич Косматов, Сергей Васильевич Комаров... Годы ученичества Всеволод Иванович называет первым периодом своей жизни в кино. Сюда же относится и распределение в Одессу, в качестве ассистента оператора Я. С. Кулеша на картине «Дочь моряка», и возвращение на «Мосфильм», где работал ассистентом оператора К. Кузнецова на фильме режиссера Б. Барнета «Старый наездник». Этот период закончился в 1940 году призывом в армию. А в 1942 году он опять взял в руки камеру, чтобы стать фронтовым оператором-хроникером, одним из тех, кто сохранил для потомков правду о войне. Тысячи метров отснятой пленки, давно ставших достоянием истории, хранятся в архивах, и иногда Всеволод Иванович узнает свои кадры в чужих документальных или игровых фильмах.

После войны В. Афанасьев начинает работать на студии «Центрнаучфильм». Но военную привычку всегда быть на переднем крае сохранил и по сей день. Полем боя становится наука — ядерная физика из «фундаментальной» превращается в «прикладную». Семипалатинск. Сейчас об этом полигоне знают все. Тогда — только очень немногие, с засекреченными фамилиями, те, которых «знали только в лицо». Всеволод Иванович

снимает первые ядерные взрывы.

Вторая половина XX века — начало космической эры. Ей тоже требовались свои летописцы, волею судьбы — тоже безымянные. Встреча с генеральным конструктором Сергеем Павловичем Королевым определила третий этап в жизни кинооператора. Полеты и испытания, рождение новой космической техники и наших героев-космонавтов — километры отснятой пленки, уникальные кадры, которые потом войдут в знаменитые фильмы, такие, как «Первый рейс к звездам» — о полете Гагарина — режиссеров Д. Боголепова, Г. Косенко, И. Копалина, и во многие другие, которым еще предстоит быть созданными. У их истоков стоят хроникеры, которые с камерой в руках день за днем вели наблюдения за этой удивительной жизнью. Один из них — Всеволод Иванович Афанасьев.

*Елена Ермакова: Всеволод Иванович, а не обидно встречать кадры, из-за которых Вы рисковали жизнью, в чужих картинах, когда режиссер и фамилии-то Вашей не знает?*

**Всеволод Афанасьев:** Приятно, даже как-то теплее на душе становится. Ведь не пропало даром, люди увидели, значит, больше узнали, почувствовали. Эти кадры, сюжеты, фильмы дороги как кусочек моей жизни. Благодаря им, мне всегда было очень интересно жить. Прекрасно, когда открываешь для себя что-то новое, прекрасно вдвойне, когда делишься этим новым с людьми.

*Е. Е.: А фронтовым оператором стали по призванию или по долгу службы?*

**В. А.:** Сначала случайно, а потом — по призванию. В 1942 году в городе Кувшиново Калининской области, где мы оказались после столь продолжительного отступления, я встретил Б. Небылицкого, который до войны преподавал у нас во ВГИКе. Встретились мы с ним ночью, в строю, и он только успел записать мои координаты. Тогда по всем фронтам искали ВГИКовцев — нужны были люди, которые умели обращаться с камерой. Тогда вести с фронта, и особенно хроника, нужны были людям, как воздух.

Через месяц после этой встречи меня отозвали в Москву на прием к председателю Комитета по делам кинематографии И. Г. Большакову. Тот объяснил задание — снимать боевые действия — и предложил выбрать место работы из 10 фронтов, от Белого до Черного моря. Я родом из города Хосты, поэтому попросился в Крым.

*Е. Е.: Сколько человек входило в киногруппы Черноморского флота?*

**В. А.:** Немного, могу пофамильно: Г. Усейнашвили, А. Смолко, Р. Кацман, П. Тарасов, Ф. Кротик-Короткевич, Н. Большаков, Г. Кузьмин, Н. Левинсон, В. Микоша, Д. Рымарев. Но в Крым мы так и не попали. 30 июня был сдан Севастополь. Немцев остановили в Новороссийске. Так что моей специальностью стала авиационная киносъемка. В осажденный немцами Крым я сделал более 20 вылетов.

*Е. Е.: До этого Вы ведь никогда не летали?! Вести съемку с самолета, часто при артобстреле или бомбежке, вероятно, было непросто?*

**В. А.:** Еще как непросто. Самолет куда-то проваливался, виражил, резко менял направление. Здесь не то чтобы держать плавную панораму, объект съемки приходилось в буквальном смысле слова ловить в визир «Аймо». Говорят, что настоящий оператор-документалист начинает съемку за секунду до начала события. Для хроникера, особенно военного, это правило. В воздухе события развиваются так стремительно, а скорость самолета так велика, что, если замешкался на секунду, можешь возвращаться домой с пустой кассетой. На войне дублей не бывает.



**В. И. Афанасьев**

*Е. Е.: В журнале «Искусство кино» № 2—3, 1946 г. писали, что самая большая Ваша удача — съемки бомбежки немецкого транспорта с пикирующего бомбардировщика «Пе-2»: «В кадре ясно видны и разрывы, бомб, и возникающие очаги пожаров. В американской хронике немало таких кадров, но они сняты камерами-автоматами. Ни один из них не снят оператором во время боя». Уж и не знаю — то ли это комплимент нашим бесстрашным операторам, то ли упрек отечественной кинотехнике. Как были тогда оснащены военные киногруппы?*

**В. А.:** На технику мы тогда не жаловались. Мы просто не знали, что где-то есть другая. Снимали ручными американскими камерами «Аймо» с механическим пружинным приводом. Пружина заводилась на 15 метров протяжки пленки. В кассете было 30 метров. Так что на два завода хватало. И очень было удобно, что кассету можно менять на свету. У нас всегда с собой был необходимый запас пленки. Скорость съемки регулировалась в зависимости от желания оператора. Можно было снимать 16, 24 или 32 кадра в секунду. Пленка была в основном черно-белая отечественного

производства, позже стали получать английскую «Ильффорд» и американскую «Кодак» 35 мм. Чувствительность по тем временам была вполне приемлемая — от 50 до 120 единиц.

*Е. Е.: Всеволод Иванович, а какой Ваш боевой вылет запомнился больше всего?*

**В. А.:** Крым, бомбардировка Гурзуфа, где должно было проходить совещание немецкого генералитета. Я тогда работал в одной из авиационных частей под командованием Героя Советского Союза А. Н. Токарева. С экипажем 5-го гвардейского полка дальней бомбардировочной авиации я летел на «Ил-4», морском торпедоносце, причем вместо стрелка-радиста, так как экипаж состоял только из трех человек. К Крыму мы подлетали с моря, на высоте примерно 1000 метров, чтобы точно увидеть цель, отбомбиться и повернуть назад. В тот день была низкая облачность, первый враг бомбардировщиков в горных районах. На небольшой высоте можно не увидеть возвышенность и воткнуться в землю. А снизу еще зенитки стреляют. Я с заднего сиденья, в буквальном смысле высунувшись из самолета, снимал все подряд. Бомбы, стремительно летящие вниз, наши самолеты, разрывы снарядов на земле, даже проклятые облака. Когда вернулись в часть, меня вызвал командир и спросил, заснял ли я взрывы? Оказалось, что аэрофотосъемка, которая проводилась одним из боевых самолетов и фиксировала выполнение боевого задания на широкую пленку, не сработала. Видимо, была ярусная облачность, и в момент съемки между самолетом и объектом пролегло облако. У них была заснята береговая линия, кусочек моря, а самого разбомбленного объекта не было.

Что это значит? Это значит — невыполненное боевое задание. И командир предложил проявить мою пленку. А проявить я ее могу только в Москве. Для меня это тоже боевое задание. Пошли на компромисс. Так как командир части мог вообще арестовать пленку, я скрепя сердце, наугад из середины кассеты вырезал 5—6 кадров. Проявил — и получилось, именно те разрывы бомб, которые были нужны командованию. В части их

увеличили, подсчитали... В общем, остались очень довольны. А у меня сюжет нарушился.



**Съемочная группа фильма «Эскадра к Марсу». В первом ряду слева направо: режиссер Д. Родичев, оператор В. Афанасьев, художники по макетам Л. Решетин и Н. Гребнев, светотехник А. Заверьяев.**

*Е. Е.: Сюжет? Как-то не вяжется это слово с военной хроникой. Разве можно было думать о каком-либо сюжете, когда в любую минуту тебя могли убить, когда рядом погибали другие, когда шел бой?*

**В. А.:** Извините, но это уже эмоции. У кого-то в руках был пулемет, у кого-то винтовка, у нас — камера. Камера — единственное наше оружие, и пользоваться ей надо было с максимальным эффектом. А оператор, в любой обстановке, — это не просто человек, который нажимает кнопку камеры, это в первую очередь художник и... автор своего материала.

*Е. Е.: Так Вы считаете, что хроника — произведение авторское?*

**В. А.:** Безусловно. И не важно, что сегодня она режется режиссерами в большинстве случаев, как бог на душу положит. Важно то, как мы это снимали, как смотрели на данные военные действия, как воспринимали происходящее. Я всегда заранее придумывал сюжет. Даже

писал что-то в виде сценария (если было время), который потом в качестве аннотации отправлял в Москву вместе с отснятым материалом. Например, сюжет бомбежки Гурзуфа у меня начинался с подготовки самолета и экипажа к вылету, с того, как летчики получают задание, заправляют самолет. Некоторые кадры, крупные планы, панорамы с воздуха пришлось доснимать после успешного возвращения. Кстати, эти шесть вырезанных кадров были заменены перебивкой — крупным планом лётчика в кабине. В конечном варианте этого фильма были и море, и летящие облака, и волны внизу с белыми барашками, которые можно было увидеть только с очень небольшой высоты. Естественно, что все эти красоты во время боя просто невозможно снять, да и не до них.

*Е. Е.: А страх был? Или со временем привыкаешь, что кругом стреляют?*

**В. А.:** Страшно было всегда, и привыкнуть к ощущению близкой смерти, мне кажется, нельзя никогда. О ней можно на время забыть, не думать. И тогда ты остаешься один с камерой, происходящее вокруг превращается в съемочную площадку, а ты начинаешь просто работать, работать с чувством того, что кроме тебя эту работу никто не сделает.

*Е. Е.: Ваш материал в основном использовался в специальных выпусках «С фронтов Отечественной войны», где показ героизма советских воинов был обязателен. Учитывали ли Вы политическо-пропагандистский момент в вашей хронике, присутствовали ли в ней соответствующие акценты?*

**В. А.:** Если да, то, наверное, только на уровне подсознания. Не забывайте — мы были фронтовыми СОВЕТСКИМИ операторами, которыми остаемся и по сей день. Но специально о пропаганде героизма я лично никогда не думал. Я старался показать происходящее максимально точно. Ведь съемки тоже были разными, в зависимости от обстановки, от напряженности и важности момента. Иногда снимали как можно больше и быстрее. Иногда было время и желание поискать удачные ракурсы, составить

композицию кадра, короче — заняться искусством. И в этом тоже «авторство» нашей боевой хроники.

*Е. Е.: Вероятно, когда Вы снимали бомбежку, Вы тоже искали наиболее выразительные ракурсы. Не могу не процитировать отрывок из того же журнала о фильме «Будапешт»: «Рой тяжелых бомбардировщиков повис над городом — отчетливо ощущается глубина кадра, перспектива создает бомбы различной величины, от самых крупных, летящих почти рядом с камерой, до еле различимых на дальнем плане. Камера следит за бомбой в момент ее отрыва до взрыва на земле...» И вот Ваш кадр, из другого фильма — тот же строй бомбардировщиков — чувствуешь, что они летят в пространстве, и есть в этом кадре не просто красота полета, выстроенной художником композиции, но что-то грозное, рычащее, живое, непоколебимое, видишь в стальных силуэтах мчащихся «валькирий». Чувствуешь холод смерти в металлических бликах на их лоснящихся боках. Так может снять только человек, влюбленный в авиацию, человек, который физически чувствует пространство, его объем, бесконечность.*

**В. А.:** Спасибо. Моя операторская судьба действительно сложилась так, что мне постоянно приходилось снимать это самое пространство и все чудеса, которые могут с ним и в нем происходить. Вы, наверное, не раз видели кадры ядерных взрывов? Я снимал первые атомные испытания в Семипалатинске. Вероятно, меня пригласили туда как фронтовика, привыкшего рисковать, и как оператора, имевшего форму допуска к секретным работам.

Самое интересное при съемке ядерных взрывов начиналось после проявки пленки, потому что ручными камерами мы снимали лишь с расстояния не меньше 14—15 километров и только после взрыва. Большинство же материала снималось автоматическими камерами в радиусе от 500 метров до 10 км. Здесь была расставлена всякая боевая техника, жилые постройки, здесь же помещали подопытных домашних животных. Важно было зафиксировать на пленку, что со всем этим происходит после

взрыва. Автоматические камеры размещались около каждого объекта, причем выбирались всевозможные ракурсы. Камеры были самыми обыкновенными, «Конвас», «Родина». Их закапывали в землю, так что только один объектив торчал, а сверху обязательно надевали свинцовый бокс — иначе пленка в кассете засвечивалась от проникающей радиации.

Было очень важно сразу же после взрыва собрать все камеры и отправить пленку на проявку, иначе, несмотря на свинцовый бокс, неизбежно появлялась вуаль, а иногда и просто сильная засветка. Мы врывались в зону радиации на БТРах, изнутри выложенных свинцом, в защитных костюмах, и собирали, как грибы, оплавленные камеры с кассетами. Я навсегда запомнил свое ощущение, когда первый раз приехал в эпицентр взрыва — нога по колено ушла в испепеленную почву... Нет, это не страх... Что-то другое.

*Е. Е.: Вы сказали, что камерами с рук снимают только после взрыва. А как же увидеть первую вспышку?*

**В. А.:** Она может получиться только при съемках стационарной, заранее подготовленной камерой с автоматическим пуском. Иначе ничего не получится, упустишь момент. Чтобы не обжечь глаза, мы все были в защитных очках, которые темнели в зависимости от интенсивности света. Когда происходит взрыв, сперва видна белая вспышка, она медленно растет, и одновременно с ней над степью возникает огненный шар, который тянется вверх, образуя гигантский черный гриб. И все это объемное, почти живое, меняющееся каждую секунду... Кажется, что исчезает само пространство, втягиваясь в ужасную воронку смерти. Такие взрывы я снимал не только с земли из окопа. Летали на самолетах параллельными курсами. Здесь каждая секунда была на счету — успеть заснять взрыв и «убежать» от взрывной волны.

*Е. Е.: Скажите, а звуковую волну можно заснять на пленку?*

**В. А.:** Конечно, и таких кадров много. Интереснейшее зрелище. Звуковая волна уплотняет воздух, и идет она достаточно медленно, по

сравнению со световой волной. Так что времени хватает и на вспышку, и на темную, сгустившуюся тень, которая перекачивается по ковылю, подползает к тебе и бьет по ушам, разбрасывая в разные стороны мелкие камешки и песок... Эта волна тоже живет в пространстве, имеет свой объем, свою структуру. Все это можно зафиксировать на киноплёнку, если почувствовать природу явления, правильно выбрать ракурс, освещение.

*Е. Е.: Ваша работа над космической тематикой началась с первых полетов в космос?*

**В. А.:** Намного раньше. С подготовки первой техники для этих полетов. С Королевым мы встретились в 1947 году. На студии собрали всех фронтовых операторов, которые имели доступ к секретным работам, 6—8 человек, и сказали, что надо выполнить задание государственной важности. Ночью нас привезли на вокзал, на какой — мы не поняли. Поразили вагоны с нарисованными окнами. Так и ехали неизвестно куда несколько дней. Остановились прямо в степи, где уже стояло несколько таких же вагонов. Это местечко под Астраханью называется Капустин Яр — первый полигон



**Слева направо: начальник центра подготовки космонавтов Е. Карпов, Ю. Гагарин, кинооператоры В. Афанасьев и М. Ошурков, космонавты В. Быковский и Г. Титов. Фото В. Афанасьева.**

Королева, где он после войны испытывал и исследовал трофейную немецкую ракетную технику. Сергей Павлович познакомился со всеми и объяснил задание — фиксировать автоматическими камерами показания приборов в момент запуска ракет. Ему было важно проследить весь процесс взлета. Для этого камера устанавливалась в окопе на расстоянии 30 метров от ракеты рядом с измерительной аппаратурой. При пуске ракеты срабатывал автомат, и начиналась съемка. Пленку мы обрабатывали сразу же в специальном вагончике, где установили привезенную нами проявочную машину. Этот первый контакт с Королевым продолжался полтора года. А потом мы снова встретились на Байконуре перед запуском первого спутника.

Тогда у нас уже появились хорошие камеры — французские «Дебри», «Эклер», немецкая «Аскания», отечественная камера КС-50Б с электрическим приводом, трехобъективная. Она пользовалась успехом, так как отпала необходимость набивать карманы сменными объективами. Появились первые синхронные съемки в научно-популярном кино. Для своих фильмов вместе с консультантами-техниками мы писали сценарии — операторская работа превращалась уже отчасти в режиссерскую.

*Е. Е.: А кого из космонавтов-первопроходцев Вы снимали?*

**В. А.:** Гагарина, Поповича, Терешкову, Николаева... Очень многих. Я помню, как мы обучали Леонова и Беляева пользоваться кинокамерой «Конвас» с тремя объективами — первая кинокамера, которая побывала в космосе вместе с людьми и вернулась на землю.

Вообще, надо сказать, что работать над космической тематикой с каждым годом становится интересней. Первые полеты, безусловно, были сенсациями, но разве запуск управляемой станции к Марсу не менее сенсационен? Я делал фильм об этом полете, что-то среднее между кукольной мультипликацией и научной фантастикой. Наряду с настоящей техникой, взлетом реальной ракеты, были и макеты в павильоне, и комбинированные съемки, даже поверхность Марса пришлось воссоздать в

студийных условиях. Фильм назывался «Эскадра к Марсу» режиссера Д. Родичева.

*Е. Е.: С пространством у Вас и здесь были свои счеты. Ведь запуск ракеты похож одновременно и на ядерный взрыв, и на стремительный полет самолета.*

**В. А.:** Съемки запуска ракеты действительно чем-то похожи на съемки ядерных взрывов. Здесь тоже нельзя подойти к объекту так, чтобы увидеть и зафиксировать все детали полета. Поэтому применяли авиационные автоматические камеры АКС-2. Их расставляли в метрах 20 от места взлета, на разных уровнях, погружали в металлические боксы, закапывали. Снимали широкоугольными объективами с фокусным расстоянием 22 или 18 мм. Главное было правильно скоммутировать всю систему, проверить ее работу, обеспечить надежность. Ведь запуск одной и той же ракеты не повторишь дважды.

Часто при взлете приходилось менять скорость съемки, так как ракеты очень быстро уходили со старта, а если вы помните, то именно взлет ракеты мы дольше всего всегда видим на экране. Это рапид. Французские камеры «Гранд-Витес» имеют скорость в 5—10 раз больше, чем обычные. Их применение намного облегчило нашу работу.

Иногда получались действительно уникальные кадры. До сих пор помню удачу оператора В. Суворова: ракета идет прямо на вас, выходит из кадра, и на поле видна тень от уходящей ракеты.

*Е. Е.: Все это тоже хранится по архивам?*

**В. А.:** Нет, здесь осталось меньше секретов. Например, в свое время вместе с операторами И. Касаткиным, Д. Гасюком, В. Суворовым и А. Филипповым и режиссерами Д. Боголеповым, И. Копалиным и Г. Косенко мы сделали два фильма «Первый рейс к звездам» и «Снова к звездам» — о полете Гагарина и запуске «Востока-1». А на основе этих космических фильмов была создана знаменитая лента, которая потом обошла много стран мира «10 лет космической эры» режиссера Н. Макарова. Так что известность

пришла и ко мне. А если серьезно — что бы там ни говорили, приятно быть свидетелем и летописцем.

1990 г.

### **Методические рекомендации**

Работа с хроникальными и документальными материалами очень важна для режиссеров, которые специализируются в области мультимедийного кино. Мультимедийные фильмы, самых разных жанров предполагают использование документалистики как авторской, так и чужой, из современных и уже ставших историей фильмов. Поэтому в книгу включены разные интервью, где документалисты делятся своим личным опытом по созданию документальных фильмов.

Педагогу вместе со студентами рекомендуется посмотреть фильмы «Эскадра к Марсу» режиссера Д. Родичева и «10 лет космической эры» режиссера Н. Макарова. Сравнить, какую роль в этих фильмах играет хроника, какую макеты, дорисовки, декорации. Сравнить эти ленты с возможностями современных цифровых съемок и монтажа. Пусть студенты предложат свои монтажные решения понравившихся эпизодов, а также возможное оформление фильма цифровыми спецэффектами.

## ЭНЕРГЕТИКА ДОКУМЕНТАЛЬНЫХ ОБРАЗОВ

(Интервью с режиссерами Анной Булгаковой и Денисом Федориным).

Фильм «До войны я был маленьким» режиссеров Анны Булгаковой и Дениса Федорина можно смело назвать современным документальным мультимедийным проектом, в основу которого легли фотографии и старые хроникальные кадры. У фильма очень счастливая зрительская судьба – мало кого могут оставить равнодушными подвиги и безрассудство 8-15 летних российских девчонок и мальчишек, бежавших в Первую мировую войну на фронт защищать Царя и Отечество. О том, как создавался этот удивительно лирический и образный кинофильм рассказывают режиссеры **Анна Булгакова** и **Денис Федорин**.



**Денис Федорин:** Идея фильма родилась у меня случайно. Сначала я хотел даже не сделать, а просто смонтировать фильм из исторических хроникальных кадров Первой мировой войны. Случайно наткнулся на фотоснимок ребенка в военной форме -- полного Георгиевского кавалера. Подумал – маскарад. Раньше было принято снимать детей в черкесках, с саблями, в форме гвардейских офицеров. Но когда я стал изучать разные материалы, то понял, что история куда интересней. В архивах я обнаружил документы, которые говорили о массовых побегах детей на фронт. Причем в России это явление было пугающе массовым, как ни в одной другой стране.

Тема фильма полностью определилась, когда я нашел фотоальбом общежития «Юных добровольцев». Сначала я прочитал статью, посвященную униформам и знакам различия этого общежития. Ее автор, не касаясь детской темы, писал о том, что в этом общежитии на погонах носили жгуты такой-то длины, и что формировалось общежитие из детей 12-14 лет, которые убежали на фронт. И подпись – начальник мемориального комплекса Министерства обороны, генерал-майор Александр Валентинович Кирилин. Я нашел этого человека, рассказал о фильме, и он сразу согласился дать эти бесценные фотографии.

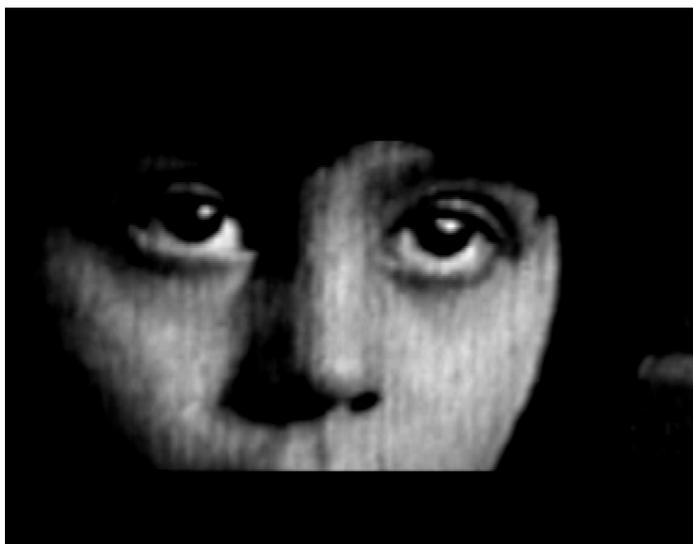
Общежитие «Юных добровольцев» было организовано в Москве 22 апреля 1915 года Великой княгиней Елизаветой Федоровной. Туда принимались все дети, которых находили в полках, вылавливали на фронтах и в зоне военных действия. Из ставки Верховного главнокомандующего был отдан приказ по всем армиям и фронтам, чтобы сюда присылали беглых детей. Из общежития их распределяли по специальным учебным заведениям или отправляли домой, к родителям. Массовое бегство детей на фронт в России превратилось в государственную проблему. Нарушалась система воинского призыва.



Здесь и далее в материале показаны кадры из фильма «До войны я был маленьким» режиссеров Д. Федорина и А. Булгаковой.

**Анна Булгакова:** Солдаты и офицеры писали с фронта, что присутствие детей на линии огня во время военных действия делает их слабыми. Нет ничего страшнее для солдата, чем увидеть детские слезы, чувствовать, что рядом с тобой находится маленький человек и в момент боя думать о его безопасности. Поэтому в действующей армии бегство детей было встречено как трагедия военного времени. А дети, уж такие они есть, все время еще пытались улизнуть и попасть в гущу событий, туда, где идет бой, рвутся снаряды.

Зато журналисты и писатели, сидящие в тылу, начали романтизировать войну и захлеб писать о юных героях, о детском патриотизме, тем самым провоцируя новых побеги. Весьма безответственно, кстати.



А с фронта шли письма солдат и офицеров: «...дети шатаются на военных позициях, ругаются, курят, мерзнут, болеют, умирают...».

Вы знаете, мы с Денисом хотели как можно беспристрастней рассказать об этом явлении, о самих детях, которые выросли в войну в самом ее эпицентре, которые стали ее частью, частью истории нашей страны. Беспристрастно не получилось....

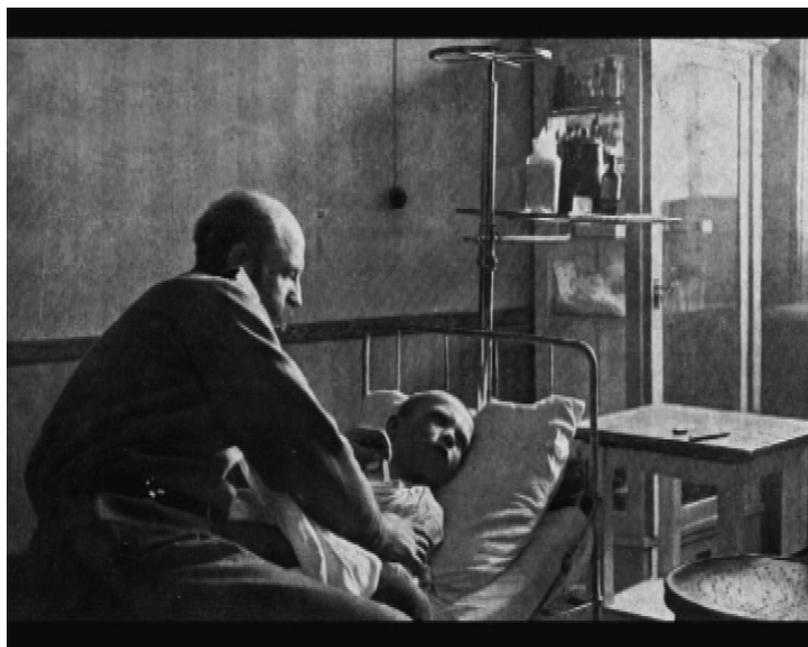


*Е. Е.: Кто первым из кинематографистов обращался к этой теме и почему она была так прочно забыта? Ваш фильм – первое упоминание об этой интереснейшей странице русской истории?*

**А. Б.:** В 1914 году 20 октября на экраны вышел фильм режиссера А. Дранкова «Алеша-доброволец». На сегодняшний день не сохранилось ни одного кадра. Мы нашли только упоминание. Были и еще фильмы, но они или потеряны, или забыты. У нас ведь все, что было до 17 года, представлялось в черном свете. Откуда было взяться детскому героизму во славу Царя и Отечества?

Удивительная вещь! Представьте, из 120 сочинений юных добровольцев общежития только трое ребят мечтают о мирной жизни: один хочет стать художником, другой - врачом, третий просто читать – научиться хорошо читать. Все остальные мечтают вернуться на фронт и воевать, мстить. Даже те, которые уже стали калеками. Из 120 мальчишек – трое. Это общее настроение людей, которые в детстве два - три года находились на фронте. Война для них – самое яркое впечатление в жизни. Все остальное кажется скучным.





*Е. Е.: Удалось ли проследить судьбы этих детей? Были ли среди них знаменитые фамилии?*

**А. Б.:** Конечно. Но мы специально не хотели акцентировать на них внимание. Не такая была задача. Да и не справедливо по отношению ко всем. Но Вам скажу: маршал Родион Малиновский бежал на фронт в 15 лет, кинорежиссер Иван Пырьев в 13, капитан I ранга писатель Всеволод Вишневский в 14 лет и т.д. Понимаете, мы хотели, чтобы наши герои в фильме остались в пространстве детства, и все были равны. Мы хотели показать сегодняшнему зрителю кусочек пространства той великой эпохи.

*Е. Е.: В фильме изобразительный ряд строится, в основном, на фотографиях детей. В то же время удалось добиться ощущения постоянного движения. Четко выстроена драматургия истории, путешествия на фронт и обратно.*

**А. Б.:** Если изображены дети, особенно крупным планом – это фотографии. Мы их использовали для персонификации бесстрастного документального повествования. Но 80 % фильма – все же хроника. Мы выбирали именно те кадры, которые после монтажа обычно остаются в срезках, летят в корзину. Наш герой – это ребёнок

в толпе. И зритель понимает, что дети – вездесущи, без них не обходится ни одно важное событие в мире. Незаметно для взрослых они появляются на втором, третьем планах, впитывают все в себя, все события, их атмосферу, формируют свое отношение к жизни, а потом все эти переживания трансформируются и выливаются в какое-то действие.

Когда мы писали сценарий, то пробовали создать разные формы событийной конструкции, например, хронологическую, диалоговую, монтажную. Получилось несколько сценариев. Но когда начали работать, сам собой встал вопрос – чем закончить фильм? Понимаю, что некоторым историкам это покажется неправдоподобным, но я для себя сделала такой вывод – военные дети, которые бежали на форты во время Первой мировой войны со стороны Германии, Англии, Франции, России, через 25 лет построили тот мир, который естественно вошел во Вторую мировую войну. Их детство было настолько ярким и впечатляюще эмоциональным, что они и не могли построить другого мира. Только военный.



Ребенок, как первобытный человек, проходит все стадии развития. Эволюции мира и одного человека – совпадают. Вторая мировая война стала неизбежностью. Школьные сочинения наших героев подтверждают это. Они хотели вернуться на фронт и воевать. И они вернулись на фронт в свои 40 лет.

**Д. Ф.:** Речь не только о России. Мальчик Густав из Бельгии оставил дневник времен Первой мировой войны, посвященный немецкой оккупации. А в 1939 г. он стал участником бельгийского сопротивления. Юный доброволец русско-японской войны Коля Зуев прошел Первую мировую, гражданскую, в 1941 году вступил в ряды Вермахта и пошел воевать со своими врагами коммунистами в Россию. Писатель Всеволод Вишневский во время февральской революции встал на сторону большевиков и вырос в большого пролетарского писателя. Мы не погрешили перед правдой, сказав, что импульс у всех был единым, но дороги, судьбы разошлись.

**Е. Е.:** *Где брали хронику и как с ней работали?*

**Д. Ф.:** В Красногорском государственном архиве и в Госфильмофонде. Но самым ценным документом и визуальным материалом для нас все равно был фотоальбом общежития «Юных добровольцев».

Иногда бывает, что киноизобразительные приемы возникают формально, когда режиссер пытается достичь какой-то формы. Мы же пытались органично изложить историю побега мальчика на фронт. Как будто у нас один герой, десятилетний мальчик, его дорога на фронт, а на пути – страшные приключения. Начало у всех одинаковое, а финал у каждого свой. Такая вот сказка странствий. Мне кажется, у нас получился образ дороги – поезд, из окна – Россия, военная, пасмурная, беспокойная, сцены на перроне, вокзалы....

**А. Б.:** Поэтому мы попытались превратить нашу историю в легенду о мальчиках и девочках времен Первой мировой войны. Среди них и княжна из Киева, и глухонемой мальчик из Белоруссии.

**Д. Ф.:** Эти кадры пролежали в архивах почти 100 лет. На экране они обрели свое забытое звучание. Мы хотели услышать голос далекого времени, совершенно неизвестного молодому поколению современных школьников. Да и не школьников, а уже вполне взрослых людей, которые никогда и не задумывались о той эпохе нашей страны.

**А. Б.:** Мы же сознательно выбирали не крупные планы героев, а то, что служило вступлением к ним, подчеркивая случайное присутствие детей во время значимых событий. И сами события у нас упоминаются через присутствие детей. Где-то замедлено движение в хроникальных кадрах, где-то применен стоп-кадр, где-то изображение фокусируется из размытого, где-то неожиданный наплыв...

**Д. Ф.:** Несколько лет тому назад замечательный режиссер-документалист Светлана Быченко сказала мне интересную вещь: «Никто не изобретает образов. Изображение само их рождает». И это действительно так. И когда сегодня я вошел в зрительный зал после просмотра, то почувствовал, что у фильма есть своя энергетика. Она передалась зрителям.

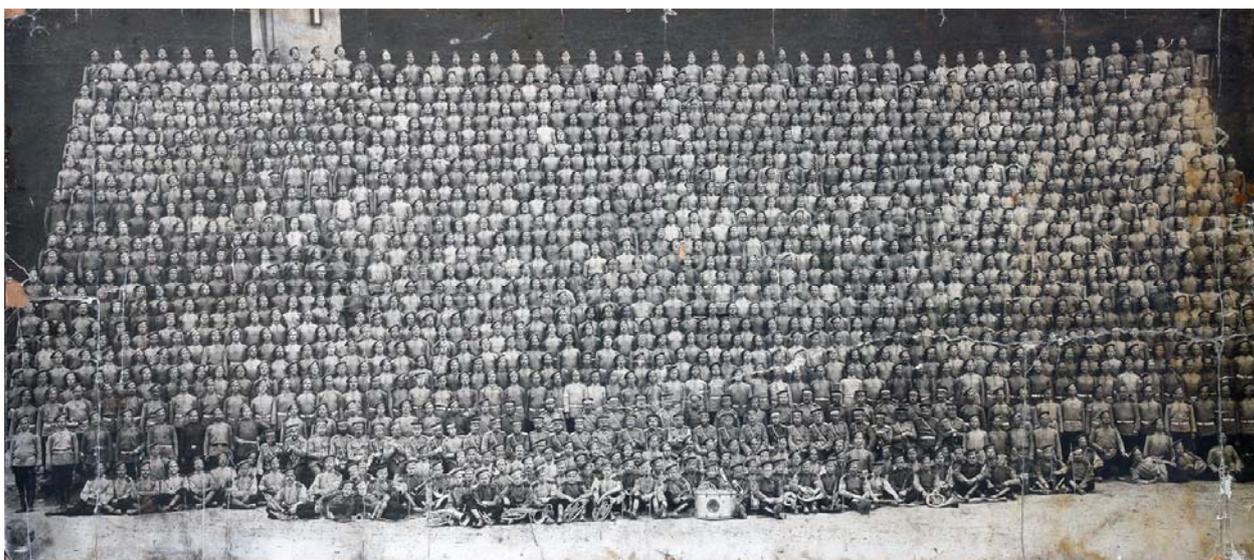
**Е. Е.:** *Здесь я с Вами полностью согласна. Для меня было полной неожиданностью, что мой 10-летний сын с гордостью заявил, что голосовал за фильм «До войны я был маленьким». «Это же о нас, о мальчишках!» – волнуясь, сказал он.*

2008 г.

## КИНЕМАТОГРАФИЯ СТАРОГО СНИМКА

(Интервью с режиссером Борисом Лизневым и художником-постановщиком компьютерного дизайна Николаем Широким).

Мы продолжаем разговор о том, как в фильме при помощи компьютерной обработки может быть использован фотографический материал. Фильм режиссера Бориса Лизнева «Полк! Смирно!» сделан не просто на основе одной единственной фотографии. Он сам и есть эта одна единственная фотография 1903 года, вернее, двадцатиминутная панорама по фотографии одного из старейших в русской армии Лейб-гвардии Кексгольмского полка. Закадровый текст – письма солдат и офицеров того времени. В этом, скупом на исторические факты фильме, сказано про дореволюционную Россию больше, чем в сотнях многословных повествований. В этой работе режиссер заслуженно делит лавры с художником-постановщиком компьютерной графики и анимации Николаем Широким.



**Лейб-гвардии Кексгольмский полк, 1903 г.**

*Елена Ермакова: Я видела много фильмов, сделанных на основе старых фотографий. Обычно это фото-коллаж и повествовательный текст. Вы же объединили два пространства – статичное – фотографии и динамичное – кинокадры. Вы ведете виртуальную камеру по лицам бойцов, превращая их в реальных участников экранных событий – войны, плена, даже смерти. Как Вам это удалось?*

**Борис Лизнев:** Я, действительно, снял несколько картин по фотографиям: «Вологодские, тамбовские, тверские» – своеобразный деревенский фотоальбом, и фильм о генерале Скобелеве «Скобелевский марш». Фотография во всех случаях придавала новое качество киноязыку и изображению. Остановленное мгновение и продолжение его во времени задают другой ритм киноповествованию, придают обычным событиям эпическое звучание. И я всегда думал, а можно ли сделать фильм из одной фотографии?

Этот снимок 1903 г. Кексгольмского полка 110х60 см я случайно увидел в Союзе фотохудожников. Он висел на стене, поражая своей масштабностью и смыслом. Свыше 1000 человек в кадре – 25 рядов по вертикали по 50 человек в каждом, и все смотрят на тебя, из прошлого столетия...

Эту уникальную фотографию нашли работники музея где-то в Тверской области на чердаке старого дома, и, чтобы она не рассыпалась, наклеили на фанеру. Увидев фотографию, я понял, что это материал для целого фильма. Сразу родился и способ построения фильма. Единый кадр был единственным условием вхождения в эту фотографию. Непрерывное панорамирование по лицам, которые рассказывают о времени и о себе. Любой разрыв, или то, что в кино называется монтажной склейкой, нарушили бы ощущение целостности пространства и времени, единства участников события. Пропала бы уникальность эпического фотопроизведения, которое

запечатлело не только людей – эпоху.

*Е. Е.: Была ли камера, или весь фильм – волшебство компьютерной анимации?*

**Б. Л.:** Конечно, никакой камеры не было. Да ее и не могло быть. И съемка на мультстанке заняла бы не меньше года. Поэтому замечательный мастер компьютерной графики и анимации, режиссер Николай Широкий сделал в своей собственной студии весь фильм на обыкновенном PC Pentium 4, используя программы After Effects 6.5 и Photoshop SC2.

*Е. Е.: Какие технические сложности Вас подстерегали?*

**Б. Л.:** Трудности начались с самого начала. Толстая фанера не позволяла отсканировать фотографию. Пришлось купить специальный планшетный сканер для сканирования живописных репродукций.. Получилось 12 кадров формата А4 по 1,5 Гб. Причем, фотографию пришлось уменьшить, потому что наш компьютер был не в состоянии просчитывать такой объем информации.

Но зато поражало и радовало само качество фотографии. Понятно, что для такого снимка фотографу пришлось построить специальное сооружение по типу камеры-обскуры и смастерить стеклянную посеребренную пластину соответствующего размера. Поскольку на серебро в то время не скупилась, каждый гвардеец зафиксирован удивительно резко и четко. Можно часами всматриваться в фотографию, рассматривая лица, почувствовать характер и даже судьбу каждого бойца и офицера.

*Е. Е.: Как получился эффект панорамирования камеры по фотографии?*

**Николай Широкий:** Мы вместе с режиссером прописывали траекторию движения и в буквальном смысле слова в компьютере рисовали картинку пути. Так и получился эффект «виртуальной камеры», эффект съемки по фотографии. Мы даже

набрались смелости и начали сортировать наших героев. Например, встречались лица бойцов с закрытые глаза. Их перемещали в зону убитых воинов. На их место вставляли другие лица, иногда только лицо, иногда целиком фигуру вместе с гимнастеркой. Очень помогла увеличенная ксерокопия фотографии 3x4 м. Борис Лизнев с нею не расставался и дома, разложив на полу, буквально путешествовал по ней.

Некоторые профессиональные фотографы после просмотра фильма называли наш метод «творческим бандитизмом», говорили, что мы не имеем права так по-хулигански внедряться в исторический документ. Но мы-то делали кино! Мы – кинематографисты, а не реставраторы. Композиция фотографии драматургически трансформировалась в композицию фильма, нам было важно показать дух единства, сплоченности, патриотизма наших воинов.

*Е. Е.: Сильно пришлось реставрировать фотографию?*

**Н. Ш.:** Да. Каторжный труд, надо сказать. Причем, бюджета у фильма практически не было, а мы решили сделать киноизображение чистым. Над одной очисткой я просидел полмесяца за компьютером, да так, что пальцы отваливались. Как в ручной прачечной – очищал от пылинок и царапин лица, гимнастерки... Правда, чистили мы целенаправленно, под каждую траектории «проезда». Сантиметр влево и вправо – качество оставалось прежним. Можно сравнить.

**Л. Б.:** Но иногда недостатки фотографии мы использовали как художественный прием. Мы сделали акцент на порванный кусок, и создали образ войны, картину боя. Еще я заметил, что по краям снимка изображение не такое резкое, как в середине, видна некоторая смазанность и деформированность фигур, а у некоторых солдат были закрыты глаза. Мы превратили это в ту область, где находились

погибшие солдаты, те, кто уже никогда не вернутся с полей сражений. Таким образом, после разорванного изображения «боя», появлялись застывшие, смазанные лица умерших.

*Е. Е.: Что было самым технически сложным?*

**Н. Ш.:** Попастъ в ритм движения «камеры». Чтобы все было похоже на правду.

*Е. Е.: Можно ли фильм назвать своеобразной мультипликацией?*

**Н. Ш.:** Не люблю я все эти термины. Я же ученик Владимира Кобрин, а для его фильмов на многих фестивалях придумывали свои собственные номинации, потому что они не подходили под общепринятый стандарт. Удивительно, но, то же самое, сейчас происходит и с этим фильмом, потому что до него не было ничего подобного. Не снимали так кин! Потому что кино – это монтаж. А наша работа не имеет к монтажу никакого отношения. Один кадр – и целый фильм.

*Е. Е.: Откуда взяли письма солдат и офицеров? Действительно ли это письма бойцов Кексгольмского полка?*

**Б. Л.:** Нет. Это просто письма солдат того времени. Ведь то, что на фотографии запечатлен именно этот полк – случайность. А мог быть и Семеновский, и Павловский. Мы хотели рассказать о русской армии и народе. Для меня эта фотография стала обобщенным образом защитника отечества.

Один из историков принес материалы об истории Кексгольмского полка, но они не понадобились. Потому что тогда это был бы другой фильм – информационно-исторический, а мы хотели создать поэму о духе русского воина. Поэтому важны были суждения о жизни и о войне самих бойцов.

До 1914 г. сохранилось много дневников солдат. Тогда любили писать. Мы постарались соединить переписку фронта и тыла в

едином кинематографическом образе. Поэтому так важны письма отца к сыну на фронт. Они повторяются несколько раз, как символ отеческой любви - отечестволюбия.

Фильм не случайно озвучивали не актеры. Профессиональный диктор произнес лишь начальную часть текста – историю полка. Остальные голоса из обычной жизни. Гимн России «Боже, Царя храни» исполнял ансамбль «Казачий круг», гармонист озвучивал отца, письма солдат читали непрофессионалы. Поставленные голоса разрушили бы доверительную, интимную атмосферу переписки, не соединились бы с пронзительными ликами воинов.

2007 г.

### **Методические рекомендации**

Педагогу вместе со студентами предлагается посмотреть два фильма – «Полк, смирно!» и «До войны я был маленьким» и обсудить их, опираясь на рассказы авторов. Пусть студенты попытаются сравнить эти два фильма по построению драматургии, художественному своеобразию и техническому исполнению.

Следует обратить внимание на то, как используют авторы документальный фотографический материал. Какие смысловые и эмоциональные акценты получаются из применения разных ракурсов, темпа и ритма повествования, какие планы для этого показывают режиссеры, разглядывая снимки.

## **Видеотехника в кинопроизводстве — конец эксперимента, или начало нового пути**

(Беседа с оператором-постановщиком Сергеем Леонидовичем Приймаком).

Ну, кому бы в голову могла прийти идея явиться в японское торгпредство и просить представителей фирмы «Сони» одолжить на пару месяцев видеокамеру «Бетакам», монитор и плеер? Мол, спасайте, дорогие коллеги, фильм горит... А ведь такая идея действительно пришла съемочной группе фильма «Комментарий к прощению о помиловании» во главе с режиссером-постановщиком Инной Суреновной Туманян. Кому первому — сейчас трудно сказать. Зато все помнят, какой неожиданной и безумно дерзкой была эта мысль. И свято уверовав в безнадежность дела, заранее успокаивая себя предстоящим отказом, они пришли в торгпредство. Сами пришли, без каких-либо согласований с высоким начальством, без официальных документов, без копейки валюты за душой...

Разговор был больше похож на монолог. Директор картины М. С. Левин говорил, японские представители слушали и иногда качали головами. Монолог продолжался 45 минут. За это время директор успел рассказать и о замысле фильма, и о безвыходной ситуации, в которой оказалась съемочная группа из-за предельно сжатого во времени съемочного периода, и об интересе советских кинематографистов к японской видеотехнике, и, конечно же, о том, что за прокат камеры съемочная группа не может заплатить ни копейки, зато в качестве рекламы гарантирует большой титр: «Фильм был снят при помощи видеокамеры «Бетакам» фирмы «Сони».

— Нам надо согласовать с руководством. Через неделю мы вам позвоним. — Ответ был настолько неожиданным, что даже немного разочаровал, — Знаем мы их дипломатию, лучше бы сразу отказали...



**Режиссер-оператор С. Л. Приймак.**

**Фото Д. Л. Сеницына**

Фильм «Комментарий к прошению о помиловании» -- первый в России опыт совмещения видео- и пленочной технологий съемки. Полтора часа экранного времени должны были вместить историю одного дня человека, которого выпустили из предварительного заключения только на одни сутки. Главный герой, которого играет Р. Аюпов,— энергичный, трудолюбивый человек, родом из 60-х, когда пахло «весной и творческой свободой». Но так уж получилось, что жизнь его вознесла по служебной лестнице до начальника главка. И вот однажды чья-то недобрая рука положила в его карман тысячу рублей... Взятка! Ему грозит от 7 до 10 лет тюрьмы. Он бродит по улицам родного города — 24 часа свободы...

Эти 24 часа должны были сниматься месяц. Состояние природы, города, атмосфера осени, люди, окружающие героя,— существуют в координатах времени и пространства одного дня. Основной материал фильма — хроника городской жизни, в которую выброшен герой. Игровые сцены в

фильме можно перечислить по пальцам: вот он пришел к старому другу, вот в больнице навестил давно забытую любимую девушку, вот встретил юную хиппи на арбатской «тусовке» с выражением глаз Джульетты Мазины... Все остальное — наш повседневный мир, раскрывшийся герою именно в ту минуту, в которую он ему уже не принадлежал.

Чтобы ускорить съемки, были созданы две операторские группы: оператор-постановщик В. А. Гинзбург должен был снимать игровые эпизоды, режиссер-оператор С. Л. Приймак (так в титрах был назван оператор, снимавший видеоматериал) — хроникально-игровые. Но при всей оперативности работы скоро стало понятно — фильм за такие сроки при имеющейся технике, с камерами «Конвас» и отечественными пленками ДС и ЛН снять невозможно. Для режимных ночных, утренних и вечерних сцен нужен был не просто «Кодак», а «Кодак» самой высокой чувствительности, чтобы работать без искусственного освещения, чтобы не «пугать природу». Вот тогда-то и возникла идея снабдить хроникальную операторскую группу видеотехникой.

**Сергей Приймак:** Я никогда в жизни не держал в руках «Бетакам». Мне пришлось перерыть кучу специальной литературы, чтобы иметь хоть какое-то представление о видеосъемках и о переводе изображения с видео на кинопленку. Все наши сомнения рассеялись после того как мы посмотрели небольшой ролик, снятый видеокамерой и переведенный японской фирмой на кинопленку. Мы взяли этот материал и пошли к начальнику ОТК. Дали посмотреть и спросили, нет ли у него каких-нибудь возражений против качества. Нам ответили, что сразу видно — снято на «Кодак» камерой «Аррифлекс»... Решение было принято. Мы начали искать видеоаппаратуру.

Принять решение и его осуществить — вещи несопоставимые. Телевидение и ЦСДФ свои камеры отказались дать наотрез. Вся

видеотехника у них была «на руках» или в ремонте. В Госкино киностудия даже не стала обращаться, предвидя невероятно долгие переговоры, а в конце неминуемый отказ... Вот тут-то и возникла идея о торговом представительстве «Сони-корпорейшн».

Через неделю после первого визита в японское торговое представительство на киностудии им. М. Горького раздался телефонный звонок: «Приходите для дальнейших переговоров». Представители фирмы «Сони» давали свою видеотехнику и согласились произвести перевод с магнитной пленки на киноплёнку в размере 600 метров. Все бесплатно! Конечно, не сочувствие к коллегам подвигло представителей фирмы на такой благородный в самом прямом смысле слова поступок. Реклама в титрах — уж очень незначительный эпизод. А вот предположить, что японские партнеры увидели в советском кинематографе большой реальный рынок сбыта своей продукции... Ах, как бы хотелось это предположить и поверить, что они не ошиблись! Но об этом немного погодя.

Группа Приймака, в которую входили ассистент оператора Э. Бикметов и видеоинженер С. Мартынов, приступила к съемкам. Они снимали днем, утром, вечером, ночью, никогда не пользуясь киносветом, снимали хронику, документальные эпизоды жизни города, снимали главного героя в реальной, не игровой среде. И только уже в процессе работы возник первый настоящий контакт с видеотехникой.

**Сергей Приймак:** В какой-то момент я почувствовал,— что видеокамера — не просто новая техника, а нечто большее. Это принципиально иная возможность. Камера вдруг стала единомышленником. Появилось редкое ощущение творческой свободы. Исчезла зависимость от громоздкой малоподвижной кинотехники. Между тобой и изображением возникла прямая обратная связь, не зависящая от многоступенчатости кинопроцесса, когда между тобой и кадром стоит множество людей, далеких от твоего творчества. Несовершенство техники и равнодушие киноокружения

перестали быть определяющими. От творческого импульса до реализации на пленке стояла только одна преграда — ты сам.

Монитор, возможность сразу увидеть то, что ты снял, сыграли в этом самую незначительную роль. В первую неделю мы вволю насладились этой «забавой», а потом почти перестали брать монитор на съемки. Я начал понимать, что получу на видеопленке, если буду снимать так, а не иначе. Чудес не бывает. В кадре не может возникнуть что-то большее, чем ты в него заложил. Меньшее — сколько угодно. Неудач всегда больше, чем побед.

Есть в фильме кадры, снятые на улице Горького и на Арбате, которые поражают необыкновенной правдивостью и в то же время какой-то внутренней щемящей болью, неким контактом души, который оператор установил с героями своей хроники. Перед зрителем на экране группы молодых людей — здесь можно увидеть пацифиста и металлиста, люберов и панков, или просто молодых ребят, не принадлежащих ни к каким «ассоциациям». Они отдыхают, курят, переговариваются, поют под гитару, слушают магнитофон. Эти кадры без единого комментария и текста показали то, что так пытался понять и показать зрителям про «эту странную молодежь» Юрий Подниекс в фильме «Легко ли быть молодым?». Что это — неожиданная художественная удача или маленькая щелочка в еще неизведанные стилистические изобразительные возможности видео?

Я не могу говорить о приоритете техники в искусстве. Я сам не могу до конца проанализировать и объяснить свой контакт с видеотехникой. Ведь любая техника в искусстве необходима, но всегда вторична. Не она является носителем эмоционального опыта и моральных критериев. Техника — только средство...

Но я могу уверенно сказать: то, что снято камерой «Бетакам» на видеоленту, мы не смогли бы снять ни одной существующей кинокамерой. И дело тут не только в ее мобильности, бесшумности, возможности работы при малых освещенностях. Безусловно, на видео можно спокойно снимать в полумраке, в толпе, когда тебя в буквальном смысле толкают под руку

случайные прохожие. Мы почти никогда не прятали камеру, люди видели нас, но мы имели возможность не спешить, присмотреться, вжиться в обстановку и только потом незаметно включить камеру. Получился художественный репортаж скрытой, но не спрятанной камерой. Причем такая специфика съемки сформировала наши отношения с актером Аюповым. Поначалу мы оба были очень напряжены, и задуманные хроникально-игровые эпизоды «не шли». Было слишком много придуманного и надуманного, выпирала игровая заданность, не хватало того самого воздуха, который не сыграешь. Мы спешили, нервничали, и вот тогда-то и «заговорил» «Бетакам»: «Спокойно, ребята! Не спешить. Патронов и пленки не жалеть. Я с вами». Мы отказались от жесткой оговоренности сцен, перестали «разжевывать и дожимать», и что-то начало получаться.

Тогда и проявились удивительные человеческие и актерские качества Рима Аюпова. Это звучит банально, но он начал «жить, а не играть». Он проживал шаг за шагом жизнь своего героя, не думая о том, что его снимают. Да он часто этого просто и не знал, но застать его врасплох было невозможно. Что бы ни происходило — в кадре всегда был Тепляков (главный герой), актер растворился в нем. И очень скоро наступил такой момент, когда мы уже не обговаривали каждый кадр. Мы стали понимать друг друга без слов.

В фильме есть эпизод — главный герой заходит в Бутырскую тюрьму, в отделение, где принимают передачи. Документальные кадры. Никакая бы массовка, никакие бы актеры не смогли бы сыграть эту атмосферу беды. Причем мы сознательно избегали эффектных сцен чужого горя. Помню, что стоял с камерой спиной к женщине, которая принесла сыну передачу. Открылось окошечко, и голос произнес: «Приговор приведен в исполнение...» Я до сих пор слышу этот звук и последовавшую за ним тишину. Это нельзя было снимать, хотя в зрительном зале, я уверен, был бы шок. Искусство не может себе позволить некоторых вещей, которые позволяет жизнь.

На этой грани между реальной жизнью и игрой оператору приходилось постоянно балансировать, заставляя документальный материал работать на сюжет фильма и наоборот — предлагать актеру превращаться в провоцирующий катализатор действий окружающих его людей. И все-таки механика съемки не определяет основных преимуществ видеотехники перед кинотехникой. Теоретически все то же можно было снять и кинокамерой, правда, затраты были бы несоразмерными. А вот цвет...

Больше всего в видео меня подкупили широчайшие возможности работы с цветом. Ведь восприятие цвета сходно с эмоциональным опытом. Эмоция — это момент откровения, а не результат активно организованного мышления. Цвет же активно воздействует на подсознание. И если он случаен и плохо управляем в изображении, то становится врагом драматургии. Здесь преимущество видео перед кино неоспоримо. В видео можно полностью избежать чрезмерности, вульгарности цветного изображения. Можно достичь удивительной естественности цвета, поймать неуловимые оттенки, ощутить прозрачность дыхания света и цвета... Жаль, если видео вслед за телевидением и кинематографом станет слишком разговорчивым. Такая тенденция есть. Ведь любое визуальное искусство — это совокупность зрительных образов. «Лучше один раз увидеть!»

В глазах человека происходят удивительные процессы: конкретная зрительная информация сталкивается с нашей индивидуальной пространственной памятью, рождая новый зрительный образ. У каждого свой. Поэтому так важна зрительная культура. А ее не хватает и у зрителей, и у творцов. Во многих фильмах изображение ушло на второй план, упростилось, потускнело, стало иллюстрацией к тексту. Мы разучились видеть и удивляться. Нужен приток новых сил и новых идей. Хочется верить, что широкое распространение видеосъемки поможет сломать зрительские стереотипы, прорвать пелену привычного восприятия. Конечно, изобразительные задачи в фильме не могут быть самоцелью. Их возникновение и характер продиктованы драматургией. В нашей картине

есть, например, ряд черно-белых кадров, часть из которых воспринимаются как цветные. И, наоборот, есть кадры, снятые в цвете на видео, но доведенные до «бесцветности».

Кривые железнодорожные рельсы. Пустое небо, прижавшееся к земле. Состав. Бесконечные колеса. Блики света пульсируют на искореженном обломке, отражаясь то ли в зрачках, то ли в пустых глазницах. Тишина. Сумерки. Пасмурное небо, рельсы, окутанные даже не туманом, а каким-то грязноватым смогом. Все без цвета и без времени. И только вдали еле теплится что-то, исчезающе малое: то ли огонек, то ли дырка, проколота в грязном небе.

Естественно, за этими кадрами пришлось охотиться. Их надо было не только придумать, увидеть и услышать, но и прожить. Обычный кинопроцесс со своей суетой и громогласностью мог их спугнуть. Для съемки таких эпизодов (да и не только таких) нужна интимность процесса. И этой интимностью, необходимым для творчества качеством, безусловно, обладает видео.

Мы привыкли к тому, что телеизображение как бы проще и банальнее. На телеэкране пропадает объем, нивелируется эффектное освещение, кадры мерцают и дробятся на строки. Наверно, поэтому многие кинематографисты саркастически относятся к видеотехнике и с азартом рассуждают о «магии» фотографического изображения. И она действительно существует, эта магия, созданная и исповедуемая блестящей плеядой творцов киноизображения. Но это вовсе не значит, что нет магии электронного изображения. Просто ее богатый внутренний потенциал не раскрыт, а совсем юный возраст оставляет право на большое завтра. Мне кажется, слишком много полемического азарта в спорах и слишком мало знаний и творческого опыта в работе на видео. Поэтому «не надо бороться за чистоту улиц, их надо подметать». Почему-то все ждут от видео немедленных результатов, высокого искусства. Хочется собрать богатый урожай. Но кто его растил? Нужно не только желание, но и время, труд и талант.

Драматургия требовала создания образа города как действующего лица. Его перенасыщенность и многоликость, пустота и сверхзначимость привели нас к необходимости создания скользящего образа города. Оставляя в кадре все важное и случайное, мы старались убрать все лишнее, чтобы начал работать баланс ничто-нечто, чтобы ожили на экране те реальность и призрачность мира, которые ощущает главный герой. Он ходит по городу как во сне. Только этот сон до боли реален, чувственен, в нем отражаются прошлое, настоящее и будущее, в которых он перестает быть действующим лицом. Город-реалия и город-ощущение существуют одновременно, проступая друг сквозь друга. Прозрачное — призрачно! Мера соотнесенности этих двух пластов определяет вектор состояний: покой — напряжение — тревога. Для реализации этого мы использовали камеру «Бетакам», штатив, 14-кратный трансфокатор и... вдохновение.

В фильме возникает совершенно особый изобразительный пласт — мир, отраженный стеклянной поверхностью, королевство кривых зеркал, многократность отражений в разных ракурсах, бесконечно повторяющихся и бесконечно разных. И ни одного комбинированного кадра, ни одного наложения. Хочется войти в это неизведанное пространство, почувствовать и понять его до конца, но сюжет неумолимо ведет нас дальше, к новым, подчас случайным и гораздо менее интересным встречам героя.

Многие вещи, которые вошли в фильм, оказались необязательными и наоборот — то, от чего пришлось отказаться в силу режиссерского замысла, могло быть расширено, продолжено. Ведь в идеале, если бы фильм был полностью построен на видеоизображении, мы могли бы попробовать вообще отказаться от разговоров, от текста, но тогда это стало бы совершенно другим произведением.

Говорят, что кинофильм рождается в монтажной. В видео это не так. Оператор-постановщик видеофильма задолго до съемок должен четко представлять себе основную концепцию фильма, должен в буквальном смысле слова видеть заранее свои кадры, предчувствовать их последующий

монтаж. Ничего этого у нас не было. Вообще вся наша работа на видео, а потом совмещение видео- и киноматериалов походило на блуждание в темной комнате с завязанными глазами. Очень многое делалось методом «тыка». И, конечно же, сам монтаж осложнился полным отсутствием необходимой специальной техники и технологии.

Монтаж фильма поставил съемочную группу в тупик. Окрыленные успехом переговоров с японской фирмой, они пошли на телевидение, потом на ЦСДФ. Просили, объясняли, что это интереснейший эксперимент, что его надо поддержать, что японские коллеги ждут смонтированный материал для перевода его на киноленту...

Все было бесполезно. «Хотите делать монтаж — платите! 300 рублей — смена! Только 2—3 дня в порядке исключения. У нас и без вас дел хватает». Пришлось обходиться собственными силами. Начальник видеоучастка киностудии им. М. Горького В. В. Биденко и его заместитель предложили и осуществили перевод видеоматериала на видеоаппаратуру, которая имела на студии,— видеоманитофон формата U-Matic, потом с монитора пересняли на киноленту, сделали черновой монтаж и только потом приступили к отбору материала, который японцы должны были перевести на киноленту.

Здесь может появиться вопрос, почему возникла необходимость осуществлять перевод с видео на киноленту в Японии?

К сожалению, у нас в стране тогда не было аппаратуры, на которой можно было бы осуществить полноценный перевод с видеоленты на киноленту. Была специальная техника на телевидении и на ЦСДФ, но она использовалась только для хроникального материала или нарочитой стилизации под хронику. Можно было, конечно, с разными техническими ухищрениями снимать с экрана монитора, но тогда качество и структура изображения были бы эквивалентны изображению, полученному 8-мм камерой. Значит, монтаж с 35-мм пленкой исключен. В Японии же перевод

осуществлялся лазерным способом, и полученный материал получался адекватным по изображению 16-мм «Кодаку».

**С. П.:** Наши японские коллеги были несколько удивлены, когда мы вместо 600 м привезли 1500. Они сказали, что 600 м переведут бесплатно, а за остальной материал нам придется заплатить. Но только за негативную киноплёнку! Это было настоящим подарком. Мы начали обговаривать условия перевода на киноплёнку. Для нас это было очень важно, потому что переведенный материал с видео по изображению не должен был отличаться от киноматериала, снятого на отечественных плёнках. Японская система печати, как, впрочем, и любая современная система печати, ориентирована на технологические параметры плёнки «Кодак» с очень низким градиентом негатива — 0,5 ед. и высоким градиентом позитива порядка 4 ед. Наши негативные плёнки теоретически имели градиент тоже порядка 0,56, но при практическом сопоставлении получалась большая разница. Материал сразу можно отличить по контрасту, по четкости изображения, по цветовой гамме и т. п. Поэтому вынуждены были пойти на заведомое ухудшение видеоматериала, на нарушение режима обработки плёнки, завышали градиент негатива. В результате всей этой «химии», мы неминуемо получили разбаланс в цвете. Но как иначе совместить по контрасту видео- и киноматериал, мы просто не знали. Вообще вся наша технологическая цепочка была крайне не отработана. Мы не знаем, что о нас подумали японцы, они были несколько озадачены такими просьбами, но наши пожелания выполнили. И тут выяснилось, что все напечатанное мы не можем принять по одной простой причине — они перевели на плёнку обыкновенный полный видеокадр без каше, так как картина была снята открытым кашетированием. Наверное, они просто не могли себе представить, что у нас в стране кинотеатров с кашетированными проекционными рамками — единицы, и что для нас этот вопрос важный. Спасло то, что такой пункт был предусмотрен в договоре. Они заново, без возражений сделали весь перевод. На это ушла неделя. И все-таки, когда я

увидел наш видеоматериал на киноплёнке, разочаровался. Конечно, я заранее знал, что любой перевод несёт в себе обязательные потери. Наш материал претерпел четыре перевода. Один я сделал на телевидении, при монтаже в системе PAL, с видеомэгнитофона на видеомэгнитофон. В Японии из системы PAL переводили сначала в систему NTSC, т. е. перекодировали сигнал, вместо 25 кадров — 30. Изменились контрасты, цветовая гамма, даже структура изображения. Мы не знали в деталях, как можно руководить процессом перевода, как исправить возникшие дефекты. Поэтому некоторые кадры фильма далеки от их телевизионного оригинала. Но очень многое мы поняли, и в дальнейшем, я думаю, этого удастся избежать.

Например, очевидно, что видео требует своих, особых, отработанных выразительных средств, а не механического переноса кинематографических приемов. Лучше всего удаются на видео крупные и средние планы, причем желательно, чтобы фактура была однородной. Если в кадр попадала, например, мелкая листва или даже вязаная крупной вязкой кофточка героини, то эти дробные фактуры начинали жить как бы самостоятельно — появлялась телевизионная строчность, некое «кипение» на экране. Отчасти это происходит от того, что информационная емкость видео меньше, чем в традиционном 35-мм кинематографе. Поэтому, наверное, видовые кинофильмы на видео снимать не стоит. Но такие видеодефекты происходили и от разъюстирования камеры «Бетакам». Мы не знали особенностей этой, уже бывшей в употреблении камеры. На знакомство с ней у меня было пять дней. Вместе с инженером-электронщиком А. Герасимовым мы эти пять дней изучали камеру. И на протяжении всего съемочного периода каждую неделю он проводил юстирование электроники «Бетакама». Может, это надо было делать чаще. Трудно сказать.

Но даже из недостатков можно иногда извлечь достоинства. Есть такой известный на телевидении эффект кометы. Достаточно неприятный. Если вы панорамируете, а в кадре у вас светящиеся источники, то на экране появляется световая техническая грязь. А если камера неподвижна и

движется источник света, можно получить достаточно выразительный динамический эффект светового шлейфа с подчеркнутой траекторией. Правда, этот эффект существует только у старых моделей, новейшие камеры «Бетакам SP» лишены этого недостатка. Более того, за счет расширения рабочего диапазона качество изображения, полученного последними моделями «Бетакама», значительно выше.

На «Бетакаме» диафрагма устанавливается автоматически. Я этим устройством перестал пользоваться сразу. Диафрагму устанавливал на глаз, интуитивно. Автоматика высветляет изображение, делая его излишне ярким, лакированно-красочным. А это нужно далеко не всегда. Мы практически не использовали и автоматику цветового баланса, сохраняя в изображении его естественные природные цветовые неправильности. Конечно же, при съемке необходимо чувствовать все изменения, которые произойдут при последующем переводе на киноплёнку. Оказалось, например, что не стоит спускаться вниз по характеристической прямой, работать на заниженном сигнале. В принципе, оператор только тогда может спокойно снимать, когда в процессе съемки имеет возможность видеть конечный результат. В нашем случае был очень важен сам перевод на киноплёнку, его особенности, недостатки. Мы же имели дело с «черным ящиком».

Подобная история произошла со мной в 1974 году на съемках фильма «Крестьянский сын» режиссера Ирины Тарковской.

Я получил чуть контрастный, но вполне нормальный негатив, и с него напечатали прекрасный рабочий позитив... на бракованной плёнке с заниженным контрастом. Я этого не знал и продолжал снимать в том же духе.

Мне кажется, что противопоставление «кино — теле — видео» достаточно надуманно. Пожалуй, стоит условно делить не на «киношников» и «телевизионщиков», а на художников и ремесленников. Очерчивать в искусстве жесткие границы, определенные техникой, значит, возлагать на нее не свойственные ей функции, снимая их с себя. Кино и видео имеют

много общего, но у каждого из них свои выразительные средства, своя система образности. Задача художника — найти их.

Режиссер-оператор Сергей Приймак мог говорить о фильме бесконечно долго. Это был рассказ человека, влюбленного в видеотехнику, поверившего в ее возможности и крайне заинтересованного в том, чтобы до конца освоить этот удивительный процесс. Ведь на самом деле была использована лишь малая часть возможностей видеотехники. Отчасти это фильму было не нужно, но главное — у группы не было ни технических, ни технологических возможностей. Они даже не имели монтажного пульта «Бетакам», на котором осуществляется черновой монтаж отснятых сюжетов. А многое они просто не знали. Современная цифровая техника обеспечивает широкий набор самых различных видеоэффектов, которые в сочетании со средствами микширования и проекции буквально раскрепощают художника в таком сложном деле как комбинированные кадры. Она позволяет изменять освещенность, насыщенность и цветовой тон. Варьируя их, можно достичь динамического эффекта эмоциональной напряженности. На киноплёнке это сделать трудно, в цифре — элементарно. Но это сегодня, когда, наконец, закончился спор о качестве цифрового и пленочного изображений, и широкоформатные блокбастеры снимаются цифровыми кинокамерами с отличной оптикой.

А тогда от видео (впрочем, как совсем недавно от цифры) многих кинематографистов отпугивала относительно низкая информационная емкость изображения. Но разве искусство заключается в том, чтобы впихнуть в кадр как можно больше информации? Ведь если на небе будет не девять звезд, а только одна, но ее свет, живой или мертвый, ее крик достигнет тебя, позовет или оттолкнет — разве это не будет искусством?

Обо всем об этом Сергей Леонидович говорил с азартом. Он только не хотел говорить о том, что стало происходить с привезенным из Японии материалом при печати эталонной копии.

Эта попытка продолжалась три месяца. На киностудии им. М. Горького, несмотря на все усилия, нормальную эталонную копию на отечественной пленке напечатать не удалось. Добились разрешения печатать на «Кодаке» на Московской копирфабрике. И вот какую неделю подряд оператор вместе со светоустановщицей В. Федотовой доводили, как говорится, цветопередачу «до ума», чтобы она хоть как-то соответствовала тому образцу, который был получен на фирме «Sony». Очень не хотелось делать хуже, чем это должно и может быть.

Удивительным было то, что никакой заинтересованной поддержки ни со стороны руководства киностудии, ни со стороны технических служб операторская группа не получила. Все, что они делали, делали сами. Правда, палки в колеса совали все же реже. Наблюдали со стороны. Выплывут? Не выплывут? А ведь режиссер-постановщик И. С. Туманян, ее ассистент И. О. Гедрович и операторская группа на свой страх и риск проводили первый в Советском Союзе эксперимент по использованию видеотехники и видеотехнологии в производстве художественного игрового кинофильма. И как ни печально признавать, зарубежные коллеги из Японии проявили намного больше внимания и понимания, чем коллеги-соотечественники.

1998 г.

## **Методические рекомендации**

Студентам в виде домашнего задания следует посмотреть фильм режиссера И. Туманян «Комментарий к прошению о помиловании». Вместе с педагогом на семинаре попытаться найти те фрагменты, которые были сняты на видеокамеру. Сравнить их по динамике, цвету, свету с кинофрагментами.

Было бы интересно обсудить и интервью с Сергеем Приймаком, и фильм с точки зрения современных достижений цифровой техники в кинематографе. Понять, что актуально для нас из рассказа оператора о киноизображении, а что безвозвратно ушло в прошлое. Так как в материале используется много технических и технологических терминов, касающихся производственного процесса пленочного кино, то педагог должен рассказать об этой технологии и пояснить некоторые термины.

## Грезы о ТВЧ, или как это все начиналось в России

(Интервью с режиссером и оператором М. Е. Голдовской)



**Марина Евсеевна Голдовская**

Марина Евсеевна Голдовская, доктор искусствоведения, режиссёр, оператор, автор документальных фильмов: «Испытание», «Аркадий Райкин», «Архангельский мужик», «Власть соловецкая» и многих других, автор многих статей о проблемах телевидения и новом искусстве видео. Она одна из тех немногих режиссеров, которые чувствуют и понимают роль техники в кинематографе, знают и умеют поставить технические средства на службу реализации художественного замысла фильма, внимательно следят за последними достижениями в развитии арсенала технических средств и новых методов в изобразительном решении.

**Марина Голдовская:** Когда в 1954 г. я заканчивала ВГИК и собиралась идти работать на телевидение, мои однокурсники смотрели на меня с жалостью и непониманием. Вроде бы и училась неплохо и была возможность пойти в кино, на «Мосфильм» или на ЦСДФ...

А я чувствовала, что именно на телевидении начинается новое

интереснейшее дело. Я никогда не жалела о тех годах, которые провела на телевидении. Именно здесь я поняла, каких эффектов зрелищности можно ждать от телеизображения, и какую роль телевидение может сыграть в кинематографе. Серьезнейшей вехой в моей жизни стало знакомство с видео. В 1982 г. я сняла первый в своей жизни видеофильм «Понедельник — выходной день».

Тогда еще мало кто из кинематографистов всерьез относился к работе на видео. Техника в начале 80-х была малопригодна для документального кино: моноблочных камер у нас еще не было, видеомэгнитофон VCN весил 32 кг. и был привязан кабелем к камере. Передвигаться, чувствовать себя раскованно видеотехника не позволяла. А я привыкла работать свободно с кинокамерой, в особенности с 16-мм. Видеомонтаж также был совершенно нерешенной проблемой, о которую все спотыкались и поэтому старались избегать видео вообще. Помню, как трудно нам было, когда мы мучились над фильмом, изобретая оптимальную монтажную технологию, чтобы уложиться в смету. И несмотря на эти мучения, я совершенно влюбилась в видео и с тех пор стараюсь как можно больше и чаще снимать видеофильмы.

Что же меня так привлекает в работе с видеотехникой? Понимаете, когда у меня в руках легкий, мобильный моноблочный «Бэтакам», дающий возможность одновременно снимать и записывать звук, работающий практически бесшумно, я чувствую, как камера дышит, живет своей жизнью, и при этом полностью подчиняется мне. Я хозяйка материала, меня ничто не ограничивает во время съемки: ни пленка, ни освещение, ни время... В кино я постоянно ощущаю, как будто с каждым метром отснятой пленки из меня вытекает собственная кровь.

Я боюсь недоснять то, что необходимо, боюсь брака и, конечно, прежде всего — перерасхода пленки. Вернее, боюсь, что мне пленки просто не хватит.

Работая с кинокамерой, я каждый день придумываю все новые и

новые ухищрения для того, чтобы отвлечь моего героя от камеры, на которую он смотрит, как кролик на удава. К бесшумной видеокамере человек, которого снимаешь, привыкает очень быстро, так как порой ему совершенно непонятно, идет съемка или нет. Камера может работать во время всего разговора, пленка не лимитирована, неудачные куски можно стереть и переписать.

Для творцов, которые до сих пор скептически относятся к видео, я хочу отдельно заметить, что видео — не просто новая удобная технология, это еще и способ более глубокого раскрытия человеческого характера, проникновения в его душу при помощи видеокамеры. Впервые я это поняла в процессе работы над фильмом «Архангельский мужик», который своим появлением обязан видео. Первоначально сценарий состоял из шести новелл. Действие происходило в разных местах нашей страны. Но когда мы приехали в Архангельскую область на хутор, где жил главный герой, то мы решили ограничиться только Сивковым — этим удивительным человеком и настоящим бойцом. Мы привезли в Москву массу материала, снятого на свой страх и риск. Ведь от нас ждали совсем другого фильма, и нам предстояло убедить студию в своей правоте.

Помимо этой творческой проблемы передо мной стояла и непростая технологическая задача: смонтировать кинофильм, снятый по комбинированной технологии (синхронные эпизоды были сняты на видео, жизнь Сивкова и хутора — на 16-мм пленке). Опыта подобного рода в практике нашего телевизионного кино в то время еще не существовало. Это был, если я не ошибаюсь, первый эксперимент. Мне пришлось изобретать свою собственную технологию видеомонтажа.

Вообще, монтаж — один из главнейших этапов работы над фильмом. В кинотехнологии этот процесс отработан десятилетиями и больших проблем для режиссера — за исключением творческих — нет. Технология видеомонтажа в то время была еще совершенно неотработанной. Сейчас это кажется уже смешным и нелепым, но вплоть до 1987 года на

«Телецентре» не пользовались бытовыми видеомагнитофонами для чернового видеомонтажа.

Работая над «Архангельским мужиком», мне удалось с помощью заместителя председателя Гостелерадио СССР по технике Г. З. Юшкявичюса добиться разрешения переписать весь исходный материал на VHS и прописать в поле кадра код — это был первый случай на нашем телевидении!

Я тогда воспользовалась бытовым видеомагнитофоном, на котором «гоняла» сотни раз своего «Архангельского мужика» — около 10 часов рабочего материала. Я монтировала на бумаге — по расшифровкам с тщательно расписанными кодами. А потом за 13 часов смонтировала картину в аппаратной чистового монтажа, сэкономив при этом неожиданно для всех около 13 тысяч рублей.

Большую помощь мне тогда оказали видеоинженеры «Телецентра», с которыми у меня всегда был очень тесный контакт. В особенности помогла мне тогда Стелла Неретина.

Если бы не грядущая техническая революция, то любовь или нелюбовь к видео можно было бы рассматривать как чисто вкусовой момент. Сейчас уже совершенно очевидно, что в ближайшие десятилетия тенденция к соединению кино- и видеотехнологий будет усиливаться, а в XXI веке они соединятся окончательно. Телевидение высокой четкости (ТВЧ) — это тот мост, который соединит обе технологии.

Уже сейчас за рубежом ТВЧ получило широкое распространение. Многие кинематографисты осваивают ТВЧ с энтузиазмом. Но и там пока еще существует консерватизм, о котором я говорила выше.

Помню, на Токийском фестивале фильмов, снятых по технологии ТВЧ, разгорелся спор между американским режиссером Вимом Вендерсом и Збигневом Рядчинским. Первый очень скептически относится к видеоизображению вообще. На его взгляд, электронная картинка — искусственна, в ней нет той пластичности, гибкости, красоты, которую могут

передать киноплёнку и киноизображение. Однако даже он был вынужден обратиться к ТВЧ, когда ему потребовалось в эпизоде сна одного из героев фильма получить стократную экспозицию. Такой трюк пока можно получить только с использованием ТВЧ.

Яростным оппонентом Вима Вендерса выступил Збигнев Рябчинский, стараясь объяснить первому, что ТВЧ — наше будущее. И сегодня этого нельзя не понимать.

Мне, конечно, могут возразить, что, если уж такой режиссер, как Вим Вендерс, для которого, очевидно, все виды техники и технологии доступны, скептически относится к видео, то что же вы хотите от наших режиссеров. Они и так испытывают колоссальные трудности с отечественными кинотехнологией и техникой из-за их несовершенства. Но если мы будем продолжать иронизировать по поводу этих наших бед и считать, что ТВЧ — это заоблачные дали, которых нам все равно никогда не достичь, то у нас вряд ли что-нибудь сдвинется с места. Конечно, это, в первую очередь, дело инженеров, технологов. Но не менее важно и воспитание нового поколения кинематографистов. Необходимо, чтобы во ВГИКе с первого курса обучали видеосъемкам, видеомонтажу, видеотехнологии.

На мой взгляд, специальное видеообразование в большей степени необходимо именно режиссерам. Кинооператор очень быстро и без особого труда всегда сможет освоить видеотехнику. А вот видеорежиссура — совершенно особая область и практически неосвоенная. Это особое видение фильма, материала, особое чутье на видеоэффекты, на возможности электронного изображения. Надо знать и чувствовать еще неустоявшуюся видеоэстетику изображения. Сейчас видеорежиссеров — единицы. Правда, в Ленинграде, в ЛГИТМИКе есть один курс. ВГИК также провел набор на курс видеорежиссеров и видеооператоров, но дело продвигается все же очень и очень медленно.

А ведь для того, чтобы обучать студентов видеотехнологии и видеосъемкам, совершенно не обязательно иметь дорогостоящее

оборудование, типа Betacam. Можно вполне обойтись бытовой видео-техникой и аппаратурой чернового монтажа для повседневной работы, а для дипломов — линейкой Super VHS или Hi 8.

Благодаря высокому качеству изображения огромной популярностью пользуются лазерные диски. Изображение, записанное по такой технологии, не уступает киноизображению. А когда станет возможным всеобщее использование ТВЧ, в экранном искусстве произойдет подлинная революция. Ведь самая характерная черта нашего времени, это соединение кино-, теле-, и видеотехнологий с возможностями компьютерных систем.

Впервые с ТВЧ мне посчастливилось познакомиться на Международном фестивале электронного кино в Монтре в 1989 году и затем — в Токио в 1990 году.

Такие фильмы, как «Махароба», «Олимпиада в Сеуле», «Новогодний концерт», заставляли поверить в рождение нового экранного языка, может быть, даже нового вида искусства. Техника удивительным образом обогатила старые и привычные формы кино и телевидения, дала качественно иной эстетический результат. Удивительное дело: в Австрийском фильме «Новогодний концерт», например, ничего принципиально нового не было. Фильм снят достаточно примитивно, четырьмя камерами с разных ракурсов. Обыкновенный репортаж. Но технические возможности ТВЧ дали то поражающее впечатление присутствия, которое невозможно ощутить даже при просмотре широкоформатного фильма самого наивысшего технического качества со стереофоническим звуком. С экрана звучала божественная музыка Штрауса. Никакая консерватория по эмоциональному воздействию, на мой взгляд, не сравнится с этим экранным зрелищем. Когда приходишь в концертный зал, постоянно что-то отвлекает: кто-то кашлянул, чихнул, съел конфетку, призывно шурша фантиком. Новое же зрелище — ТВЧ оставляет наедине с музыкой и изображением великолепного качества.

Японский фильм «Махароба» — экранизация легенды о любви,—

меняет все представления об усвоенных с ВГИКовских лет теориях монтажа. В этом фильме просто не видишь, не замечаешь стыков между кадрами. Вместо обычных монтажных приемов — параллельного, последовательного, ассоциативного, метафорического и других, применен какой-то особый вид, который я бы назвала «перетекающим». Кадры плавно переплывают один в другой, а зритель ощущает удивительное «купание» в прекрасном океане образов. Это трудно передать словами, это надо хотя бы один раз увидеть самому.

После фестиваля в Монтре я написала статью о перспективности развития ТВЧ и дала ее прочитать нашим ведущим операторам. Почти все в один голос сказали, что ТВЧ, конечно, интересная штука, но для нашей страны совершенно не актуальная. Такая реакция на статью (Сб. «Киноведческие записки», М., ВНИИК, 1989 г.) понятна и вполне естественна: у нас сейчас нет средств на куда более необходимые для повседневной жизни вещи, и дорогостоящее ТВЧ кажется непозволительной, недоступной роскошью.

1998 г.

### **Методические рекомендации**

Этот материал включен в книгу как чисто исторический факт той непростой ситуации в киноискусстве, когда в пленочное кино начало проникать видео, а затем и цифровая, компьютерная техника. Было бы интересно посмотреть и сравнить фильм Марины Голдовской «Архангельский мужик» (с учетом его технического несовершенства и непреложными изобразительными достоинствами этой кинодрамы) и документальные фильмы, снятые по последнему слову цифровой техники как «Пещера забытых снов» В. Херцога и «Пина: Танец страсти. 3D» Вима Вендерса 2011 года. Тогда у преподавателя и студентов может состояться интересный разговор об эстетическом освоении кинопространства цифровыми технологиями и незыблемыми ценностями аудиовизуального искусства кино.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	5
От автора .....	7
Мультимедийный фильм – рождение жанра.....	8
Компьютерные технологии в кинематографе: от спецэффектов эстетике кино .....	23
Форма и содержание кинообраза (Интервью с режиссером В. М. Кобриным).....	47
Интерпретация текста в фильмах режиссера В. Кобрина.....	65
Между пропастью и гэгом, или диалоги после смерти.....	73
«Физика для малышей» или педагогика для взрослых (Интервью с режиссером Л. Л. Сикоруком).....	102
Мир на кончиках пальцев (Интервью с режиссером-мультипликатором Г. Я. Бардиным).....	121
На грани театра и кино (Интервью с режиссером-мультипликатором Н. Н. Серебряковым).....	134
Мир превращений Александра Татарского (Интервью с продюсером и режиссером А. М. Татарским).....	142
Документальная сказка (Интервью с режиссером С. Быченко).....	157
Реализм – враг мультипликации (Интервью с режиссером С. Быченко) .....	162
Энциклопедия мультипликационных техник (Интервью с продюсером Д. Горбуновым).....	172
Научно-популярный фильм – как исследование жизни (Интервью с режиссером научно-популярного кино Ю. Н. Альдохиным).....	186
Сначала была хроника (Интервью с оператором В. И. Афанасьевым).....	198
Энергетика документальных образов (Интервью с режиссерами А. Булгаковой и Д. Фелориным).....	211

Кинематография старого снимка (Интервью с режиссером Б. Лизневым и художником- постановщиком компьютерного дизайна Н. Широкиным) .....	220
Видеотехника в кинопроизводстве — конец эксперимента, или начало нового пути (Интервью с оператором-постановщиком С. Л. Приймаком) .....	226
Грезы о ТВЧ, или как это все начиналось в России (Интервью с М. Е. Голдовской) .....	242
Оглавление .....	249

Учебное издание

Ермакова Елена Юрьевна

Практическая магия кинематографа.  
Часть 1. Мультимедийность как пространство кинообраза



«Эта книга писалась в течение тридцати лет. Здесь истории тех, кто создавал российское кино, режиссеров, операторов, звукорежиссеров, композиторов. Сегодня каждый из нас, купив в магазине цифровую камеру, может снять свой фильм – для себя, для друзей, для человечества. Но у образного языка кино есть традиции, законы, достижения и неудачи, есть наработанная система приемов, которые превращают визуальную копию реальности в искусство, вкладывают в изображение эмоциональную энергию режиссера и зрительского восприятия, создают волшебный мир, в котором начинает жить частичка нашей души. И этому киноязыку надо учиться...».

**Елена Ермакова** – журналист, фотограф, кандидат искусствоведения, доцент ГБОУ ВПО МГППУ.