

ШТУРМ МАГИЧЕСКОГО КОРОЛЕВСТВА

Помните финал "Кто подставил кролика Роджера?": разрушенную стену, ликование жителей нарисованной страны Картунии, Микки Мауса с Багсом Банни, поросенка Порки рядом с Гуфи, Даффи Дака и многих знакомых, незнакомых нам и вовсе уж невесть откуда взявшихся, таких, как кролик Роджер со своей женой Джессикой. Всеобщий триумф! Так вот! Примерно в то же время, в середине 80-х, когда появился фильм Роберта Земекиса, мультипликацией была одержана блестящая победа. Конечно, я не имею в виду появление Багса Банни и его друзей на неосвоенной ими 1/6 части суши. Это событие — безусловно, эпохальное. Оно являет собой прорыв мировой мультипликации через разрушенную идеологическую стену к нашему зрителю. Как оказалось, стилистика этих лент нам близка и понятна, как она близка и понятна всем остальным людям. Итак, к нам явились фильмы так называемого "золотого века" американского рисованного кино. Они обладали бешеным темпом и не менее сумасшедшим юмором. Все это составляло ужасающий контраст со многими вялыми отечественными лентами, где

герои не носились друг за другом, а в основном, рассуждали, что хорошо, что плохо. Ранее мы уже сталкивались с американскими "картунами" — в начале 70-х, когда по центральному телевидению вдруг стали показывать "Майти Мауса" Пола Терри. Кроме того, на детских утренниках изредка демонстрировали Микки Мауса, Дональда и Плуто — всегда жуткого качества, контратипированных, черно-белых. Да еще во ВГИКе и Госфильмофонде хранились трофейные "Бэмби" и "Белоснежка и семь гномов". Показали "Пляску скелетов" в старой "Мультипанорама". Вот, пожалуй, и все. Про Диснея, впрочем, и задолго до 70-х слышали все. В 68-м у нас даже оказалась (невесть как!) изданной книга Эдуарда Арнольди "Жизнь и сказки Уолта Диснея". Поэтому, когда пошел "Майти Маус" (про него, кстати, многие подумали, что это — Дисней), о котором в книге упоминания не было, лишь тогда закрались подозрения, что Дисней в Америке не одинок в мультипликации. Однако ни о Багсе Банни, ни о моряке Попайе, ни о Бетти-Бупе или Вуди Вудпекере мы по-прежнему не имели представления. С приходом видео мы почти все это, пусть и не сразу, получили. И не только у нас, но и во всем мире начался все увеличивающийся спрос на ани-

мацию, еще более поразительный в сравнении с предыдущим спадом интереса к мультипликации, продолжавшимся почти 30 лет. В те годы выживало и развивалось лишь штучное авторское "анимационное кино", которое считалось уважаемым, независимым, внестудийным творчеством, снижавшим уважение критики, прессы и синемаке. О "картунах" предпочитали не вспоминать. Лишь с недавних пор люди, некогда принимавшие рисованные фильмы, как вещь привычную, вдруг обнаружили, что это замечательные произведения, а создающие их режиссеры и художники — выдающиеся мастера, умеющие использовать во всей полноте потенциал своих средств. К сожалению, за годы спада в мультикино произошли невосполнимые потери. С распространением в 50-е годы телевидения, уровень требований к одушевлению, актерской игре, сюжету и рисунку снизился ниже некуда. Естественно, что многие "старички", авторитеты, не могли и не хотели работать кое-как. Они ушли на покой, и учиться стало не у кого. Молодежь не умела рисовать так, как раньше, и "классические короткометражки" выродились в убогие лимитированные сериалы. Лишь единицы могли себе позволить сопротивляться новым веяниям. В Америке это была студия Дисней, глава которой никак не хотел "снизить планку". Даже "Уорнер Бразерс" распустила свою знаменитую мультистудию, глупо поверив, что интерес к рисованной мультипликации исчез навсегда и будущее — за стереоскопическими фильмами. Итак, старая школа осталась у Диснея, у нас в СССР и, что совсем уже странно, в культурно революционизированном Китае. Это — классическая рисованная анимация, являющаяся основой любого технического решения — кукольного, компьютерного или иного. С Диснеем все ясно — в свое время его студия, может быть вопреки желанию самого Диснея, воспитала блестящих художников для всего Голливуда и студий восточного побережья. С нами — тоже все ясно: в 30-х у Диснея побывали представите-

Термин "картуны" сложился на рубеже 30 — 40-х для обозначения коммерческой мультипликации, имевшей в ту пору бурный расцвет. К сожалению, о мировом мультикино мы до недавнего времени могли судить лишь по советским мультфильмам, да и теперь только начали знакомство с этой огромной отраслью. О классиках мирового мультиискусства и, в первую очередь (так уж исторически сложилось) американских, мы и хотим поговорить.

Мультипликация не бедная падчерица кинематографа, а прекрасная и удивительная принцесса. Не жанр кино, а отдельный вид изобразительного искусства, достойный рождения собственной Музы.

ли советской кинематографии, и в Москве в 1936 году по американскому подобию (вплоть до конструкции рабочих мест) была создана студия "Союзмультфильм". Бытовал лозунг: "Дайте нам советского Микки Мауса!". При этом образцами для студирования долгое время были только высочайшие образцы короткометражек Диснея. И вот результат — многое из продукции "Союзмультфильма" остается в мире анимации непревзойденным. И с китайцами все ясно — их обучали мы. Тем не менее, нынешней победой мультипликации была не новая огромная волна интереса к мультикино... Может быть, дело в новых технологиях и новых невиданных возможностях? Ведь герои мультяшек перескочили не только на значки, игрушки, футболки, но и забегали в "большом" кино, в видеоиграх, на экранах дисплеев. Их одушевлению была дана компьютерная поддержка, ксерокс для контура и размножения фаз, видеоустройство для мгновенной съемки и просмотра черновых проб. Мультипликация перестала быть привилегией узкого круга специалистов. Сотни тысяч пользователей "персоналок" соприкоснулись с главным принципом анимации — ожившим изображением. Они получили возможность все это делать сами, и все, что для этого нужно, оказалось у них под рукой. Это было здорово! Но победа была не в этом. Впервые и навсегда было признано, что мультипликация — не бедная падчерица кинематографа, а прекрасная и удивительная принцесса. Не жанр кино, а отдельный вид изобразительного искусства, достойный рождения собственной Музы. "Большой" собрал лишь предоставил мультипликации удобный технический способ записи изображения, предоставил временное

покровительство и пристанище. И, кстати, "с кем поведешься..." Когда за анимацией была признана полная автономия, стало тем более очевидным взаимопроникновение двух видов искусства — практически ни один художественный фильм не обходится без использования в той или иной степени приемов и техники мультипликации. Начиная с каких-нибудь циклопов в "Седьмом путешествии Синдбада" или многочисленных Змеев Горынычей, до в значительной степени компьютернографических "Звездных войн" или "Кто подставил кролика Роджера", который вообще уже трудно и отнести к кинематографу. Да и анимационное кино приобрело уже совсем не "мультяшный" вид. К нему обратились известные продюсеры, режиссеры и актеры (озвучивать, играть плоских целлулоидных персонажей не гнушаются самые именитые звезды). Не говоря уже о затратах на производство и о метраже, по которому мультипликация зачастую выходит на кинематографический уровень. Полнометражные мультгиганты "выстреливаются" по несколько в год, конкурируя с игровым кино в дележе прибыли. А ведь когда-то Уолтер Элиас Дисней мечтал выпускать к каждому Рождеству один такой фильм! Уолт Дисней, Макс Флейшер, Чак Джонс, Уинзор, Мак-Кей, Текс Эйвери, Юб Айверкс — волшебники из страны кино, которые, по словам Лэннарда Малтина, "завораживали миллионы людей в темных кинозалах всего мира, поднимая могучие волны смеха, которые не забудет никто, хоть раз испытавший на себе". Эти мультимаги по большей части мало кому известны у нас. И именно о них в первую очередь я хочу поговорить на страницах журнала.

Андрей ПЕТРОВ.
По материалам
анимационного центра
"Пилот".

