

УДК 791.43
ББК 85.37
В19

В книге использованы
кадры из фильмов, эскизы, рисунки и фотографии
из личного архива *И. Максимова*

Василькова А.Н.

Мир фильмов Ивана Максимова. – М.: ГИИ, 2011. – 181 с. – ISBN 978-5-98287-029-2.

Режиссеру и художнику анимационного кино Ивану Максиму удалось то, что удается немногим, – создать свой собственный мир. Каждый из его фильмов – фрагмент этого виртуального мира, во всей своей целостности и полноте существующего в его воображении.

В монографии, представляющей собой первое серьезное исследование особенностей стиля режиссера, использован непривычный подход: отказавшись от хронологического метода, исследователь в каждой из глав заново рассматривает всю совокупность фильмов режиссера, выбирая другой угол зрения, другой предмет изучения, прослеживая развитие отдельной линии.

Книга адресована не только специалистам, но и широкому кругу читателей, интересующихся анимацией.

ISBN 978-5-98287-029-2

- © Василькова А.Н., 2011
- © Максимов И.Л., иллюстрации, 2011
- © Васильков Ю., оформление, 2011
- © Государственный институт искусствознания, 2011

Содержание

Предисловие.....	4
Собеседование при поступлении на ВКСР.....	7
Иван Максимов и другие.....	9
Истории и герои.....	33
Вечная женственность и эволюция женского образа.....	46
Пространство фильма и вещный мир.....	58
Ветер и вода – вмешательство стихий.....	68
Слева направо, по кругу и сверху вниз.....	77
Движение и жест.....	90
Музыка и шумы.....	113
«Верность себе» (не только фильмы).....	121
С разных сторон (газетные и журнальные статьи и интервью).....	127
Сценарии.....	171
Фильмография.....	179
Библиография.....	181

Предисловие

Биография режиссера, о котором пойдет речь в этой книге, мне хорошо известна. Но стоит ли пересказывать подробности, когда речь идет о живом человеке? Тем не менее минимум сведений читателю все же требуется, и потому я привожу здесь биографическую справку в том виде, в каком она была помещена в каталоге Открытого Российского фестиваля анимационного кино в Суздале, дополнив ее несколькими строчками из справки, взятой с сайта animator.ru, – она была составлена для «Энциклопедии отечественной мультипликации», выпущенной издательством «Алгоритм-книга» в 2006 году.

Итак, очень краткая биография Ивана Максимова, режиссера, сценариста, художника-постановщика, аниматора и педагога.

Родился 19 ноября 1958 г. в Москве. С 1975 по 1976 г. – фотограф в Институте биофизики АМН, с 1976 по 1982 г. – студент МФТИ, летом 1978 и 1979 гг. – лаборант Памирской экспедиции ФИАН, с 1981 г. начал работать иллюстратором в различных журналах. С 1982 по 1986 г. – инженер в Институте космических исследований АН, с 1982 по 1986 г. был женат. С 1986 по 1988 г. – студент Высших курсов сценаристов и режиссеров (мастерская А.Ю. Хржановского, В.М. Угарова), с 1990 по 1991 г. – преподаватель режиссуры в Рижском видеоцентре, в 1995 г. зарегистрирован как «virtual studio IVAN MAXIMOV PRODUCTION». С 2002 г. – преподаватель режиссуры во ВГИКе, с 2004 г. – преподаватель режиссуры в Школе-студии «ШАР». Иллюстратор газет, журналов, книг. Создатель логотипов и фирменных персонажей. Автор логотипа Гильдии кинокритиков и приза «Белый слон». Член Академии кинематографических искусств «Ника».

Другие подробности, а также фотографии и иллюстрации – на сайте режиссера (<http://pipestudio.ru/maximov/index.htm>) и в его блоге (<http://vanya-maximov.livejournal.com>).



Но книга и называется не «Иван Максимов» или даже, например, «Иван Максимов, судьба и фильмы» – она называется «Мир фильмов Ивана Максимова», и именно об этом в ней и пойдет речь.

Дело в том, что Максимова удалось то, что удастся немногим, – создать свой цельный экранный мир; сам он называет его «домиком», в окошки которого заглядывает и рассказывает о том, что видит, нечто вроде булгаковской коробочки из «Театрального романа», а киноведы обычно говорят, что видимое нами на экране – проекция подсознания автора. Впрочем, одно другому несколько не противоречит.

Фильмы Максимова – в полном смысле слова авторские. Как было сказано выше, он выступает в качестве автора сценариев, режиссера, художника, а иногда, особенно в ранних работах, – и аниматора. У него легко узнаваемый стиль, настолько яркий, что, когда Максимов поработал художником на чужом фильме, то заслонил собой режиссера¹. Ему нетрудно

¹ «Девочка в обувной коробке», реж. Татьяна Подвейкина, Школа-студия «ШАР», 2007.

подражать внешне, легко поддаться его влиянию – но войти в его мир, сочинить историю, которая могла бы произойти в этом мире, не может больше никто.

Когда-то Юрий Норштейн высказывал опасения, не начнет ли Максимов повторяться, не остановится ли в развитии, не станет ли очередной фильм всего лишь повторением уже сделанного. Время показало, что эта опасность режиссеру не угрожает: оставаясь верным найденному стилю (и не только стилю – один из фестивальных призов он получил с формулировкой «За верность себе»), он не перестает расти, развиваться, меняться, – а вместе с ним растут и меняются его персонажи, оставаясь прежними только внешне, да и то на первый, беглый, поверхностный взгляд.

Конечно, проще всего было бы воспользоваться хронологическим методом и всесторонне исследовать каждый фильм в отдельности, отыскивая следы чужих влияний, сравнивая с работами других режиссеров – мастеров старшего поколения, ровесников Максимова и тех, кто пришел следом. Я предпочла другой путь: каждый раз, взяв всю совокупность фильмов, проследивать развитие отдельной линии (сюжеты и сценарии, антропоморфные персонажи и фантастические существа, вещный мир, замкнутое и открытое пространство). На мой взгляд, именно такой подход дает возможность наилучшим образом рассмотреть здание со всех сторон и во всех подробностях.

И все же мне хотелось бы предварить разговор о фильмах еще одним кратким вступлением – это расшифровка записи вопросов и ответов во время вступительного собеседования на Высших курсах.

Собеседование при поступлении на ВКСР²

– Откуда взялась мультипликация в вашей жизни?

ИМ: Помогал знакомому парню снимать мультфильм – творчески помогал. На лекции в «Баррикадах» узнал, что существуют курсы, там показывали дипломы, и кто-то, может быть даже и Юрий Борисович, сказал об этом, вот и набрался наглости.

– Когда начал рисовать?

ИМ: С самого начала. Профессионально не обучался. В художественной школе было скучно. В среде, где я жил, было принято считать, что нереально поступить в Строгановское или в Полиграфический.

В творческом плане все время хочется что-то делать, а творческой работы по моему потенциалу нет. Что я, инженер, делаю на работе? Я паяю. Ну, я могу, чтобы было интересно, паять сопротивления по цвету, будет красивее. Но этого же мало!

АХ³: Какого характера хотите делать фильмы – знаете?

ИМ: Первый вариант – наиболее легкий, путь наименьшего сопротивления: плоские, ч/б рисунки, а в принципе я очень увлекаюсь и живописью. Предел мечтаний – снимать фильмы, которые можно было бы считать произведениями изобразительного искусства, в том направлении... Меня очень трогают фильмы Юрия Борисовича или Диснея, когда возникает чувство какого-то рая, какое-то ностальгическое чувство романтического плана. Как в детстве... Как когда услышишь запах – и сразу сто чувств...

² Высшие курсы сценаристов и режиссеров. Запись сделана Н.Ф. Васильковой в ноябре 1986 года.

³ Андрей Хржановский.

ЮН⁴: Это при том, что у вас очень острая была раскадровка, сатирическая.

АВ⁵: Как вы относитесь к компьютерной анимации?

ИМ: Мои коллеги ждут санкции, чтобы можно было делать. С программами проблем не будет.



Слева направо: *Иван Максимов, Александр Петров, Федор Савельевич Хитрук (в окне), Михаил Тумеля (впереди), Влад Фесенко, Михаил Алдашин*

Заключение психологов: Высокий логический интеллект, ярко выраженная эмпатия, неплохое воображение, оптимизм в личностной структуре, радикализм и хорошая энергетика. Знает, каким он хочет быть, и следует нормам построенного им для себя образа. От общей нормативности свободен.

⁴ Юрий Норштейн.

⁵ Анатолий Волков.

Иван Максимов и другие

В истории анимационного кино, в современной анимации герой этой книги стоит особняком. Он ни на кого не похож, а появление незначительного числа подражателей никак не дает оснований говорить о возможности появления школы – это попросту заимствование внешних приемов. Тем не менее он существует не в изоляции, а плотно вписан в анимационное сообщество, и, чтобы показать его отдельность, особенность, непохожесть на прочих, стоит сказать хотя бы несколько слов об анимации, о том, какой она была, когда Максимов снимал первые свои фильмы, какой стала теперь.

В статье «Иван Максимов и “Феномен Максимова” в отечественной анимации. Опыт выявления инвариантов объективированного восприятия»⁶ Алексей Орлов вспоминает о том, как относительно широкая публика впервые увидела дипломную работу Максимова – фильм «5/4».

«Во время отчетного просмотра продукции студии “Союзмультфильм” за 1989 год, который по традиции проходил в Большом Зале Центрального Дома Кино на Васильевской <...> программа <...> имела весьма неожиданное завершение: после того как зажегся свет, давая зрителям понять, что просмотр окончен, и почтенная публика привстала было и потянулась на выход, вдруг вышла небольшая заминка. Свет замигал и вновь погас, после чего пошел еще один фильм.

Это была дипломная работа “5/4” Ивана Максимова <...>

Надо заметить, что на отчеты “Союзмультфильма” в Дом Кино собиралось все московское анимационное сообщество: режиссеры и художники, аниматоры и операторы, критики и киноведы. Поэтому появление фильма начинающего режиссера на таком показе было фактом крайне важным – по

⁶ Помещена на сайте animator.ru

сути это была презентация картины всей профессиональной анимационной Москве.

Фильм произвел эффект разорвавшейся бомбы. Таких картин никогда не ставили в России. Это было что-то совершенно новое, неизведанное, для чего, собственно, аниматорами и слов-то еще не было придумано – по концепции и стоящей за ней мировоззренческой позиции автора, по стилю и средствам воплощения. Новаторский характер «5/4» был особенно резок и нагляден после многочасовой и в целом скучноватой своей традиционностью программы «Союзмультфильма».

Трудно было выбрать более удачный момент появления подобной «пилотной» картины. В стране начиналась перестройка, прежняя власть слабела, коммунистическая цензура на студиях падала, и новые веяния безнаказанно набирали силу».

Правда, для меня, в отличие от Орлова, фильм «5/4» не стал такой уж неожиданностью – я видела и сделанный двумя годами раньше первый вариант «Болеро», и «Слева направо», и уже по первому фильму было понятно, что в анимации появился новый, не похожий на других, режиссер и художник. Другое дело, что знали об этом тогда только преподаватели Высших курсов, те, кто на этих курсах учился вместе с Максимовым, а также его друзья и родные. Не следует забывать и о том, что технические возможности показа по сравнению с сегодняшними были весьма и весьма ограниченными, и даже представить себе было нельзя нынешнюю свободу распространения фильмов на дисках, просмотра через интернет...

Я напоминаю об этом не только для того, чтобы показать степень тогдашней известности Максимова: так же трудно было посмотреть в те годы и фильмы современных западных, а также восточных режиссеров, «легальные» показы были нечастыми и для ограниченного круга, а качество так называемых «тряпочек», съемок с экрана, мало чем отличалось от пятого экземпляра распечатанного на «Эрике» самиздата. Правда, на Высших курсах и тогда была большая фильмотека, так что студентам было на чем учиться.

Но что же происходило в то время в нашей, российской анимации? Я не буду сейчас напоминать обо всех основных

этапах ее развития, о чем достаточно много написано, начну с события, у многих изменившего представление об этом виде искусства. Событием стал фильм Юрия Норштейна «Сказка сказок», законченный в 1979 году. Не надо было ждать решения Международного референдума критиков, в 1984 году объявившего фильм «лучшим, наиболее содержательным и оригинальным мультфильмом за всю историю этого вида киноискусства» – или, как чаще говорят, «лучшим мультфильмом всех времен и народов», – зрители сами разобрались, что к чему, и начали выстраиваться в длинные очереди в кинотеатр «Баррикады» и в Малый зал «России», где в то время показывали только мультипликационные фильмы. Сильное впечатление фильм произвел и на режиссеров, и на художников анимационного кино, многим даже показалось, что найден не просто новый, но единственно верный путь. Многие образы стали восприниматься как исключительно «норштейновские», хотя и до него каждый видел – а художники порой и изображали – прямоугольник света в распахнутой двери, снег на ветках, сорвавшийся с дерева осенний лист. Иным показалось, будто эти образы сами по себе определяют принадлежность фильма к «авторской» или «поэтической» анимации, символ превратился в знак, одно присутствие которого должно было совершить чудо. Следующий фильм Норштейна – до сих пор не завершенная «Шинель» – был заранее коллегами и критиками объявлен шедевром (из предполагаемого полнометражного фильма было отснято меньше трех частей). Ф.С. Хитрук сказал тогда: «...возьмите уникальные работы, сделанные вроде бы в традиционной технике, ту же “Шинель” Юрия Норштейна. Это же подлинное открытие, и, возможно, даже – открытие совершенно нового направления в искусстве. Когда-то Достоевский сказал, что все наши писатели вышли из гоголевской “Шинели”. Будущие мультипликаторы, наверное, будут вправе сказать то же о “Шинели” Норштейна»⁷.

Норштейн был не одинок. В конце семидесятых – начале восьмидесятых «еще» или «уже» работали все те, кого

⁷ Хитрук Ф. Степень невероятности. Искусство кино, № 4, 1993.

сегодня называют «старыми мастерами». В 1983 году Федор Хитрук, завершив свой последний фильм «Лев и бык», полностью переключился на преподавание, но продолжали снимать Лев Атаманов, Ефим Гамбург, Иван Иванов-Вано, Роман Качанов, Вадим Курчевский, Николай Серебряков. В кукольном объединении Ида Гаранина ставила «Бедную Лизу» (1979) и «Балаган» (1981), Андрей Хржановский – пушкинскую трилогию, в рисованном мгновенно прославился своими фильмами Эдуард Назаров – «Жил-был пес» (1982); «Путешествие муравья» (1983). Это далеко не полный перечень всего, что делалось на одном только «Союзмультфильме», два объединения которого в то время выпускали в общей сложности примерно по тридцать пять фильмов в год, – а ведь в то время мультипликация была советской, и украинец Евгений Сивоконь, эстонец Рейн Раамат, армянин Роберт Саакянц и многие другие еще не стали «жителями ближнего и дальнего зарубежья». Хотя, конечно, «Союзмультфильм» оставался крупнейшей студией страны. К середине восьмидесятых он превратился в «студию-академию, собравшую под своей крышей несколько поколений классных специалистов, обеспечивая преемственность в сохранении и передаче богатейшего опыта. Она имела мастеров с разными манерами создания фильма: от Хржановского, работающего как дирижер оркестра, который всех исполнителей очень точно слышит, но нельзя сказать, что играет на всех инструментах, до Норштейна – мастера на все руки»⁸.

Мультипликацию перестали воспринимать как искусство, предназначенное исключительно для детей, и уж тем более – исключительно для развлечения. Так называемых авторских фильмов становится больше, постепенно меняется отношение к этому виду искусства. В 1987 году вошел в употребление термин «анимационное кино», почти заменивший привычное прежнее определение «мультипликация». Смена названия не была формальной – центр тяжести смещался от определения по внешнему, технологическому признаку к сути процесса –

⁸ Павлов Б. Гибель «империи добра» под обломками «империи зла» / Каталог-альманах Третьего Открытого Российского фестиваля анимационного кино. М., 1998. С. 129.

одушевлению. Мультипликация, или анимация, о которой до тех пор писали как о «киножанре», утверждала себя в качестве самостоятельного экранного искусства.

По словам А. Прохорова, к началу 1980-х годов в нашей стране завершился первый этап процесса самоосознания аниматографа – «движение от cartoon (англ.), trik-film (нем.), мультипликации (русс.) к **анимационному кино** <...> Именно на этой стадии формировалось понимание, что анимационное кино – это не жанр, а род кинематографа, и именно в это время искусство анимации избавлялось от комплекса неполноценности: мультипликация – это кино детское, кино развлекательное, кино, если угодно, передразнивающее (вспомним название cartoon, т.е. карикатура. В это время шло превращение мультипликации, cartoon, trik-film как периферийного явления кино в равноправную область мирового **киноискусства**»⁹.

Тогда же, в 1980-е годы, об анимации начинают писать много и всерьез. Помимо изданий «для массового читателя» выходят такие книги, как, например, выпущенный в 1985 году издательством «Наука» сборник «Проблемы синтеза в художественной культуре», где в списке авторов оказались и М. Ямпольский, и Н. Эйдельман, и «практики» Ю. Норштейн и А. Хржановский.

Однако культура, по словам Ю. Лотмана, понятие коллективное, она «есть форма *общения* между людьми и возможна лишь в такой группе, где люди общаются»¹⁰. Именно такую возможность получила в то время анимационная культура. Вернее сказать, потребность в творческом общении породила и новые его формы. К обучению ремеслу в строго иерархической системе студии прибавились семинары – как постоянно действующие в течение сезона при Союзе кинематографистов семинары сценаристов и критиков анимационного кино, так и легендарные «болшевские» семинары в Доме творчества кинематографистов, где ежегодно собирались режиссеры, художники, композиторы, писатели, работающие в мультипликации, обсуждались новые фильмы и проблемы ани-

⁹ Прохоров А. Аниматограф в контексте экранной культуры / В сб.: «Аниматографические записки». Вып. 1. М., 1991. С. 8.

¹⁰ Лотман Ю.М. Беседы о русской культуре. СПб., 1994. С. 5–6.

мационного цеха. Обсуждение было равноправным и, в отличие от фестивалей, где все решает жюри, здесь существовал общий рейтинг, то есть суммировались оценки, выставленные каждому из фильмов каждым из участников, и авторы лучших работ в награду получали дощечки с цифрами: I, II, III. Эту традицию унаследовал Открытый Российский фестиваль анимационного кино, где по-прежнему существуют две системы награждения: призы присуждаются по решению жюри и на основе общего рейтинга (фестиваль проводится ежегодно – начиная с 1996 года; до 2001 года проводился в Тарусе, в 2002 году перебрался в Суздаль).

В начале 1980-х годов в нашей стране изменилась и система профессиональной подготовки режиссеров анимационного кино – до тех пор никого и нигде этой профессии не учили. Процесс обучения был сродни тому, как учили ремеслу в средневековых цехах. По словам Федора Савельевича Хитрука, «уникальность мультипликации еще и в том, что это единственный вид искусства, в котором нет системы подготовки кадров как таковой». Новички, приходившие на студию, поначалу работали заливщиками или прорисовщиками, то есть выполняли самые простые операции. Одни дальше этого не шли, другие переходили в фазовщики, некоторые из этих последних дорастали до мультипликаторов (кроме того, на студии, готовившей для себя работников, существовали курсы мультипликаторов), и, наконец, единицам рано или поздно давали возможность сделать самостоятельный фильм – так, Федор Хитрук первый свой фильм снял, когда ему было уже за сорок, перед тем несколько десятилетий проработав на «Союзмультфильме» мультипликатором. Иногда режиссерами становились художники – выпускники художественного факультета ВГИКа. В редких случаях в анимацию приходили люди, получившие диплом режиссера игрового кино (Андрей Хржановский, Ида Гаранина).

В начале 1980-х в анимацию пришло новое поколение – выпускники Высших курсов сценаристов и режиссеров. Они учились ремеслу на собственных фильмах, одновременно получая второе высшее образование. Занятия вели не только режиссеры-мультипликаторы – на курсах преподавали философ Мераб Мамардашвили и мим Илья Рутберг, будущие

режиссеры изучали не только историю кино, как во ВГИКе, но и, к примеру, психологию.

Уже первый выпуск 1981 года оказался удачным: в первый набор попали такие известные впоследствии режиссеры, как Оксана Черкасова и Алексей Караев. Но самым известным стал и остался «золотой набор», курсанты 1987–1988, те, кого сразу же стали называть «поколением молодых мастеров» (и определение это за ними сохранялось довольно долго). Курс был интернациональным, так что многие выпускники после окончания вернулись в свои республики, вскоре ставшие независимыми государствами. Впрочем, как бы там ни было, говоря о «золотом наборе», чаще всего называют имена российских режиссеров – Михаила Алдашина, Александра Петрова (нынешнего «оскароносца») и Ивана Максимова. Формально курс делился на три мастерские: Хитрука – Бардина, Назарова – Норштейна и Угарова – Хржановского (в которую и попал Максимов), хотя деление оставалось достаточно условным, все учились у всех мастеров – и друг у друга; и уже курсовые работы у многих были вполне зрелыми и профессиональными. Но, закончив курсы, в отличие от выпускников прежних лет, отправлявшихся работать на «Союзмультфильм» или анимационные студии других городов – столиц союзных республик, – «молодые мастера» оказались в совершенно другой ситуации.

Во второй половине 1980-х (начало перестройки) дела у аниматоров все еще шли неплохо. Продолжали работать «старые мастера» – назову лишь несколько фильмов, сделанных в те годы, когда поступал и учился на Высших курсах «золотой набор»: «Банкет» (1986) и «Брак» (1987) Гарри Бардина; «Про Сидорова Вову» (1986) и «Мартынку» (1987) Эдуарда Назарова; Андрей Хржановский в 1987 году закончил работу над первой частью фильма о Юло Соостере «Школа изящных искусств» – «Пейзаж с можжевельником»; Юрий Норштейн лишь недавно прервал работу над «Шинелью», будучи изгнан из павильона, и был совершенно уверен в том, что продолжит снимать, как только найдется место для мультипликационного станка. К концу 1980-х «Союзмультфильм» начал разваливаться. Старые мастера уходили, молодые не желали вписываться в устоявшуюся систему.

Стали появляться новые студии – в одной только Москве их образовалось более двадцати, причем некоторые из них состояли из одного-двух человек и компьютера, другие же были достаточно крупными, с определившимся стилем и с существующими при них школами, как, например, «Пилот» и «Аргус». В 1989 году от «Союзмультфильма» откололась студия «Кристалл», куда перешли многие ведущие мастера. Студия существовала в основном за счет зарубежных заказов – шекспировский цикл, библейский цикл, цикл фильмов по сказкам народов мира... Создал собственную студию и выпустил на ней несколько завоевавших не только призы, но и популярность фильмов Гарри Бардин («Серый Волк & Красная шапочка», «Чуча», «Адажио»). В 1993 году появилась Школа-студия «ШАР», занимающаяся как производством анимационных фильмов, так и профессиональной подготовкой режиссеров и художников анимационного кино. Школа-студия «отпочковалась» от Высших курсов, ее учредителями стали Федор Хитрук, Юрий Норштейн, Эдуард Назаров и Андрей Хржановский. Но, в отличие от курсов, здесь можно было учиться по индивидуальной программе или просто получить консультацию у мастера. Сейчас среди преподавателей «ШАРа» – выпускники Высших курсов 1980–1990-х годов.

В Петербурге в 1990-е годы снимает свои анимационно-игровые фильмы Ирина Евтеева («Лошадь, скрипка и немного нервно», 1991; «Эликсир», 1995). Фильмы экспериментальные, стоящие в анимации особняком. Чуть позже анимационные фильмы начал снимать Сергей Овчаров, к тому времени уже известный режиссер игрового кино. Еще один петербургский режиссер – Константин Бронзит («Тук-тук», 1993; «Пустышка», 1995; «Свечкрафт», 1995; «На краю земли», 1998 – правда, этот фильм был снят во Франции, на студии «ФОЛИМАЖ»).

Традиционно анимационным городом был и остается Екатеринбург (еще с тех времен, когда его называли Свердловском; студия некоторое время продолжала именоваться Свердловской, сейчас это «А-фильм»). Здесь в конце прошлого века работали такие режиссеры, как Оксана Черкасова («Бескрылый гусенок», 1987; «Дело прошлое», 1989; «Ваш Пушкин», 1999), Алексей Караев («Добро пожаловать», 1986;

«Жильцы старого дома», 1987), до 1990 года в Свердловске работал Владимир Петкевич; художниками на их фильмах были Александр Петров, Андрей Золотухин, Валентин Ольшванг, Дмитрий Геллер – сейчас все они тоже стали режиссерами (оставшись при этом и художниками собственных фильмов).

Во второй половине 1990-х внезапно появилась башкирская анимация, причем вполне серьезная, не ученическая: «Сад расходящихся тропок» (1996) – четыре истории о стульях по мотивам новелл Борхеса, сделанные Р. Шарафутдиновым, В. Байрамгуловым, Р. Камбулатовым и И. Разаповым; фильм В. Байрамгулова «Далеко вниз по реке», в основе которого – стихи Пастернака и Тарковского.

Однако общая картина была далеко не радужной. Молодые мастера, так замечательно начавшие свою карьеру, вскоре оказались в вынужденном простое. Вместе с устаревшей системой подготовки кадров ушла в прошлое и школа. Фильмов с каждым годом становилось все меньше, профессиональный уровень начал падать. И чем ближе к концу века, тем безрадостнее становилась картина. Одни аниматоры навсегда или на время уехали (так, отправившись в свое время на несколько месяцев на заработки, – это произошло в 1996 году, – до сих пор работает в Венгрии Алексей Алексеев), другие, оставшись в России, работали по западным заказам или сменили профессию, а на освободившиеся места пришли дилетанты, освоившие компьютер. Многие фильмы российских режиссеров, получавшие призы на международных фестивалях, России не принадлежали. Главной проблемой развития анимации стало отсутствие средств. Разумеется, эта проблема в первую очередь коснулась анимации авторской, что заметно, если взглянуть на фильмографию почти любого из сегодняшних известных режиссеров, в том числе и Максимова: с 1987 по 1994 г. – 7 фильмов (считая оба варианта «Болеро»), с 1994 по 2002 г. был сделан всего один фильм, «Нити» и миниатюра «Два трамвая», остальное – клипы, реклама, телезаставки, зато с 2003 по 2008 г. – шесть фильмов.

Истории нет дела до наших круглых чисел, но нам всегда хочется на рубеже подводить итоги. Рубеж столетий, да еще

совпавший с границей между вторым и третьим тысячелетием, для многих стал поводом подвести итоги и искушением заглянуть в будущее – трудно устоять, не поддаваясь этой магии чисел. Поддались общему желанию и российские аниматоры. Перед очередным зимним Тарусским фестивалем – Открытым Российским фестивалем анимационного кино 2000 года – среди режиссеров, художников, киноведов и представителей прочих связанных с анимацией профессий была распространена анкета. Каждому из нас предложили ответить на вопрос, с каким «багажом» отечественная анимация подошла к этому рубежу: открытия, потери и обретения. И каждого из нас просили назвать основные, на его взгляд, векторы развития российской анимации, определить ее перспективы. Режиссер и художник Михаил Алдашин, отвечая на вопросы анкеты, написал, что «ее перспективы – это ретро-перспективы (то есть “обратная перспектива”». Какие могут быть перспективы при рыночной экономике у убыточной отрасли? Кто платит – тот заказывает музыку. А отношение к заказной работе у нас известно»¹¹. Другой принадлежащий к тому же среднему поколению режиссер, Михаил Тумеля, предположил, что основным вектором будет «экспериментальная, авторская ветвь российской анимации (возможно, в “композитном” сочетании с доступными компьютерными технологиями)»¹². Сама же я тогда определила эти векторы как производство заказной продукции «для денег», производство фестивальных фильмов «ради призов» и работу над фильмами «для души», то есть собственно авторскую анимацию, причем два последних вектора нередко совпадают.

Герой моей книги на вопросы этой анкеты отвечать не стал, зато ответил на вопросы другой анкеты (дело в том, что анкет было две: «короткая» и «длинная», первую распространяли среди всего анимационного сообщества, а вторую – только среди режиссеров-аниматоров); думаю, именно здесь уместнее всего будет привести вопросы «длинной» анкеты и ответы Максимова¹³.

¹¹ Каталог-альманах Пятого Открытого Российского фестиваля анимационного кино. 2000. С. 99.

¹² Там же. С. 106.

¹³ Там же. С. 106, 108.

1. Оказывают ли сейчас какое-либо влияние на Ваше творчество (и на жизнь?) какие-либо проявления культуры, культурного процесса, какие-либо конкретные произведения? Нельзя ли как-нибудь определить, выразить словами это влияние?

ИМ: Не оказывают.

2. Какая была, если это возможно вспомнить, ваша первая «анимационная» идея? То есть где было это начало, которое теперь привело туда, куда привело?

ИМ: Экранизация «Робин-Бобин-Барабек», представленная к вступительным экзаменам Высших курсов.

3. Было бы интересно, если бы Вы могли назвать три фильма из всего, Вам известного, анимационного ареала, которые послужили идеалам человечности.

ИМ: Про крокодила, высидевшего птенца (Горленко), «Варежка», «Корова»¹⁴.

4. Зачем Вы этим занимаетесь?

ИМ:

- повышение социального статуса;
- чтобы нравиться девушкам;
- известность, популярность, уважение;
- участие в кинофестивалях.

5. Обычно в заведении писали: «А подсвечники... доверю... А табакерку...» Хоть это и грустно, но что бы Вы завещали аниматорам по поводу анимации?

ИМ: Душевного здоровья.

Научиться рисовать.

6. Есть ли у Вас замысел, который дорог сердцу, душе и уму, но почему-то неосуществим? И вы поэтому можете – хотите или готовы – отдать его другому. Вот он, этот случай!

¹⁴ «Что случилось с крокодилом» (сюжет из альманаха «Веселая карусель» № 12) – «Союзмультфильм», 1982; автор сценария Марина Москвина, режиссер Александр Горленко, художник-постановщик Ольга Боголюбова. «Варежка» – «Союзмультфильм», 1967; автор сценария Жанна Витензон, режиссер Роман Качанов, художник-постановщик Леонид Шварцман. «Корова» – «Пилот», «ВИДЕОФИЛЬМ» – дистрибьюторская компания, Свердловская киностудия, 1989; автор сценария, режиссер и художник-постановщик Александр Петров.

ИМ: Навалом. Все неосуществимы из-за отсутствия инициативы со стороны инвесторов. Готов отдать хоть все. Но мало что из этого получится. За каждым словом сценария – самое главное: пластика, образы, атмосфера, которые словами не напишешь, а иногда и не нарисуешь. Подпись под проектом – подводная часть замысла. Когда в 1988 я показал раскадровку «5/4» Татарскому, он не увидел там ничего интересного.

Так с чем же российская анимация подошла к рубежу столетий и тысячелетий? Итог был невеселым: за последние годы резко сократилось количество фильмов, и при этом никак нельзя было утешить себя присловьем насчет того, что «лучше меньше, да лучше». Дело было не только в том, что фильмов стало меньше. В советское время, когда студия «Союзмультфильм» выпускала несколько десятков фильмов в год, большая их часть не поднималась над уровнем продукции среднего качества, однако именно эти «средние», но профессионально сделанные фильмы создавали необходимый слой, на котором только и могли вырасти шедевры. Теперь, когда этот слой пропал, когда уровень заметно понизился, призы на фестивалях стали получать те работы, которые в прежние времена, скорее всего, оставались бы всего лишь фоном. Конечно, дело не в наградах, но и они говорят о состоянии анимации.

Для того чтобы создать анимационный фильм – как и любое другое произведение искусства – требуется, чтобы автору было что сказать зрителю, а кроме того, чтобы у него была реальная возможность осуществить свой замысел. Журналисты в те годы полюбили писать о героических режиссерах-аниматорах, ради фильма готовых на все и делающих его, как говорится, «на коленке», на краешке кухонного стола и в прочих не самых удобных для работы местах. Некоторые фильмы действительно были сделаны в таких условиях – в том числе первые картины Олега Ужинова и Юлии Ароновой (в отличие от прочих, делавших рисованные фильмы или работавших в технике перекладки, она сняла дома и, кажется, именно на кухне кукольную ленту «Эскимо» – это было уже в 2004 году). Но чаще это всего лишь красивая легенда.

На самом деле группу, без которой в прежние времена производство было невозможно себе представить, все чаще стал заменять компьютер. С одной стороны, для многих это и впрямь было реальным выходом – компьютер дает независимость, позволяет обходиться относительно малыми средствами, с другой – получилось, что любой обладатель компьютера с соответствующими программами, владея определенными навыками, мог делать фильмы, искренне считая себя творцом.

Понятно, что и для коммерческих проектов компьютерная анимация – наиболее приемлемый вариант. А вместе с ее распространением множатся и разнообразные учебные заведения, где компьютерной анимации обучают, существует мастерская компьютерной графики и анимации и на художественном факультете ВГИКа. И все больше становится аниматоров, для которых эта технология – единственно возможная. И все больше становится фильмов, где компьютер не служит инструментом для отражения того, что на душе, а душу эту самую собою подменяет.

Когда-то – в те не такие уж далекие времена, когда анимационное кино чаще называли мультипликационным, – мультипликаторы-творцы мечтали о том, что компьютер сможет выполнять наиболее рутинную часть работы, в какой-то мере заменяя фазовщиков, прорисовщиков и заливщиков. Это сократило бы сроки производства фильмов, снизило бы их стоимость, да и просто удобнее было бы работать. Но никто и предположить не мог, что пройдет не так уж много лет, и компьютерная анимация станет восприниматься как отдельный вид искусства. Во ВГИКе, на режиссерском факультете, появилась кафедра режиссуры анимации и компьютерной графики.

Конечно, особенно заметна – в сравнении с традиционной объемной – трехмерная или 3D-анимация. Плоская двумерная картинка, созданная при помощи компьютера, в общем-то, не так уж сильно отличается от плоской двумерной картинки, нарисованной рукой на бумаге или любом другом материале, главное – чья рука при этом водит карандашом, пером, рапидографом или мышкой. Но именно из-за рисованного персонажа компьютерной анимации

разгорелось больше всего споров, и споров ожесточенных (не помню, чтобы что-нибудь вызывало такие же волнения и провоцировало едва ли не раскол всего анимационного сообщества – разве что фильмы Александра Петрова, о чем я расскажу немного позже, в конце этой главы). Речь идет о Масыне, героине сериала, созданного петербургским веб-дизайнером и аниматором Олегом Куваевым. Первоначально фильмы про Масыню существовали только в сети, и лишь впоследствии появились на телевизионном экране. Казалось бы, говорить не о чем – примитивный рисунок, минимум движения. Тем не менее Масыня не просто привлекла к себе внимание зрителей и журналистов, один из которых назвал ее «носителем новой национальной идеи», – феномен Масыни всерьез исследовали. В одном из номеров журнала «Искусство кино» за 2002 год образу Масыни были посвящены две статьи – «Душа Паутины: Масыня и “новая” искренность» Елены Петровской и «Масыня в депресняке, или Приручение виртуального» Дмитрия Голышко-Вольфсона. Оба автора, признавая гиперпопулярность персонажа, пытались разгадать ее, этой гиперпопулярности, секрет.

Впрочем, слава Масыни была недолгой, сейчас о ней уже всерьез никто не говорит. Продолжаются споры о том, признавать ли флэш-анимацию искусством, рассматривать ли выполненные в этой технике фильмы наравне с анимационными или следует выделять их в отдельный конкурс при проведении фестивалей.

О фестивалях я упомянула не случайно – в течение нескольких лет они оставались единственной возможностью выхода к зрителю. И о состоянии анимации можно было судить по фестивальной программе (то есть о состоянии российской анимации практически безошибочно – по программе Тарусского, позднее – с 2002 года – Суздальского фестиваля). Фильмов было настолько мало, что вся продукция за год попадала если не в конкурсную, то в информационную программу. Сейчас положение изменилось. Фильмов стало больше, больше стало и фестивалей, причем предназначенных для широкой публики, больше просмотров, к анимации явно повысился интерес. Тем не менее ежегодный Открытый Российский фестиваль анимационного кино как был, так и

остался главным смотром авторской анимации. Раз уж мы выбрали точкой отсчета рубеж веков и тысячелетий, можно, начав с 2001 года, вспомнить, какие российские фильмы заставляли о себе говорить, какие получали награды.

В 2001 году открытием стал компьютерный фильм молодого екатеринбургского режиссера Дмитрия Геллера «Привет из Кисловодска» – можно считать, дебют, поскольку до того Геллер сделал только один сюжет в «Московском анимационном проекте» и два десятка рекламных роликов. Содержание фильма в фестивальном каталоге изложено в нескольких строчках: «Как часто бывает, отношения между мужчиной и женщиной, прерванные на самом Взлете, оставляют ощущение, что это и было само счастье», – и, в общем, прибавить здесь нечего. Разве что уточнить: персонажи фильма абстрактны, лишены каких бы то ни было индивидуальных черт. Это, конечно, человеческие существа, но существа, сложенные из геометрических фигур, тело и одежда очерчены единой линией, лицо заменяет треугольный контур с темным провалом внутри. Безликость персонажей тем более бросается в глаза, что вся их история разыгрывается на фоне старых фотографий, и неподвижные люди на фотографиях выглядят куда более реальными и живыми, чем движущиеся персонажи. На мой взгляд, то, что не удалось Геллеру, вполне удалось сделать Максимову в появившемся пятью годами раньше фильме «Нити» – там любовная драма абстрактных фигурок с хвостиками-ниточками волновала зрителя ничуть не меньше, а то и больше, чем если бы она была разыграна живыми актерами. Мне же из этой программы больше всего запомнились два фильма: рисованный «Кошки под дождем» Алексея Демина и рисованный с перекладкой «Соседи» Степана Бирюкова. Первый из них сделан по песенке Софьи Милькиной. История простая и незатейливая: жила себе старушка, а с ней – ее семь котов и четыре кошки. Старушка ловила для них рыбу, и во время ловли, поскользнувшись, упала в воду. Коты бросились ее спасать, а в результате старушке пришлось самой вытаскивать их из воды, а потом сушить, отогревать и кормить. Фильм теплый, трогательный и смешной одновременно. Сделан вручную – акварелью по обоям, несколько тысяч листов. «Соседи» – достаточно редкий

в анимации случай вполне определенной временной привязки: действие происходит в московской коммуналке в тридцатые годы. В одной из комнат живут бывший комиссар с толстой женой. Текста в фильме нет, у каждого из персонажей – своя музыкальная тема. У комиссара, например, – «Мы рождены, чтоб сказку сделать былью». А за стеной у этой пары – скрипач. Его тема – ми-минорный концерт Мендельсона. И вот эта музыка, доносящаяся из его комнаты, в буквальном смысле слова поднимает комиссара над землей, он взлетает, да так и остается под потолком. Потом вылетает в окно, а вместе с ним – жена, пытающаяся его удержать. А дальше – цитата из Шагала: две плывущие над городом фигуры.

В 2002 году фильмов было немного. Когда сейчас листаешь каталог, вспоминаются «Букашки» Михаила Алдашина, рисованный фильм с яркой условной графикой. Конечно, фильм о насекомых напрашивается на сравнения со сделанным почти за двадцать лет до того «Путешествием муравья» Эдуарда Назарова, казалось бы, навсегда закрывшим тему. Оказывается, и здесь еще возможен новый взгляд – в отличие от назаровских насекомых, которые жили в собственном мире и прочими живыми существами не интересовались, алдашинские живут рядом с нами, людьми, и именно это их и не устраивает. Они даже пытаются, построив из подручных материалов ракету, улететь в космос, но застревают в лампочке под потолком и оттуда смотрят с тоской на далекую теперь родину.

И еще вспоминается из той программы «Джон Генри – человек из стали» Андрея Золотухина. События фильма происходят немногим более ста лет тому назад в Америке. Прогресс приводит к тому, что машина начинает вытеснять человека, обрекая рабочих на голодную смерть. Джон Генри, легендарный черный богатырь, вызывает машину на соревнование. Ему предстоит рыть тоннель для железной дороги. Если он победит – всю бригаду оставят работать. Машина не выдержала состязания и взорвалась, но и Джон Генри надорвался и умер. А тоннель остался, через него и в наши дни идет поезд.

Золотухин счел наиболее подходящей для экранизации этой легенды технику эклера. Снимал актеров в студии на специальном фоне, затем прорисовывал фазы масляной

краской, прорабатывал сцену на компьютере, распечатывал, раскладывал на слои и снова сводил ее в компьютере. Экспериментировал с фонами, материалами (например, для неба использовались кусочки зеркал, фольги и целлофана), использовал меняющиеся источники света. По замыслу режиссера, в картине должно было быть намного больше спецэффектов, но английские заказчики решили, что без них вполне можно обойтись – картина и так хороша. Остается только предполагать, до какой степени выразительности мог бы довести ее автор, если бы его не остановили...

Главным событием фестиваля 2003 года стало появление целой группы новых режиссеров-аниматоров – участников первого альманаха «Волшебный фонарь». Гран-при фестиваля в тот раз решено было не присуждать, поскольку жюри, как сказано в протоколе, «не нашло единственного бесспорного лидера», признав при этом, что «отмечает возросший уровень представленной фестивальной продукции», а это, в свою очередь, «позволяет с оптимизмом смотреть в будущее отечественной анимации». Итак, главным событием фестиваля 2003 года стало появление нескольких дебютантов не просто талантливых и многообещающих, но вполне сложившихся профессионально, и прежде всего здесь речь шла об альманахе «Волшебный фонарь», созданном выпускниками Школы-студии «ШАР». Конечно, не все фильмы были одинаково хороши. На мой взгляд, лучший из них – «Девочка, которая потеряла своего мишку» Елены Черновой, по стихотворению Саши Черного, рисованный силуэтный фильм с безупречно найденным соотношением авторского текста и изображения, великолепной графикой, сделанный, что называется, очень чисто и, несмотря на то, что это дебют режиссера, уверенно. Фильм другого начинающего режиссера, Леона Эстрина, – «Маленький воробей, который не умел летать» – был сделан в технике компьютерной перекладки, минимальными средствами, но монохромный персонаж, сложенный из геометрических фигур, оказался на удивление живым и обаятельным. В том же году Софья Кравцова, успевшая до того привлечь к себе внимание как художник, показала свой первый самостоятельный фильм – «Из жизни разбойников» – и немедленно получила приз за лучший дебют. Причем

дебют не столько яркий, сколько опять же профессионально «крепкий». У Кравцовой получилось именно то, чего нам столько лет недоставало: хороший детский фильм (а потом – еще несколько детских фильмов, по большей части – вполне удавшихся).

Но на фестивале были не только дебюты – была и «театральная», даже балаганная экранизация пушкинской сказки – «О рыбаке и рыбке» Наталии Дабижа, с рыбкой-девочкой и куклами-скоморохами в масках, с морем из синей тряпочки и молнией, которую попросту рукой втыкают в дерево. Очередная удача Олега Ужинова – «Нехороший мальчик», развеселая рисованная история про ребенка, который пытался вину за свои проступки свалить то на кота, то на собаку, то на попугая. «Подожди, пожалуйста» Елизаветы Скворцовой – фильм о любви и смерти в технике компьютерной перекладки.

Гран-при 2004 года – «Ветер вдоль берега» Ивана Максимова; это был несравненно лучший (увидев его еще до того, как мы – селекционная комиссия – начали отбирать фильмы для фестиваля, я сразу поняла, кому будет присужден главный приз), но далеко не единственный достойный внимания фильм. К середине десятилетия постепенно складывается картина, в которой каждая студия занимает свое место, за яркими режиссерскими дебютами чаще всего следует продолжение, появляются не просто отдельные заметные фильмы, а профессионально сделанные циклы. Стало уже казаться, будто самые глухие, пустые, беспросветные годы остались позади, анимация наконец-то «начинает подниматься с колен», профессиональный уровень понемногу растет. Это впечатление было связано и с первым «Волшебным фонарем» (в следующих выпусках тоже были удачи, но меньше), и особенно – с началом работы над циклом «Гора самоцветов» (студия «Пилот»). Тринадцатиминутные (вместе с заставкой) фильмы по мотивам сказок разных народов России; позже к проекту присоединились и украинские партнеры, а вместе с ними расширилась и география, в проекте появились украинские сказки. Конечно, здесь есть менее удачные и более удачные работы, и нельзя сказать, чтобы в проекте было много фильмов из тех, какие потом входят в золотой фонд анимации, но без такого профессионального слоя развитие невозможно.

Еще один цикл – «Русская классика детям» – делается на студии «Анимос»; Елизавета Скворцова снимает на студии «Метроном Фильм» цикл «Колыбельные мира», в котором сейчас уже несколько десятков коротких сюжетов-песенок. Снимаются и сериалы, самым популярным из них стали «Смешарики». Кроме того, снимаются полнометражные фильмы, должно быть, куда более выгодные для проката, чем короткометражные, но ни одной большой творческой удачи пока здесь не случилось. Более того, бывает, что на одном проекте сменяются три-четыре режиссера, а когда фильм выходит на экраны, говорят главным образом о том, какие актеры его озвучивали. Фамилию режиссера называют не всегда, художника не называют никогда. Да и сами авторы фильмов не всегда о них высокого мнения, это скорее работа, которой они вынуждены заниматься, чем творчество. На вопрос, что он может сказать о своем фильме «Алеша Попович и Тугарин Змей», Константин Бронзит ответил: «А зато у меня есть „Кот и лиса“»¹⁵. И объяснил, что эта работа помогла сохранить студию, сохранить команду, чтобы потом иметь возможность делать то, что хочется.

Фильмов к этому времени становится довольно много, как сделанных на различных студиях в Москве, Петербурге, Екатеринбурге, реже – других городах, так и представленных режиссерами-«одиночками», иногда и любителями, и несколько раз среди такого «самотека» попадались талантливые работы.

Возвращаюсь к своей летописи. В 2005 году кроме уже упомянутой сказки «Кот и лиса» мы увидели в фестивальной программе «Буревестник» Алексея Туркуса – очень смешной рисованный фильм из школьной жизни. Сразу два фильма недавней выпускницы ВГИКа Юлии Ароновой, кукольный – «Эскимо» и сделанный в технике перекладки «Жук, корабль, абрикос», нежный, поэтичный и, несмотря на заметное влияние Норштейна, говорящий не только о таланте, но и о самобытности автора. Не случайно Юлию стали приглашать сразу на несколько студий, сейчас она сотрудничает со студией «Анимос».

¹⁵ Показанный на том же Десятом Открытом Российском фестивале анимационного кино в Суздале фильм из цикла «Гора самоцветов».

Ничего особенно запоминающегося на этом фестивале не было, зато было то, от чего мы уже успели отвыкнуть: много просто хороших, профессионально сделанных фильмов. Выделялся на этом фоне, пожалуй, только фильм Алексея Алексева «Про ворона» по мотивам эскимосских сказок, которые на экране рассказывают друг другу медведь и охотник. Гран-при в 2005 году жюри приняло решение не вручать, призы за лучшую режиссуру достались двум фильмам из цикла «Гора самоцветов» – «Кот и лиса» Константина Бронзита и «Про Ивана-дурака» Михаила Алдашина, приз за талантливый дебют – Юлии Ароновой за два фильма, о которых я уже упоминала выше.

В следующем, 2006 году, снова, как и в 2003, появилось довольно много удачных дебютов, теперь – на разных студиях. В Екатеринбурге сняла свой первый фильм «Воробьи – дети голубей» Нина Бисярина. Маленький мальчик живет в мире своих фантазий, превращая в воображении окружающую действительность в волшебную сказку, и ему очень хочется, чтобы и мама вошла в этот чудесный мир, но мама ни о чем не догадывается. Несколько фильмов показала Школа-студия «ШАР» – пуговичный про метро «Осторожно, двери открываются» (режиссер Анастасия Журавлева, мгновенно ставшая знаменитой, по крайней мере – в анимационном сообществе), рисованный фильм из школьной жизни «Про меня» по рассказу Ксении Драгунской (режиссер Мария Соснина), «Хеломские обычаи» – «грустное веселье по поводу того, что проблемы никогда не кончаются» – в технике перекладки (режиссер Ирина Литманович). А если говорить о старшем поколении, в этом же году появились «Признание в любви» Дмитрия Геллера – еще один фильм о детстве, на этом фестивале их было почему-то больше обычного; «Туннелирование» Ивана Максимова, о котором достаточно много говорится в других главах этой книги; «Молоко» Игоря Ковалева – «один день из жизни восьмилетнего мальчика», фильм, за несколько месяцев до того получивший Гран-при фестиваля «КРОК», но далеко не всеми принятый, сделанный виртуозно и профессионально, но физиологически неприятный.

В 2007 году главным событием была «Моя любовь», заранее широко разрекламированный фильм Александра

Петрова, получивший в результате Гран-при фестиваля и занявший первое место в профессиональном рейтинге. Тем не менее, кажется, ни один фильм не вызывал таких яростных споров, причем, если противники фильма находили множество аргументов, объясняя, чем плох этот фильм, защитники на все отвечали: «Вы ничего не понимаете, а фильм – гениальный»; спор, начавшийся на фестивале, еще долго не прекращался на форуме сайта анимационного сообщества animator.ru. Вот лишь небольшие фрагменты, выбранные из множества сообщений; предполагаю, что нам интереснее всего здесь прочесть мнение героя этой книги, потому его и цитирую (сообщения датированы двадцатыми числами марта, то есть после закрытия фестиваля прошло больше двух недель):

«Подозреваю, – пишет gaki, обращаясь к Максиму, – что у меня расшатанная мультипликацией нервная система. Повесть про первую любовь мне вряд ли бы пришлось на ум читать, но все, что смог преподнести в фильме Петров меня ТАК ТОРКНУЛО(!), так дернуло в воспоминания об этой первой юношеской, собственной, что разбираться – о чем там в фильме – мне просто было некогда. В первый просмотр сопли и слезы нахлынули так внезапно в канве развития сюжета – но это было ближе к финалу. А когда показывали фильм на закрытии, нервы сдали с самого начала. Стыдно в этом, конечно, сознаваться. Но, Вань, чем тема первой любви мельче или недостойнее каких-то иных, принимаемых человечеством к рассмотрению? Пожалуй, это вопрос личного опыта и восприятия... Меня, скажем, “Корова” болезненно тяготит, “Русалка” не взволновала, а “Старик и море” эмоционально не тронул – только впечатляло мастерство...»

Ответ на вопрос «чем тема первой любви мельче или недостойнее каких-то иных, принимаемых человечеством к рассмотрению?» был таким:

«Тем, что Это – никакая НЕ ЛЮБОВЬ!

Тем, что главный герой – бездушный эгоист, который любить не умеет. Он не в курсе, что любовь – это не БРАТЬ, а ДАВАТЬ (см. “Огни большого города” Чаплина)».

И еще один ответ Максимова – на слова «успех фильмов Александра Петрова у зрителей объясняется в том числе и этим, гармонией красоты визуального ряда и возвышенности

рассказанной истории»: «А по мне история Шмелева стоит немного... Меня и фильм не ТОРКНУЛ вообще, а рассказ – тем более. “Корова” – единственный фильм Шуры, который меня ТОРКАЕТ (задевает, заставляет переживать...) Он, как суперпроповедь о любви <...> А большинство зрителей ведутся на зрелищность и Шурина харизму... Петров мне друг, но истина дороже...»

Самое интересное здесь то, что споры велись большей частью не о мастерстве (хотя и с профессиональной точки зрения фильм обсуждали много и подробно), но о самой истории, о героях, о том, насколько все это связано с личными переживаниями и воспоминаниями автора (не Шмелева – автора повести, а Петрова – автора фильма), а главное – о том, насколько фильм трогает зрителей.

Второе место в рейтинге тогда было отдано «Жихарке» Олега Ужинова, третье – вместе с призом за лучшую драматургию – досталось Константину Бронзиту за фильм «Уборная история – любовная история», забавную, очень простыми средствами сделанную непритязательную комедию про любовь, посетившую сотрудницу общественного туалета непосредственно на рабочем месте.

В 2008 году Максимов получил Гран-при фестиваля и приз за лучшую режиссуру, а кроме того, его «Дождь сверху вниз» набрал больше всего баллов и в профессиональном рейтинге, разногласий, таким образом, не вызвав.

И следующий фестиваль, в 2009 году, прошел спокойно, страсти по поводу фильмов не разгорались, Гран-при достался Елене Черновой с «Солдатской песней», приз за лучшую режиссуру – Алексею Демину за «Очумелова»; оба фильма заняли высокие места в рейтинге (соответственно четвертое и третье), что никого не удивило; а вот на первое место вышел «KJFG #5» Алексея Алексеева, одна из миниатюр музыкального сериала про лесных зверей, и на этом хотелось бы ненадолго остановиться. Дело в том, что годом позже Гран-при фестиваля получил другой короткий фильм того же автора с теми же персонажами (эпизод «Зима» из сериала «Log Jam») – и вот тут решение жюри (состоявшего исключительно из режиссеров, и одним из них был как раз Максимов) многим показалось странным и спорным: такой маленький фильм,

да еще и эпизод давно всем известного сериала, не может быть лучшим, когда в конкурсную программу входит куда более значительная работа – «Со вechора дождик» Валентина Ольшванга. Однако Ольшванг всего лишь разделил с Ниной Бисяриной («Поездка к морю») приз за лучшую режиссуру (а кроме того, его картина заняла верхнюю строчку в рейтинге), поскольку фильм не был всеми и безоговорочно признан безупречным: разесть хотя бы мелкие недостатки, значит, фильм «на Гран-при не тянет». В несерьезном же «фильме-минутке» Алексеева коллеги и члены жюри не нашли даже самых мелких недочетов – и это сочли главным. Можно сказать, что на том фестивале изменился подход к оценке фильмов, и хотя через год, с новым составом жюри, снова изменились и критерии, все же это удивившее многих решение не забылось.

Мы подошли к сегодняшнему дню. Конечно, никаких окончательных итогов здесь быть не может – может быть лишь картина, сложившаяся к моменту выхода книги – вернее, к тому моменту, когда еще можно вносить в нее изменения. Что же мы видим сегодня? Из старых мастеров почти никто фильмов не снимает. Продолжает не только снимать, но и руководить собственной студией «Стайер», где собрал после распада «Союзмультфильма» едва ли не всех лучших кукольных аниматоров Москвы, Гарри Бардин. Снимает и одновременно занимается преподаванием Андрей Хржановский. Последний по времени его анимационный фильм «Полтора кота» продолжает линию, начатую более двадцати лет назад пушкинской трилогией. На этот раз материалом для фильма стали эссе и рисунки Иосифа Бродского. Полностью переключились на преподавание Хитрук и Назаров. Прежние «молодые мастера» стали не сказать чтобы старыми, но зрелыми, сейчас это поколение 40–50-летних, достаточно рано получивших возможность снимать самостоятельно, они же сейчас преподают и во ВГИКе, и в «ШАРе», и на курсах при «Пилоте». Теперь уже их ученики постепенно становятся «молодыми мастерами», хотя таких ярких дебютов, какими были двадцать лет назад курсовые и дипломные работы «золотого набора», пока не видно.

Заметнее всего изменилась ситуация с прокатом. Фильмы – не только новые, но и прежних лет – стали доходить до

зрителей. Один за другим устраиваются фестивали с просмотрами, доступными всем желающим. Правда, речь идет главным образом о больших городах, но развитие «быстрого интернета» сейчас дает возможность не только смотреть фильмы, но и, например, голосовать – и по результатам такого зрительского голосования на «Рамблере» несколько лет подряд вручались призы. Анимация все больше привлекает к себе внимание, и одной из самых заметных фигур анимационного сообщества остается режиссер, художник и – довольно давно уже – педагог Иван Максимов.

Истории и герои

Проще всего (и быстрее всего) рассказать о взаимоотношениях Ивана Максимова с литературными первоисточниками: литературные первоисточники у его фильмов попросту отсутствуют. Единственное исключение, единственный случай, когда даже не фильм, а раскадровка была создана на основе литературного произведения, – экзаменационное задание при поступлении на Высшие курсы сценаристов и режиссеров («Робин-Бобин»). Все дальнейшее – «из головы», хотя сам режиссер неизменно утверждает, будто смотрит на происходящее со стороны.

Из интервью¹⁶: «Знаешь, о чем я мечтаю? Самым приятным было бы сделать фильм, как бы прорубив окно в иной мир, существующий помимо моего знания о нем. Это – как сидеть на подоконнике и знакомиться с жизнью исключительно через форточку. Персонаж попадает в узкое поле зрения и не может быть для меня главным, потому что, спустя секунду, я не могу больше следить за ним. Я ограничен своим окном. Такой план, такая созерцательность приятны моей душе. Поэтому мне так дороги всякие мелкие существа, которые живут своей жизнью. В моих фильмах всегда найдется место какой-нибудь козявочке, не относящейся к основному сюжету. И в то же время она – часть мира, часть меня. Главное, чтобы и ей, и мне было уютно».

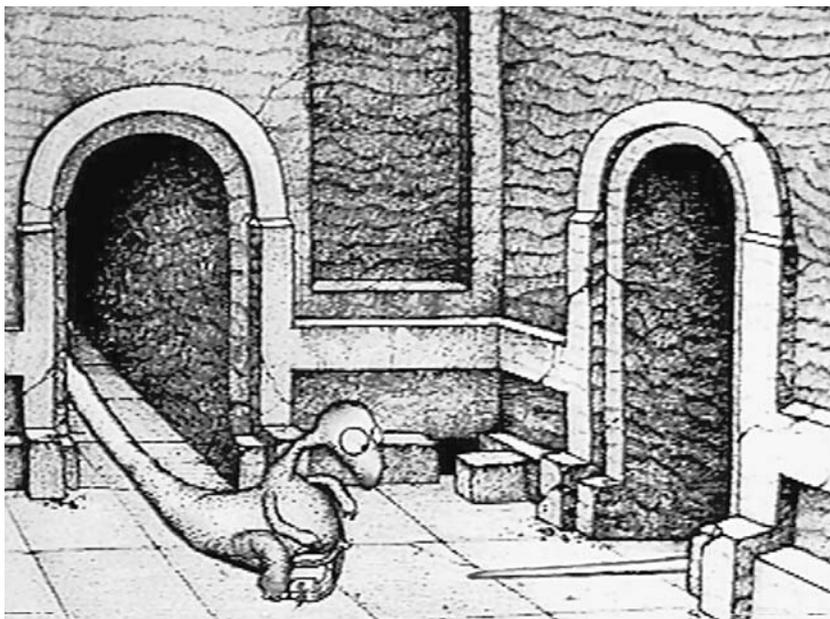
Из этого «подглядывания» за персонажами вытекает и еще одна особенность фильмов Максимова: его персонажи неизменно безымянны. Если бы не приходилось подавать заявки, сочинять сценарии, которые надо кому-то показывать, в процессе работы давать задания аниматорам, а потом, когда фильм закончен, разговаривать о нем с журналистами и просто любопытствующими – он бы и вовсе никак их не обозначал, для себя достаточно и раскадровки.

¹⁶ *Крючков П.* Иваново действо. Огонек, № 30–31, 1993.

Иногда приходится слышать, что «у Максимова все фильмы одинаковые». Но достаточно просто попытаться пересказать их один за другим, попытаться объяснить, «про что кино», чтобы заметить перемены.

Самый первый фильм, «Болеро», сделан в 1987 году (существует и второй вариант, 1992 года, рисованный, в отличие от первого, с использованием плоской марионетки). На профессиональном сайте фильм описан кратко и исчерпывающе: «“Болеро” Равеля воплощено в движении сюрреалистических рисунков и в ритме фильма». И в самом деле, в ответ на вопрос «что происходит на экране?» только и можно, что описывать увиденное: «Итак, звучит бессмертный Равель – “Болеро”. На экране – угол здания, тот, в который нашаливших детей удобно ставить. В каждой стене вырезано по арке, с последующей чернотой и таинственностью. И вот из левого отверстия, сообразуясь с музыкальным ритмом, бодро вышагивает милое ископаемое – этакий динозаврик с невероятно длинным хвостом и рюкзачком за спиной. Ящер скрывается в противоположной норе, и зритель долго наблюдает медленно уходящую в облупившийся тоннель заднюю часть тела, которая с каждым тактом уменьшается в своем объеме. Хвоста остается совсем чуть-чуть, но тут из левой дыры появляется... его обладатель. Все начинается сначала. После нескольких повторений легкое раздражение зрителя обрамляется хохотом: невозмутимость нашего героя ничего другого и вызвать не может. Вдруг откуда-то сверху спускается паучок. Он буднично пересекает экранную площадь, преодолев одно движущееся препятствие – хвост бедного динозавра. Паучок действует на вас примерно так же, как народное средство от ячменя на глазу»¹⁷. Можно пересказывать и подробнее, упомянуть о том, что «ящер» останавливается, чтобы поесть, а в другой раз где-то там, за пределами кадра, спускает воду, можно добросовестно пересчитать и описать всех эпизодических персонажей – к представлению о фильме это мало что прибавит, о характере персонажей – как главного героя, так и прочих – не скажет ничего. Содержанием фильма, смыслом фильма, сутью

¹⁷ Крючков П. Иваново действо. Огонек, № 30–31, 1993.



«Болеро»

фильма как раз и является движение «милого ископаемого», ритм этого движения, вполне человеческое поведение откровенно фантастического существа – что само по себе зрителя неизменно умиляет. Реакция зрителя на фильм – не эмоциональная, а, пожалуй, физиологическая.

«Слева направо» (1989) на музыку Марека Билинского – «кошмарные видения голодного щенка». В мировой анимации насчитывается, наверное, не одна сотня щенков, в том числе немало и голодных. Казалось бы, естественная и предполагаемая реакция зрителя – жалость к несчастному щенку. Ничуть не бывало – мы мгновенно забываем, с чего все началось, и увлеченно следим за метаморфозами лунной субстанции. Комочки лунного фарша, ненадолго обретая каждый свою форму, проживая за время пути каждый свою коротенькую историю, неуклонно продвигаются вперед, к пока еще неведомой нам цели. Сочувствия эти персонажи не вызывают, мы и привыкнуть к ним не успеваем – слишком

быстро происходит трансформация, – приключения лунного фарша в соединении с музыкой захватывают сами по себе. И выделившаяся в конце этого процесса косточка удовольствия доставляет примерно такое же, как правильно решенная задача – с ответом сошлось.

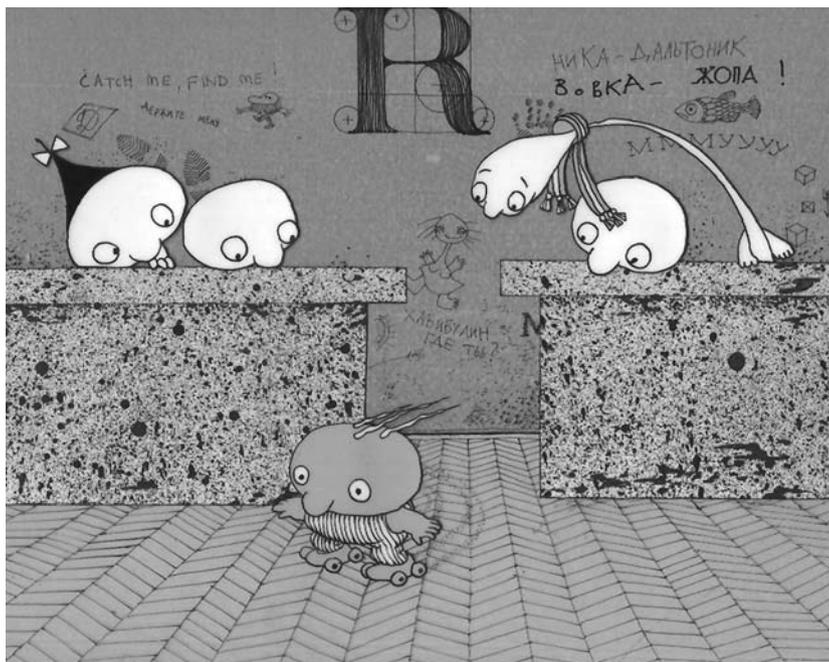
Фильм «5/4» (1990) изложен еще сдержаннее: «Сюрреалистический этюд на музыку Пола Дезмонда и Дейва Брубeka. Для взрослых». Критикам снова ничего не остается, кроме как описывать увиденное («Посмотрите “5/4”, где странные рисованные существа переливают воду из пустого в порожнее, смешно плюют на лысину, хлопают ногой мух на лбу, забивают и выдергивают гвозди, ходят по кругу и прочее»¹⁸), дополняя описание похвалами режиссеру, который ни к чему не призывает и ничему не учит. Впрочем, некий сюжет в привычном понимании, нечто связывающее картинки в единое целое, здесь все же присутствует – главный герой шествует по экрану, неся сосуд с водой, которую в конце пути выплеснет. В этом нет и намек на тщетность любых усилий, никакой горечи ни автор, ни зритель не испытывают – вместе с режиссером мы по-прежнему наблюдаем за происходящим через окошко экрана, персонажи нам, как и режиссеру, приятны – иначе зачем бы он стал сам на них смотреть и нам показывать? – но и прежняя их биография нас не интересует, и то, что с ними будет происходить, когда фильм закончится, нас оставляет совершенно равнодушными. Примерно так жарким летним днем, лежа в траве, мы с отрешенным любопытством следим за ползущим муравьем, сосущей нектар бабочкой, расправляющей крылья божьей коровкой... Пожалуй, насекомые – самое подходящее определение для персонажей фильмов Максимова этого периода, какими бы внешне разнообразными эти персонажи ни были и кем бы ни выглядели, человечками ли, животными, или фантастическими гибридами, для которых и слов ни в одном языке пока не придумано.

Определение «насекомые» применительно к персонажам Максимова, возможно, всплывает не случайно: сам режиссер

¹⁸ Орлов А. Энергетический сюжет. Экран и сцена, № 52, 27.12.1990.

в ответ на вопрос о том, кто на него повлиял, из аниматоров называет Старевича. Разумеется, речь здесь не идет ни о прямом заимствовании, ни о подражании. Что может быть общего между историями, рассказанными Старевичем, и порожденными музыкой видениями – потому что окошко, о котором так часто упоминает Максимов, похоже, и впрямь открывается в его собственное подсознание? Что общего у объемных, с подробно разработанной мимикой кукол Старевича, выполненных с такой точностью, что зритель принимал их за настоящих насекомых (это и породило многочисленные легенды о том, что Старевич особенным образом дрессировал жуков) с условными графическими персонажами? Внешне – разве что тщательная отделка деталей; и тут, наверное, самое время вспомнить о том, что в течение нескольких лет Максимов занимался малой пластикой, лепил миниатюрные статуэтки и украшения. Казалось бы, какое отношение к фильмам имеет это даже не увлечение, а один из способов заработка – мало ли чем приходилось подрабатывать в годы учебы, а слушатель Высших курсов – тот же студент, только старше годами, нередко обремененный семейством с малолетними детьми и загруженный так, как никакому студенту и не снилось. Но не случайно Максимов был удостоен приза «за верность себе»: его лепные фигурки – те же персонажи его фильмов, только объемные, и все те же персонажи – на его газетных и книжных иллюстрациях; нет, он не повторяется, не использует и не тиражирует однажды найденный образ, но родственность между собой всех этих созданий сомнений не вызывает.

Следующий фильм – «Провинциальная школа» (1992) – можно было бы при желании объявить и сатирой: «Время от времени ученики в классе превращаются в фантастических монстров, в чем выражается уродующее влияние обычного образования». Здесь уже можно обозначить словами то, что мы видим на экране, и происходящее вызывает не только благожелательное любопытство, но и эмоциональные воспоминания. Конечно, то, что мы видим, – большей частью не зарисовки (исключением стали разве что истомленные учебной девы, сравнительно с другими – реалистически и едва ли не натуралистически изображенные), это перевод в зрительный



«Провинциальная школа»

ряд ощущений школьника, визуальное воплощение того, что всплывает в чувственной памяти при упоминании о школе.

Разумеется, Максимов – не первый и не единственный аниматор, обратившийся к школьной теме. Начиная с «Феди Зайцева» сестер Брумберг (1948; более известный фильм 1960 года «Человечка нарисовал я» – римейк «Феди Зайцева»), «В стране невыученных уроков»¹⁹, сериала «На задней парте»²⁰ – и заканчивая «Буревестником» Алексея Туркуса (2004), «Эволюцией Петра Сенцова» Андрея Соколова (2005) и датированным тем же годом дебютом Марии Сосниной «Про меня», примеров множество, особенно если вспомнить школьные фильмы, персонажами которых были чертенята, слонята и прочие не-люди. Сюжет советского школьного

¹⁹ Режиссер Ю. Прытков, 1969.

²⁰ Режиссер В. Угаров, 1978–1985.

мультфильма строился, как правило, вокруг приключений двоечника, которому наглядно показывали, используя для этого богатые возможности анимационного кино, весь ужас возможных (а скорее – неминуемых) последствий его неправильного поведения. Задача, само собой разумеется, при этом ставилась воспитательная. Работы последних лет – это забавные истории, анекдоты из школьной жизни, воспринимаемые со стороны. «Провинциальная школа» стоит отдельно от прочих.

В фильме «N+2» (1993) есть и внятное содержание, и последовательное развитие сюжета. «В ожидании шарика» – история статуи, выросшей оттого, что собака задрала лапу на постамент, затем улетевшей на воздушном шарике, разбившейся и вновь вырастающей из земли. «Идеальная дырочка» – безуспешный поиск отверстия, подходящего для нестандартного (квадратного в сечении) хобота: когда владелец хобота находит наконец такую идеальную дырочку, она мгновенно превращается в круглую, стискивая хобот. Конечно, толкования напрашиваются сами собой, но, на мой взгляд, не требуются; впрочем, обе новеллы, составляющие фильм, представлены как «еще две миниистории о несчастливой любви, продолжающие N предшествующих», – отсюда и название.

Дальше, если придерживаться хронологии, идет фильм «Либи́до Бенджамина» (1994), состоящий из двух частей: «Прогулка» и «Визит к доктору». Как понятно из названия, новеллы объединены общим героем, на этот раз – случай исключительный – наделенным собственным именем.

Бенджамин – лысый бородатый человек, городской житель, обладающий, что также понятно из названия, выдающимся либидо и, как выяснится в самом начале первого сюжета, способностью непомерно вытягивать шею. Первая новелла – реалистическая: Бенджамин выводит на прогулку собачку (собачка, правда, шестиногая, но больше ничего странного в этой истории нет), заглядывается на попадающихся навстречу девиц, видит повсюду эротические символы и в самом прямом смысле получает за это по голове (всякий раз, как он теребит не то звонок, не то просто архитектурный элемент, напоминающий ему женскую грудь, сверху падает

кирпич). Обойдя квартал, Бенджамин возвращается домой: собственно, это выглядит даже и не отдельной историей, а прологом к основному сюжету.

Вторая часть фильма тоже начинается с повседневного события: Бенджамин садится за стол, собираясь поесть. Тут-то с ним и случается неприятность: он так жадно, не жуя, заглатывает колбасу, что она застревает у него в голове, выпирая огромной шишкой и превращая нашего героя в подобие единорога. Бенджамин отправляется к доктору, там ему дают наркоз, чтобы прооперировать, и вот тогда, под наркозом, и происходит самое интересное: Бенджамин посещает видения. Он блуждает по коридорам, встречает прекрасных, но недоступных девиц, куда-то сворачивает, реалистические персонажи его снов сменяются сюрреалистическими химерами... Правда, и в этом призрачном мире Бенджамин остается собой, меняется лишь окружающая обстановка. Здесь режиссер впервые проводит границу между тем условным миром, который и сам он, и зритель воспринимают как реальный, и подсознанием героя. До тех пор все происходившее на экране – превращение ли луны в фарш, а затем в косточку, полет ли на воздушном шаре каменной статуи, выросшей у нас на глазах, – считалось нормальным для этого мира явлением и сомнению не подвергалось. «Визит к доктору» – это своего рода «сон во сне», сновидение, своей призрачностью подчеркивающее реальность всего остального. Мало того, мы изначально знаем, что сновидение это вызвано наркозом, причина и способ перемещения героя в другую реальность названы и понятны. Бенджамину все привиделось – такого объяснения достаточно, чтобы оправдать и узаконить любые странности; и это же правдоподобное объяснение делает реальным тот мир, в котором Бенджамин обитал до похода к врачу и куда вернулся после операции.

Следующий фильм – «Нити» (1996) – обозначен как «притча о встречах и расставаниях», можно назвать его и историей счастливой любви. Конечно, это не было открытием любовной темы в анимационном кино – до того были и «Цапля и журавль» Ю. Норштейна, и «Бедная Лиза» и «Балаган» И. Гараниной, и еще множество фильмов, большей частью – экранизаций. В отличие от них, «Нити» – история предельно

обобщенная, рассказанная чисто анимационными средствами, и первоисточником здесь стало не литературное произведение (как мы помним, с литературными первоисточниками Максимов принципиально не работает), а живопись Миро.

Анимация достаточно часто обращается к живописи, используя то или другое полотно как отправную точку, из которой вырастает фильм. При этом полотно вовсе не обязательно должно быть сюжетным началом фильма – например, в нидерландском цикле, посвященном истории живописи, картина становится финалом, к которому автор подводит зрителя издалека, окольными путями. Неоднократно делались попытки оживить полотно, создать на основе неподвижной картины протяженный во времени рассказ. (Я здесь говорю только о взаимоотношениях между собственно живописью как станковым искусством и анимацией, а не о фильмах, выполненных в технологии ожившей живописи.)

В данном случае – возвращаясь к «Нитям» – речь идет не об использовании отдельной картины, а о создании фильма по мотивам живописи Миро в целом. Персонажи Миро, предельно обобщенные (трудно придумать для них другие обозначения, кроме «он» и «она»), проживают историю любви, лишенную конкретных подробностей, примет времени и места, а потому – вечную, и вместе с тем – именно потому, что приметы эти отсутствуют – воспринимаемую как свое, знакомое, близкое. Персонажи не столько условны, сколько символичны, вполне можно сказать, что мы имеем дело с архетипами; автор не сочиняет историю, но заново творит миф, воплощая его в зримых образах.

Ромео и Джульетта не погибли бы, если бы не вражда одного рода с другим. Анне Карениной незачем было бы бросаться под поезд, если бы общество в то время существовало по другим законам. Жизненные обстоятельства, биографии и характеры персонажей романа или рассказа, тысячи причин объясняют, почему «не сложилось» у той или другой пары. Гвоздик, на который напоролась бредущая в блаженной отрешенности пара из «Нитей», – это препятствие «вообще», помеха «вообще», обстоятельства «вообще», неназванные, а потому непреодолимые, и вместе с тем препятствие физически

ощутимо. И так же физически ощутимо и безусловно воссоединение персонажей в счастливом финале.

После «Нитей» наступил вызванный внешними – и на этот раз вполне конкретными – обстоятельствами перерыв на несколько лет: рекламные ролики, заставки, миниатюра в масштабном проекте «Optimus mundus» – вот и все, что было сделано в конце девяностых – начале двухтысячных (или, как еще иногда говорят, нулевых) лет.

«Медленное бистро» (2003), несмотря на условность персонажей, – почти зарисовка с натуры; посвященным вполне понятно, какое именно бистро имелось в виду, и даже адрес любой может назвать. Впрочем, и тем, кто в О.Г.И. не бывает, состояние томительного ожидания за столиком, скорее всего, знакомо. «Медленное бистро» продолжает линию, начатую «Провинциальной школой» – и в том и в другом случае режиссер пытается передать ощущения человека, попавшего в зависимость от обстоятельств, в какой-то мере невольно отступая от своего принципа оставаться сторонним наблюдателем, не знающим, что попадет в поле его зрения в следующее мгновение. Другие персонажи появляются и исчезают, действуют, он видит их и рассказывает о том, что видит, но смотрит не через окошко – он в том же классе, пусть и за соседней партой, в том же зале, хотя и за соседним столиком.

В 2004 году был закончен первый фильм трилогии «о сожигательстве с капризной природой» – «Ветер вдоль берега», в 2007 – второй, «Дождь сверху вниз». Героиня обоих фильмов – обычная маленькая девочка, персонаж вполне антропоморфный – естественно сосуществует с более или менее фантастическими существами и вступает в противостояние с вполне реальной стихией. И взаимоотношения ее с явлениями природы, ветром и ливнем, вполне реалистические: ветер тащит ее по песку, но не изменяет пропорций ее тела, как у одного из персонажей, у которого вытягивался нос; вода прибывает, размывает берег, уносит щенка... Между первым и вторым фильмом девочка изменилась: если в первой истории она была лишь сосредоточена на своей цели (пусть и не очень серьезной, если смотреть со стороны, но это оправдано логикой автора), то во второй бросает свое занятие, увидев, что щенок оказался в опасности.

В третьем фильме, «Приливы туда-сюда» (2010), – «о том, как живет обитателям прибрежной полосы между морем и пляжем, когда уровень воды все время меняется, когда одни сохнут, другие мокнут», – мы встречаемся с другой не менее реальной девочкой, но подробнее я буду говорить о героинях этих фильмов, как и о героине фильма «Потоп», в следующей главе, посвященной женским персонажам в фильмах Ивана Максимова. А поскольку единый связный сюжет в «Приливах туда-сюда» отсутствует, на этом, я думаю, разбор трилогии можно и остановить.

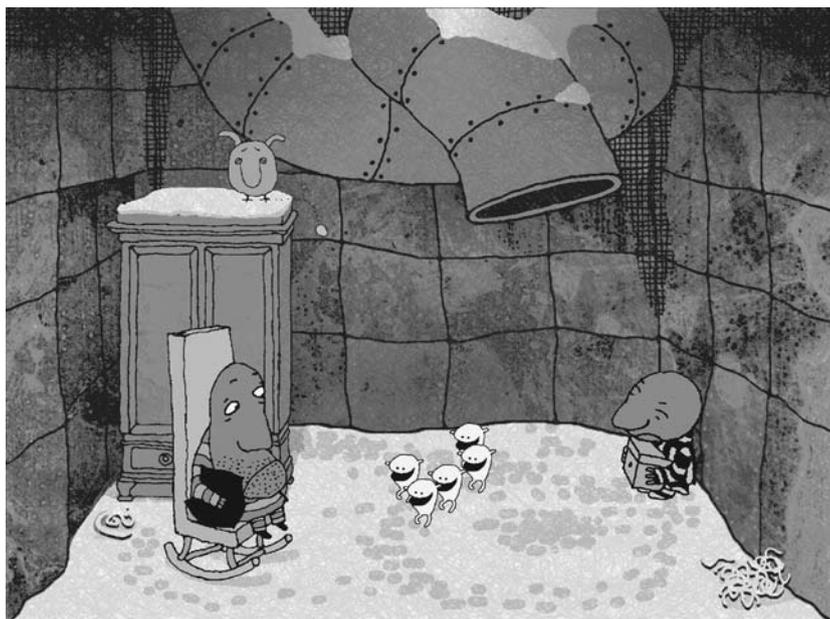
«Туннелирование» (2006) – осуществление давнего замысла. В уже упоминавшемся интервью Максимов так рассказывал о нем: «По-французски это называется “тунэляж”²¹ – термин из квантовой механики, означающий “туннельный эффект”, то есть ситуацию, когда ты можешь оказаться по другую сторону забора, не перелезая через него. Сюжет аналогичен притче о двух лягушках, попавших в крынку с молоком. Два персонажа в замкнутом, подвальном пространстве – трубы, люки, поиски выхода...»

В довольно-таки уютном помещении с креслом-качалкой (атрибут многих фильмов режиссера) обитают два персонажа; вернее, один явно обитал там и до начала фильма, второго же помещают туда у нас на глазах. Зрителю с самого начала понятно и то, что помещение это – тюремная камера, и то, что уютной и обжитой она представляется лишь давнему ее обитателю, явно смирившемуся со своей участью. Второй же, «новенький», рвется на свободу, пытаюсь любым способом выбраться наружу, однако поначалу все его попытки закан-

²¹ Туннельный эффект, туннелирование – преодоление микро-частицей потенциального барьера в случае, когда ее полная энергия (остающаяся при туннельном эффекте неизменной) меньше высоты барьера. Туннельный эффект – явление существенно квантовой природы, невозможное в классической механике; аналогом туннельного эффекта в волновой оптике может служить проникновение световой волны внутрь отражающей среды (на расстояния порядка длины световой волны) в условиях, когда, с точки зрения геометрической оптики, происходит полное внутреннее отражение. Явление туннельного эффекта лежит в основе многих важных процессов в атомной и молекулярной физике, в физике атомного ядра, твердого тела и т.д.

чиваются неудачей (замечу, что все эти попытки в точности повторяют ходы в компьютерной игре и что режиссер помимо фильмов является и автором игры «Полная труба», появившейся в 2004 году). С самого начала зрителю понятно, что руководит героем фильма не только стремление к свободе – у «непокорившегося» при себе коробка с выскакивающей из нее вместо чертика овечкой, явно играющая здесь роль портрета любимой. Эпизоды неудачных побегов перемежаются рядом эпизодов, в которых действует та самая овечка, раз за разом бросающаяся с обрыва, – и всякий раз ее спасают птички.

Наконец очередная попытка оказывается удачной. Беглец не возвращается. Первый узник, осознав через некоторое время, что тот вырвался на свободу, пытается, в свою очередь, бежать, но терпит неудачу; второй же тем временем воссоединился со своей овечкой и, сев в лодку, уплыл вдаль по реке.



«Туннелирование»

Как мы видим, изначально речь шла о том, что не сдающийся персонаж, «упорная лягушка», в конце концов необъяснимым, невозможным способом, но добьется своего; как это у него получится – равно непонятно и той незначительной части зрителей, которая знакома с квантовой теорией, и всем прочим, непосвященным. О третьем и очень важном персонаже поначалу и не упоминалось: для того чтобы стремиться на свободу, дополнительных стимулов не требовалось. Но к этому мы вернемся в следующей главе, поскольку и здесь речь идет о женском персонаже.

Самая заметная перемена, произошедшая с режиссером, состоит в том, что, если поначалу он оставался, по собственному его признанию, лишь наблюдателем, лишь благожелательным созерцателем отгороженного от него мира, лишь показывал нам, что там происходит, то теперь ему хочется выстроить отношения между персонажами, причем выстраиваются они в соответствии с душевным движением автора. Ему изначально хочется – и он не стесняется в этом признаться – сделать «что-то сентиментальное», и все невероятные события, все забавные происшествия будут согреты не просвечивающим, но явственно излучающим тепло финалом.

Вечная женственность и эволюция женского образа

Немного раньше, занимаясь той же проблемой применительно к фильмам того же автора, я определяла тему как «эволюция образа девоньки». Термин принадлежит самому Максиму – именно так он когда-то обозначил героиню фильма «Потоп», задуманного лет за пятнадцать до того, как режиссер наконец его снял (во всяком случае, эскиз из моего личного собрания датирован 1991 годом). Тогда определение показалось мне наиболее точным, и рассматривала я эволюцию одного определенного типа, но сейчас мне хотелось бы более подробно проследить за развитием каждой линии, да и материала для исследования за прошедшее время прибавилось.

Разумеется, тот, кто хорошо знаком с творчеством Ивана Максимова, мог бы с самого начала возразить, что в фильмах этого режиссера не всегда легко определить, какой именно образ считать женским, а если ограничиться исключительно антропоморфными персонажами, поле исследования окажется сильно и неправомерно суженным. Как мы увидим из дальнейшего, женский идеал в конце концов воплотился в образе несколько непривычном. И для нас будет иметь значение не то, в каком обличье явится нам Прекрасная Дама или девонька, а то, какая роль ей отведена в очередной истории.

Применительно к ранним фильмам Максимова – «Болеро» (1987), «Слева направо» (1989), «5/4» (1990) – о женских образах говорить трудно. Дело не в том, что зрителю трудно определить пол того или другого существа, – женские персонажи распознаются достаточно легко, – но взаимоотношения между персонажами строятся так, что половая их принадлежность значения не имеет.

Вспомним, кто действует и что происходит на экране в каждом из этих фильмов.

В «Болеро» главный герой, собственно, один, в сценарии он был обозначен как Кентавр или КК: некое подобие ящера с непомерно длинным хвостом. КК совершает бесконечное движение под музыку Равеля, входит в одну арку и выходит в другую, исчезает из нашего поля зрения и вновь в нем появляется. Прочие персонажи живут собственной жизнью; траектория их движения может пересекать траекторию движения КК или частично совпадать с ней, но какие-либо эмоциональные контакты отсутствуют полностью.

Сюжет второго фильма – «Слева направо» – составляет цепочка превращений: в начале ее помещена луна, в конце – на выходе из мясорубки – косточка, которой терпеливо дожидается собачка. Персонажи фильма заняты главным образом поглощением той или иной субстанции, и даже в том случае, когда они образуют пару, и в этой паре, вспомнив Фрейда, можно при желании одного из них (снабженного хоботом) определить как персонаж мужской, а второго (емкость) – как персонаж женский, – даже и тогда общение сводится, на мой взгляд, к эмоционально и сексуально не окрашенной игре. Существование же прочих порождений изначального лунного вещества сводится исключительно к поглощению и выделению, что вполне логично и сюжетом оправдано. Словом, эти персонажи, похоже, пребывают на орально-анальной стадии развития.

Что касается «5/4» – здесь, конечно, можно было бы главного героя, бережно несущего воду, которую он в конце пути выльет в пропасть, определить, ориентируясь на внешность, как «мальчика», а следующую за ним птицу, опираясь на грамматические признаки, причислить к существам женского пола, но никакого значения для сюжета это не имеет. Правда, между второстепенными персонажами эмоциональный контакт уже появляется, завязываются отношения, но всякая интерпретация мне здесь представляется не слишком обоснованным домыслом. Поясню на примере: в одном из эпизодов фильма головокрукое существо поглаживает кошку и одновременно – растущей из головы рукой – себя по этой самой голове. Этим взаимоотношения персонажей и исчерпываются.

Персонажи ранних фильмов Максимова почти без исключений подпадают под определение «монстриков», как их обычно называют. В начале 1990-х картина меняется: рядом с монстриками появляются более или менее реалистические человеческие персонажи, и чаще всего это персонажи женские – те самые «девоньки», о которых упоминалось выше. Впервые мы встречаемся с ними в фильме «Провинциальная школа» (1992), где они не только присутствуют, но и ведут себя соответственно полу, возрасту и социальной роли. Более того, только эти персонажи здесь явно антропоморфны, в отличие от прочих персонажей – одноклассников и учителя.

Фильм «N+2» (1994) состоит из двух частей. Героиня первой новеллы – «В ожидании шарика» – своего рода Галатея. Садовая скульптура постепенно вырастает, затем оживает у нас на глазах и, едва проявившись, погибает, чтобы снова возродиться. Никаких поступков она совершить не успевает и выступает скорее в качестве объекта, чем субъекта. Вторая новелла – «Идеальная дырочка» – даже если оставить в стороне само собой напрашивающееся фрейдистское толкование и воспринять действия главного героя как поиски идеала, завершающиеся мнимым успехом и немедленно следующим за ним горьким разочарованием, повода для разговора на выбранную тему не дает.

В том же году вышел на экраны (хотя, вспоминая то время, о выходе на экраны всерьез говорить трудно) фильм «Либида Бенджамина» с антропоморфным главным героем, существующим в более или менее правдоподобной обстановке. По сравнению с «N+2» – как с первой, так и со второй новеллой, – это многофигурная композиция со сложным и связным сюжетом. Женские персонажи здесь присутствуют и действуют, и все же они появляются только как реально существующие объекты внимания, интереса, желания Бенджамина (в первой части) или же порождения его подсознания во время операции под наркозом (во второй). Помимо ярко выраженных признаков пола эти создания, пожалуй, никакими другими отличительными признаками и свойствами не обладают.

Наверное, здесь следовало бы отметить повторяющийся и впоследствии мотив персонажа, помещенного в стеклянную

банку. Обнаженная, очень привлекательная и явно общительная девонька, сидя в банке, радостно и увлеченно вяжет. Возможно, речь идет о недостижимости объекта желания, но может быть и так, что объект намеренно изолирован и сделан недоступным для контакта.

Фильм «Нити» (1996) стал началом совершенно нового периода в творчестве режиссера. Думаю, стоит отметить, что многие восприняли его как первую цветную ленту Максимова, хотя на самом деле и до того не все его фильмы были черно-белыми, цвет появлялся и раньше – в «Слева направо» и «Провинциальной школе». На мой взгляд, это связано с тем, что «Нити» – не только живописный, в отличие от прежних раскрашенных, но и эмоционально окрашенный фильм; впервые зрителю, до сих пор с отрешенным любопытством следившему за перемещениями персонажей, дана возможность сочувствовать им. На этот раз режиссер отказывается от антропоморфных персонажей, хотя и к монстрикам не возвращается; герои «Нитей» – абстрактные существа (зрительный ряд строится на мотивах живописи Миро), наиболее подходящие для того, чтобы соединить их самым что ни на есть явным способом – нитями, они же хвостики, то есть неотъемлемая анатомическая деталь. Не менее явным способом – внешним подобием героя и героини, отчетливо выделяющихся среди прочих персонажей принадлежностью к одной породе, – автор дает нам понять, что соединение их неслучайно, она для него – действительно единственная и незаменимая. И впервые мы, глядя на экран, можем говорить не только о внешности и действиях героини фильма, но и о ее характере, и о ее чувствах. Она не просто перемещается по экрану, она уходит, пережив любовную драму, в свою нору, словно Лиза Калитина – в монастырь.

Действия персонажей и в более ранних фильмах подчинялись логике, но это была скорее логика абсурда. Здесь же мы имеем дело с предельно простым и понятным зримым воплощением незримого; в самом деле, разве можно более наглядно показать связь между героями фильма, разрыв и возобновление отношений, чем это сделал Максимов? Отношения рвутся буквально, зримо и осязаемо, разрыв

причиняет почти физическую боль, и также телесно ощущаешь новое, более сложное и более прочное сплетение судеб.

После «Нитей» наступил вынужденный перерыв на несколько лет, в течение которых Максимов помимо рекламных роликов и заставок снял только короткий сюжет «Два трамвая» для Московского анимационного проекта и мини-сериал «Бот и Феня», о которых подробно говорить не буду, упомяну лишь о том, что в «Трамваях» вновь появляется тема несбывшейся – и на этот раз окончательно несбывшейся – любви.

Следующий фильм, «Медленное быстро» (2002), женскими образами небогат. Девонька в косынке проходит через фильм независимо, с прочими персонажами в отношения не вступает, на проявленный к ней интерес не реагирует. Хотелось бы только, говоря о «Медленном быстро», обратить внимание на то, что на этот раз уже аннотация к фильму указывает на внимание автора к психологии персонажей: «фильм о поведении людей в состоянии скучного ожидания».

И здесь, и в более поздних фильмах отчетливо антропоморфные создания сосуществуют в кадре с «монстриками», причем не просто сосуществуют на равных, но и вступают между собой в отношения, при этом и те, и другие, независимо от того, какой облик им достался, наделены равной способностью чувствовать и вызывать сочувствие у зрителя, это уже не рисованные Големы ранних лент, а вполне одушевленные создания.

Героиня фильма «Ветер вдоль берега» (2003), как и более поздних, «Потоп» (2004) и «Дождь сверху вниз» (2007), – человеческое существо; в отличие от более ранних персонажей – не девушка или девонька, а скорее девочка не вполне определенного возраста, но явно несовершеннолетняя. Во всех случаях героине приходится встречаться со стихией (правда, в «Потопе» стихия разыгрывается лишь в воображении героини). В ранних фильмах Максимова персонажи действовали в некой бесплотной, абстрактной среде, где дождь если и шел, то вымокнуть под ним было невозможно, здесь же ветер и вода реальны и ведут себя в соответствии с природными законами. Действия персонажей в этом контексте выглядят не только логичными (логичными –

следуя логике сюжета – они были везде), но и достаточно осмысленными и правдоподобными с точки зрения бытовой. В сочетании с антропоморфным обликом героинь это создает эффект приближения к реальности. Да и живут они уже не в декорациях, больше напоминающих обстановку сновидения, а в пусть условно изображенных, но настоящих домах.

Фильмы неравнозначны и, если бы требовалось дать здесь оценку каждому из них, надо было бы сказать о том, что «Потоп» явно уступает двум другим. Однако при том, что и сам автор считает его проходным и остался им недоволен, совсем сбрасывать «Потоп» со счетов нельзя: удачный или неудачный, но он вписывается в общую тенденцию. И здесь, и в других фильмах-катастрофах на первый план выходит именно героиня. А теперь я хотела бы поговорить о каждой из работ по отдельности.

«Ветер вдоль берега» – «фильм в жанре абсурдистского юмора про жителей прибрежной деревушки, страдающих от сильного ветра». Героиня (в сценарии обозначенная как «девочка») в первых кадрах фильма просыпается у себя дома и, поскольку дальнейшего драматического развития событий пока ничто не предвещает, спокойно, как и прочие жители рыбацкой деревушки (большой частью существа антропоморфные), отправляется по своим делам: прихватив с собой ведро и лопатку, идет лепить куличики из песка. Поднявшийся ветер со страшной скоростью тащит ее по пляжу, она мчится, оставляя за собой ряд песочных сооружений, позже – прячется под перевернутой лодкой, еще позже – выкапывает яму, в которой укрывается вместе с другим персонажем, зайчиком. Ее поведение с самого начала представлено как естественное поведение вполне нормального, с нашей точки зрения, существа в экстремальных обстоятельствах (при этом изобразительный ряд, иллюстрирующий разрушительное действие стихии, до странного – хотя ни один образ не заимствован и не повторяется – напоминает описание «большого ветра», напавшего на остров в песне Новеллы Матвеевой). Здесь многое появляется и случается впервые: впервые режиссер позволяет «обстоятельству непреодолимой силы» влиять на ход событий, впервые характер героини проявляется во взаимодействии не только с другими персонажами, но и

с природным явлением, развивающимся в соответствии с собственной неумолимой логикой. Собственно, ветер здесь, наверное, и есть главный герой фильма, он – настоящий партнер девочки, остальные персонажи – второстепенные. Совпадение – в одной из глав своей книги Федор Савельевич Хитрук пишет (безотносительно к фильму Максимова, просто продолжая и развивая фразу Джона Халаса «Все, что движется – одушевлено, все нужно играть»): «Если вы хотите изобразить человека, идущего навстречу сильному ветру, вы должны сыграть не только этого человека, но и складки его одежды, развевающиеся на ветру, и сам ветер. Именно сыграть – в этом и заключается процесс одушевления»²².

Что касается «Потопа», то это, пожалуй, единственный случай, когда мы можем не просто описать происходящее на экране, но и пересказать фильм. Здесь героиня (напомню, именно она в сценарии и обозначена как «девонька») ведет себя самым что ни на есть бытовым и естественным образом, а все события этого «короткого веселого фильма о фобии затопления и внезапной первой любви», как видно уже из этого кратчайшего описания, связаны именно с ней.

Подписи к раскадровке, если не знать о том, что речь идет об анимационном фильме, вполне можно было бы счесть пересказом игрового эпизода, здесь нет ничего такого, что было бы недоступно живым актерам.

«Девонька сидит на железнодорожной станции и ждет поезд.

Погода стоит очень жаркая. Девонька смотрит в окно.

Поезда что-то вдаль не видать.

За железнодорожными путями резвятся юные жароустойчивые субъекты.

Они бегают туда-сюда, запускают воздушного змея и страшно шумят...

Мимо них по тропинке тащится бедный юноша, измученный сушью, с полусохшим цветком в горшке. Юноша, цветок и горшок хотят пить, но стесняются об этом сказать.

²² Хитрук Ф. Профессия – аниматор. М., 2007. Т. II. С. 170.

Тем временем веселые ребята пьют воду из бутылок, обливаются из леек и засовывают головы в тазы с жидкой прохладной водой.

По небу плывет облако. В него врезается воздушный змей, и начинается сильный дождь.

Горшок с цветком разбухает от воды, и утоливший жажду бедный юноша уже не справляется с ее весом.

Девоньке этот дождь напомнил душ, и она вдруг решила, что забыла выключить воду в ванной.

Девонька срывается с места, бежит по шпалам в сторону дома, потом замечает в стороне дрезину, забирается на нее и мчится со страшным грохотом по рельсам, держась за рычаги, приседая и подпрыгивая...

Она развивает очень большую скорость и не соблюдает правила движения.

Двигаясь по узкому проходу, неожиданная дрезина вспугивает все население и дорожную службу.

Лабиринт железнодорожных путей оканчивается тоннелем.

Выйдя из тоннеля, дрезина замедляет ход.

Девонька на ходу соскакивает и бежит к своему домику.

Бросается к окну, пролезает в ванну.

А воды в кране нет вообще, потому что воду выключили по поводу профилактики водоснабжения... счастливая от облегчения девонька сползает на землю.

Тут из тоннеля выезжает поезд, составленный из платформ, на одной из которых стоит бедный мокрый юноша с разбухшим до небывалых размеров горшком...

Девонька приветливо машет ему ведром, она еще не подозревает, что влюблена...

...уже подозревает...»

Сравнив этот текст со сценарием «Срочно домой», помещенным в соответствующем разделе этой книги, мы увидим, что первая часть сценария почти дословно совпадает с подписями к раскадровке «Потопа», но заканчивается вся история появлением мокрого юноши с цветком, ни о какой влюбленности речь здесь не идет; как и в снятом позже «Туннелировании», любовная линия изначально отсутствовала.

В раскадровке за последними словами идут несколько картинок, на которых девонька бежит по рельсам следом за

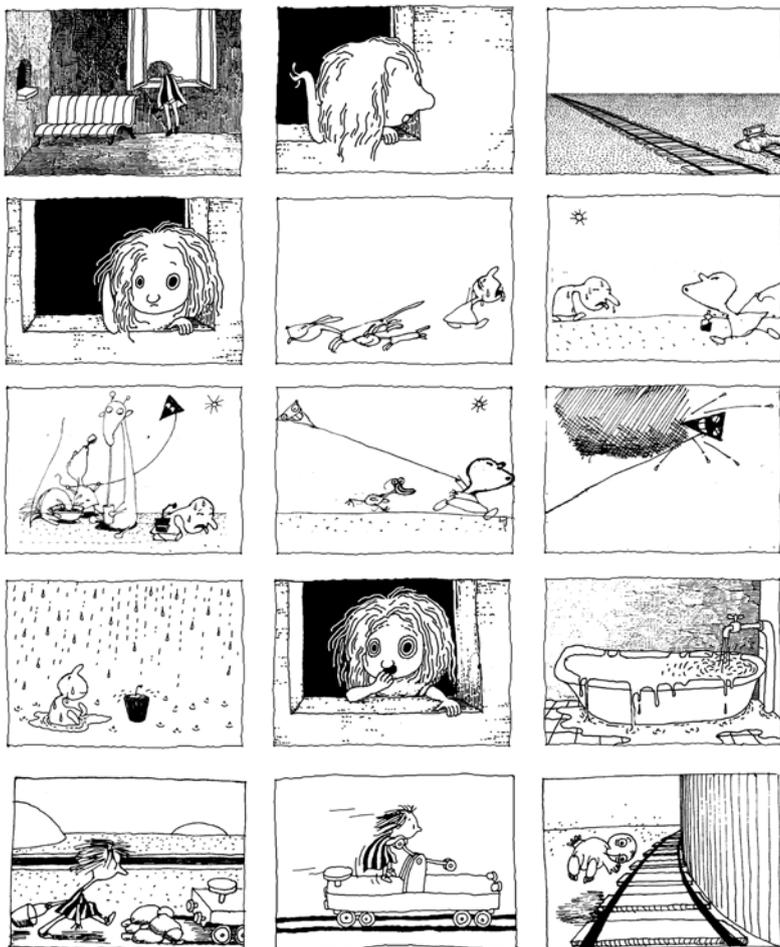
поездом, фильм же завершается еще более банальным хеппи-эндом: соскочив с платформы, юноша протягивает нашей героине оживший под дождем цветок.

Рисованные персонажи настолько приближены к реальным, что автор постоянно описывает их мысли и чувства: юноша стесняется сказать о том, что хочет пить, девонька думает о том, что забыла выключить воду, затем испытывает облегчение оттого, что воду выключили вообще, и, наконец, всем своим существом ощущает пробуждение любви. Более того, если в фильме «Ветер вдоль берега», о котором шла речь выше, мы имели дело с реальной и грозной стихией, здесь реальный дождь (даже не гроза и не ливень), спасая истомившегося юношу, одновременно пробуждает у героини вполне бытовую, приземленную мысль – не забыла ли она закрутить кран, да и причины, предотвратившие наводнение (кстати, первоначальное название было более конкретным – «Наводнение в пустыне»), заимствованы из действительности: воду «выключили на профилактику».

До сих пор я, хотя и не ставила перед собой такой задачи, все же придерживалась хронологии. Здесь мне придется от этой последовательности отступить. Следующим по времени был фильм «Туннелирование» (2006), но о нем речь пойдет позже, он выпадает из ряда фильмов-катастроф с девочкой в главной роли.

«Дождь сверху вниз» сам автор воспринимает как продолжение истории, которая началась в фильме «Ветер вдоль берега». Та же девочка в другой обстановке («допустим, на каникулы приехала» – примерно так объясняет это Максимов).

Дождь, льющийся на горную деревушку, поначалу никого не пугает, все продолжают безмятежно заниматься своими делами, хлопотать по хозяйству, развлекаться. И девочка – главная героиня – тоже продолжает как ни в чем не бывало раскачиваться на качелях. Вода тем временем прибывает. Жители деревушки реагируют по-разному; для девочки все меняется мгновенно и резко, когда она видит, как поток уносит ее щенка. И вот тут условная рисованная фигурка начинает вести себя совершенно по-человечески: она бросается в воду, плывет на бревне, отчаянно гребет, не может догнать щенка,



Раскадровка к фильму «Потоп»

теряет его из виду и, выбравшись на берег, горько плачет. Снова, и еще более откровенно, чем в «Нитях», режиссер сочувствует героине – и требует сочувствия от зрителя. И когда все, казалось бы, потеряно, драма разыгралась, отчаяние беспросветно, – внезапный поворот сюжета, щенок спасен и мирно спит, слезы высыхают вместе с обогретой солнцем землей, жизнь продолжается.

В завершающем трилогию фильме «Приливы туда-сюда» появляется совсем другая девочка (а чтобы ее уж точно не спутать с той, уже знакомой нам, – с другим цветом кожи), ни мы, ни автор ничего о ней не знаем, мы можем только наблюдать за ней. Да и фильмом-катастрофой «Приливы» назвать нельзя, и девочке попросту негде показать себя. Мотивы ее поступков, как и поведение других персонажей, остаются непонятными зрителю.

С самым неожиданным женским образом мы встречаемся в фильме «Туннелирование». Героиню этого фильма ни девочкой, ни девонькой, ни другим каким-нибудь словом из того же ряда не назовешь, однако здесь мы имеем дело не только с женским персонажем, играющим заметную роль в развитии сюжета, но с воплощением вечной женственности, идеалом, можно было бы сказать – Прекрасной Дамой, если бы Прекрасная Дама не была лишь объектом чувства, лишенным возможности проявить хоть какие-то личные качества.

Поначалу обе истории – двух узников и овечки – развиваются параллельно, до такой степени, что не все зрители уловили связь между ними. Эпизоды с овечкой воспринимались многими как «перебивки», побочная линия, не имеющая отношения к сюжету – примерно так, как воспринимались в «Болеро» переползающие через хвост главного героя насекомые и прочая мелочь: у него – своя жизнь и своя задача, у них – своя, и пересекаются они лишь потому, что оказались в одном пространстве.

Здесь же овечка – та цель, к которой стремится узник, именно ради нее он и совершает все эти безнадежные попытки вырваться из камеры. Как мы видим, здесь режиссеру понадобился уже не столько женский образ, сколько объект любви, побуждающий героя действовать. Мы не знаем, какие обстоятельства привели его в заточение, но сочувствуем его стремлению не только к свободе, но и к любимой. При этом и сама овечка не остается пассивным объектом и идеалом, воспринимаемым опосредованно, через отношение героя: она единственно доступным ей способом протестует, не мирится с обстоятельствами, оставаясь в то же время трогательно беспомощной.



«Дождь сверху вниз»

Стиль рисунков Максимова при этом не меняется. Психологическая эволюция персонажей, постепенное их одушевление не требуют внешнего приближения к реалистическому облику. Меняется восприятие режиссером собственных персонажей, графика остается почти неизменной. Как и прежде, он «заглядывает в окошки», за которыми что-то происходит, но теперь происходящее пробуждает в нем не одно только любопытство. Возможно, изменились не столько персонажи, сколько отношение к ним автора – и зрителя.

Пространство фильма и вещный мир

Как и в игровом кино, действие в анимационном фильме может происходить «в павильоне» и «на натуре» – с той разницей, что натура редко бывает настоящей, чаще природная среда выстроена все в том же павильоне или нарисована. Определенная среда может и вовсе отсутствовать, персонажи могут перемещаться в условном пространстве пустого экрана. Разумеется, наибольшую степень свободы дает именно тот вид анимации, который выбрал для себя Максимов – рисованный фильм. Возможности анимационного кино позволяют создать иллюзию трехмерного пространства с соблюдением всех законов перспективы – и вместе с тем позволяют свести пространство к двум измерениям. «Мультипликация возникла в период усиленных поисков в области перспективных построений в живописи и графике, в период, когда наряду с прямой перспективой стала использоваться обратная перспектива, когда появилась сознательная установка и на плоскостной рисунок. Уже в первых мультипликациях Э. Коля плоскостной характер его графики был перенесен на экран. <...> В плоском пространстве мультфильма <...> легко развивался неповествовательный жанр – жанр, ориентированный не на литературу, а на музыку...»²³

Книга, из которой я взяла эту цитату, вышла до того, как Максимов сделал свой первый фильм, и как пример автор приводит фильмы Нормана Мак-Ларена. Но и к фильмам Максимова это подходит как нельзя лучше.

Еще одна особенность анимационного пространства – полная свобода в выборе масштаба. «Принятие условного

²³ *Лекомцева М.И.* Некоторые особенности семиотической структуры мультипликации. В кн.: Проблемы синтеза в художественной культуре. М., 1985. С. 59.

масштаба, его изменение и в связи с этим сжатие–растяжение пространства являются характерной чертой пространства мультипликации»²⁴.

В отличие от реального мира, с которым приходится иметь дело игровому кино, и от того подобия реального мира, с которым работает режиссер объемного фильма (поскольку отсутствие декораций воспринимается именно как сознательное устранение предметов, не абстрактная среда – пустая сцена), пространство рисованного фильма может сформировать одна-единственная линия и даже точка, больше того, в отдельных кадрах изображение может и вообще отсутствовать, заменяться звуком. Случайному предмету в кадре появиться неоткуда, пространство каждый раз создается заново – такое, какое требуется автору.

Та «форточка», через которую смотрит Максимов, открывается не изнутри – наружу и не снаружи – внутрь. В первом фильме режиссера двери из того угла зала, где происходит действие, ведут в какие-то другие темные помещения, пространство держит, не выпуская, как не выпускает и не отпускает ритм «Болеро». Безвыходность подчеркивается в финале, где использован полиэкранный экран: мы по-прежнему не видим даже другого угла того же зала с каменными стенами, в каждой части повторяется все та же картинка. Принцип полиэкрана обычно используется для совмещения в одной «рамке» различных действий. «Важна не только разделенность экранного поля, – пишет А. Раппапорт, – но и разделенность его планов и слоев на ряд подпространств, в которых совершаются независимые, не связанные друг с другом действия»²⁵. Здесь полиэкранный экран – пожалуй, единственное логичное завершение фильма – поскольку экранное время ограничено, музыкальное произведение, легшее в основу фильма, когда-то заканчивается, а движение Кентавра по

²⁴ *Лекомцева М.И.* Некоторые особенности семиотической структуры мультипликации. В кн.: Проблемы синтеза в художественной культуре. М., 1985. С. 58.

²⁵ *Раппапорт А.Г.* Жест и пространство в искусстве мультипликации. В кн.: Проблемы синтеза в художественной культуре. М., 1985. С. 74.

замыслу бесконечно, и дробление пространства позволяет примирить вещи, на первый взгляд несовместимые.

Еще одна особенность первого фильма Ивана Максимова – при всей его любви к подробностям, деталям, мелочам в «Болеро» замкнутое пространство остается незаполненным, существует лишь материал, то, из чего выстроена декорация. Не просто плоскости, ограничивающие место действия, а именно каменные, прочные, незыблемые стены, каменный пол, от которого отскакивает мячик.

В следующих фильмах пространство меняется, раздвигается, становится разнообразным. Иногда среда остается условной, автор не ставит перед собой задачи изобразить узнаваемый уголок мира. «Где-то» установлена мясорубка, выпускающая из себя лунный фарш. Масштаб условный, к тому же зритель, следя за метаморфозами лунного вещества, быстро забывает, с чего все началось, ему становится не важно, где перемещаются слева направо недолговечные и непостоянные создания – в макро- или в микромире. Их не с чем соотнести, остается лишь принять как данность. А к тому времени, как в кадре появится ожидающая косточки собачка, существование персонажей прекратится.

И этот уголок мира предметами не заполнен, вернее, персонаж является одновременно и реквизитом, он может быть сразу и сосудом, и тем, что в этот сосуд налито; и транспортным средством, и пассажиром, – но все это лишь на кратком отрезке времени и пространства между «мясорубкой» и сложным агрегатом, синтезирующим косточку, лишь до тех пор, пока существует лунный фарш. Единственный отдельный от персонажей предмет – тарелка, неизвестно откуда взявшаяся и потом ими брошенная на пути. Предмет, с которым можно взаимодействовать, мы увидим лишь тогда, когда в кадре снова появится собачка: вот этот самый агрегат, приведенный ею в действие для того, чтобы получить косточку.

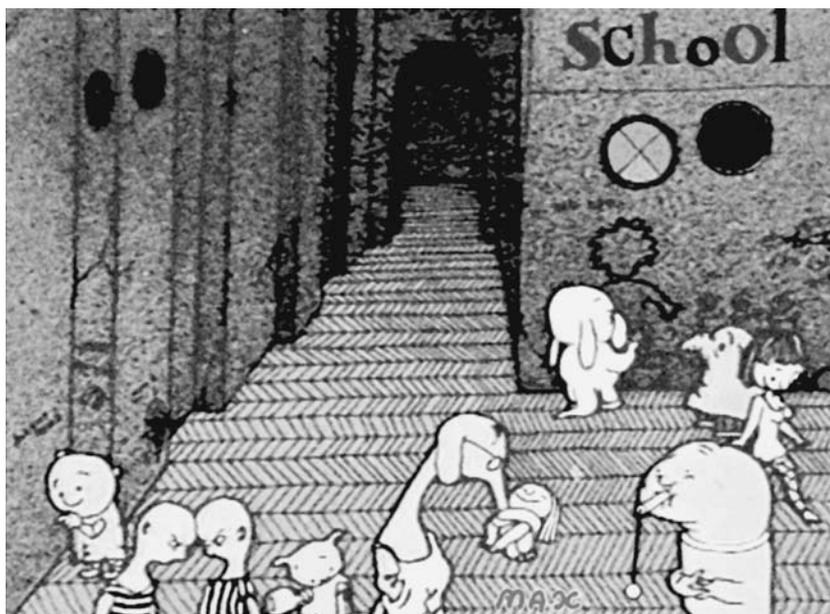
В «5/4» место действия все еще условно, но его уже можно определить, описать: перед нами в бесконечном темном пространстве (и здесь тоже можно вспомнить уже процитированную выше статью: «Пространство экрана никак не тождественно пространству листа бумаги <...>. Пространство экрана бездонно. Оно воспринимается как

пустота, как светлая или темная бесконечность»²⁶) высится стена, все действие разворачивается на узком карнизе, тянущемся вдоль нее. Слева – обрыв и колодец, справа – лесенка и обрыв. В стене множество разнообразных ниш и отверстий, неизвестно куда ведущих, эпизодические персонажи из них появляются и в них исчезают.

Но этот кусочек мира, разместившийся на карнизе, – обжитой и, пожалуй, даже уютный. Предметов не так много, но не всегда они появляются по необходимости, не всегда используются, иногда они просто присутствуют в кадре как декоративный элемент – или как напоминание о жизни, протекающей за пределами фильма. Не только жанровые сценки, включенные в общую ткань повествования, но и натюрморт в классическом его понимании. Открытое пространство, в которое свободно влетает птица и из которого она так же свободно вылетает в конце фильма, насквозь продуваемое ветром пространство воспринимается как дом, где один персонаж уютно раскачивается в кресле-качалке, другой, пристроившись рядом на полу, гладит кошку, обычную кошку без лишних конечностей – в отличие от прочих участвующих в этом эпизоде головоуких персонажей.

В «Провинциальной школе» мы видим и реалистический пейзаж – на его фоне стоит условный, как на детских рисунках, домик-школа – и школьные интерьеры. Вечерний пейзаж за стенами школы романтичен, окутан дымкой, тих и безмятежен. Школьные интерьеры – обобщенные, но вместе с тем и узнаваемые: классы и коридоры, лестницы, полы и стены, парты, черная доска, стол учителя, классный журнал, учебники, тетради, колбы и пробирки, – словом, привычный антураж выписан хотя и не любовно, но подробно. Дверей и проемов множество, а вот окон нет: попав внутрь, учитель и ученики оказываются полностью отрезанными от внешнего мира – до тех пор пока не закончатся уроки. Дверь распахнется, и мы снова увидим все тот же мирный пейзаж с деревьями и рекой.

²⁶ *Pannanoptm A.G.* Жест и пространство в искусстве мультипликации / В кн.: Проблемы синтеза в художественной культуре. М., 1985. С. 72.

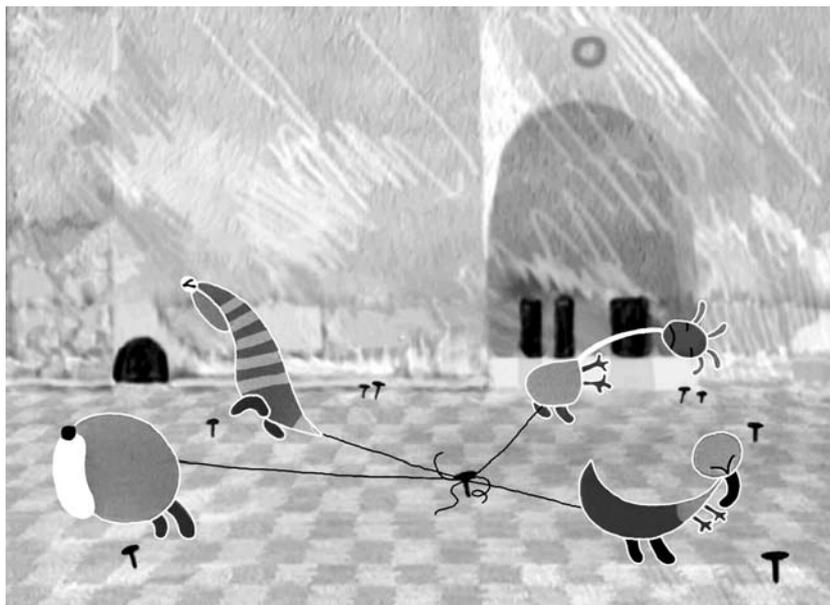


«Провинциальная школа»

Действие «Либи́до Бенджамина» происходит в городе, условно обозначенном домиком, где живет сам Бенджамин (мы увидим этот дом и снаружи, и изнутри, со всей обстановкой и реквизитом), углом улицы, во второй части – больницей. Пространство, куда попадет Бенджамин под наркозом, больше всего напоминает лабиринты больничных подвалов с их бесконечными поворотами, ответвлениями, закоулками, с их отсутствием дневного света и невозможностью сориентироваться.

Почти в таком же условном, непонятном, необъясненном пространстве существуют персонажи «Нитей». Предметный мир, обжитые интерьеры, реалистические декорации, реквизит – все «нажитое» за несколько лет исчезает, отброшено за ненадобностью. На этот раз перед нами не «монстрики», а условные персонажи, режиссер не фантазирует под музыку Равеля или Брубека, не «подглядывает в форточку», а рассказывает историю любви. Взаимоотношения главных героев, их взаимоотношения с второстепенными персонажами и отношения последних между собой – только об этом и идет речь в фильме. Выпал дождь из гвоздиков, появились плоские разноцветные человечки с хвостиками – и дальше разговор лишь о чувствах, больше ни о чем. Если раньше, пересказывая фильм, мы описывали бы действия героев (этот – прыгает, тот – ползет, третий летит, еще двое друг друга поедают), здесь пришлось бы говорить о том, что эти двое встретились и полюбили друг друга, а та условно-абстрактная девица явно флиртует, и так далее.

Декорация живописна и функциональна одновременно. Цвет создает настроение, эмоциональную среду. Конструкция дает возможность построения мизансцен. Ни одной лишней детали. Как обычно, здесь много разнообразных проемов, в которые входят, проскальзывают, протискиваются персонажи. В зависимости от того, что им предстоит проделать, и выстраивается декорация. Надо заглянуть в щелочку – появится щелочка; надо пройти – проем дает такую возможность. Ни одной подробности просто так, для того чтобы уравновесить композицию, все связано с действием. Например, дождь из гвоздиков просыплется не просто так: потом, зацепившись нитью-хвостиком за один из этих гвоздиков, герои буквально и наглядно разорвут отношения.



«Нити»

Между «Нитями» и «Медленным бистро» кроме рекламных роликов и участия в проекте «Optimus mundus» была и еще одна работа, о которой я до сих пор не упоминала, хотя режиссер и включил ее в фильмографию. Это слайд-фильм «Задние проходы города Выборга». Несмотря на эпатазирующее название, речь идет о все тех же дверях, арках и дверных проемах – основных элементах композиции едва ли не любого кадра в фильмах Максимова.

Дверь – символ многозначный, даже простое перечисление того, что может обозначать эта деталь, займет довольно много места. Дверь – символ поиска и познания:

Есть ведомое и есть неведомое, а между ними – двери.
Если бы двери восприятия были открыты,
То человек увидел бы вещи такими,
Какие они есть на самом деле, – бесконечными.

(Уильям Блейк)

Дверь – символ начала и конца; символ безопасности жилища; символ ухода от мира; символ препятствия; символ потустороннего (божеством дверей, всех входов и выходов, божеством всех начал считается двуликий Янус); символ цикличности («образ бесконечных переходов от одной двери к другой восходит к идее цикличности перемещения между мирами. Так, китайцы представляют себе путь от жизни к жизни как движение по длинному (бесконечному?) коридору, от комнаты к комнате, от двери к двери»²⁷).

Обстановка «Медленного быстро» изображена подробно, с фактурой пола и стен, определенным дизайном стульев, столов, абажуров. Множество разнообразных деталей – от кассового аппарата у дверей до пепельниц на столах. Ситуация «скучного ожидания» позволяет автору, персонажам и зрителям подробно рассмотреть все мелочи. Посуда, солонки, наручные часы – любая деталь здесь работает на создание тягостного настроения. Фильм, как и «Провинциальная школа», начинается и заканчивается «натурными съемками», но здесь отсутствует противопоставление, внешняя среда обозначена так же лаконично, в том же графическом стиле, что и все остальное – интерьер со всеми его подробностями, детали облика персонажей. Кстати, и в названии здесь, как и в «Провинциальной школе», использовано обозначение места действия – и только.

Декорации «Потопа» подробны и разнообразны. Тщательно воссозданы интерьер зала ожидания, ванная в домике девоньки. Подробно изображена железнодорожная станция. В отличие от других фильмов, здесь автор привлекает внимание зрителя к окну – поначалу действие развивается параллельно внутри вокзала и за его стенами, героиня некоторое время просто наблюдает за тем, что делается снаружи, не вмешиваясь.

У всего происходящего существуют материальные причины. Дождь пошел оттого, что воздушный змей (а змей, в свою очередь, не просто появился – его запускает один из многочисленных эпизодических персонажей) проткнул

²⁷ <http://genewriter.ru/2008/03/10/simvolom-chego-yavlyayutsya-dveri.html>

облако. Действие развивается по законам реального мира: для того чтобы попасть домой, девонька вскакивает на дрезину и бесконечно долго мчится на ней по рельсам, сворачивая там, где переведена стрелка, влетая в туннель и снова вырываясь в открытое пространство. Чтобы пустить или перекрыть воду – надо покрутить кран, чтобы воду вычерпывать – надо прихватить ведро; рабочему для ремонта требуются инструменты... Фильм перегружен подробностями, натуралистическими деталями; к слову сказать, сам режиссер считает его неудачным.

Совсем другое дело – фильмы-катастрофы из цикла «Сожительство с капризной природой»: «Ветер вдоль берега» и «Дождь сверху вниз». Место действия и в том, и в другом случае задано вполне определенно: в первом фильме это маленькая рыбацкая деревушка, во втором – такая же маленькая деревушка, но в горах. Хорошо знакомый – не срисованный с натуры, а обжитой, привычный автору пейзаж. Он давно уже не смотрит через окошко – он обошел все эти улицы, он знает, что увидит за углом, как отзовется дорога под ногами, как коснется лица воздух. И потому деревушка, – что одна, что другая, – где живут бок о бок люди, звери и фантастические существа, выглядит убедительно. Действия персонажей обыденны и понятны: пусть человек доит не корову а рыбу, но движения совершает те же; пусть в доме хозяйничают слоники, но они подставляют ведра и тазы под прорехи в потолке знакомыми, обычными жестами.

Все детали, все предметы, все декорации и реквизит взаимодействуют с главным героем фильма – ветром или дождем, и потому всякая деталь запоминается. Сюжет в том и другом случае строится по одной схеме (как, собственно, и в любом фильме-катастрофе): безмятежная жизнь деревушки – вмешательство стихии – возвращение к прежней жизни.

Завершающий трилогию фильм «Приливы туда-сюда» нельзя назвать фильмом-катастрофой, в остальном же – если говорить о пространстве и заполняющих это пространство предметах – можно повторить то же самое, что сказано о первых двух частях.

Мир, созданный режиссером, за двадцать лет неприметно изменился. От чисто «энергетических», как определил их

А. Орлов, сюжетов, от сюрреалистических видений, от фантазий на музыкальные темы – к историям, на первый взгляд почти что реалистическим, историям, которые можно внятно изложить, историям, из которых при желании можно даже и мораль извлечь. В фантастическом мире ранних фильмов, в декорациях сновидений, где действовали не поддающиеся определению персонажи, лишь изредка встречались привычные, обычные предметы; за них можно было ухватиться, на них можно было опереться взглядом, они помогали освоиться и почувствовать себя уютно среди «монстриков». Трогательный рюкзачок КК, кресло-качалка из «5/4», тарелка из «Слева направо», очки, украшающие лица головоногов и прочих созданий – это лишь несколько примеров. Постепенно, присмотревшись к этому странному миру, режиссер (как мы помним, глядящий на него со стороны, «через окошко») замечает, что этот мир похож на наш, по крайней мере, внешне. В нем действуют те же физические законы, бушуют те же стихии, так же сменяются времена года (в фильме «Туннелирование»), и теперь уже не реалистические детали бросаются в глаза на фоне общей странности, но фантастические детали встраиваются в общую картину мира, и именно это делает их достоверными.

Ветер и вода – вмешательство стихий

Стихии, да и вообще любые природные явления в анимационных фильмах – отдельная тема. Способов показать на экране волны в открытом море или огонек свечи, проливной дождь или тихий снегопад набралось за век с небольшим существования анимационного кино не так уж мало, от документальной съемки до предельной графической условности. Бывает, что персонажи фильма существуют и действуют в среде, родственной им по фактуре, в каких бы отношениях они с ней ни состояли (и таких примеров больше всего, можно наугад взять любой классический рисованный фильм), бывает и так, что стихия уничтожает персонажей, хоть и оживших, одушевленных, но сохранивших природные свойства материала, из которого созданы (так сгорают спички в фильме Гарри Бардина «Конфликт» или весь бумажный мир в фильме Мишеля Осело «Три изобретателя»).

Примеров анимационных снегопадов, метелей и дождей не сосчитать, особенно, кажется, дождей; вода в фильмах Юрия Норштейна могла бы стать предметом отдельного исследования, правда, здесь в равной мере задаешься и вопросом о том, «зачем», и вопросом о том, «каким способом» это сделано.

И не меньше, пожалуй, фильмов, где персонажи существуют вне всякой, пусть и условно изображенной природной среды.

В случае Ивана Максимова появление в пространстве его фильмов природных стихий обозначило начало нового периода. Это тем более заметно, что у режиссера – редкий случай в истории мирового анимационного кино, и вот тут можно буквально по пальцам пересчитать тех, кому это свойственно, – есть собственный мир, все его персонажи существуют в едином пространстве: сам он определяет это пространство как «домик», в окна которого заглядывает и

в каждом из них видит другую историю, а те, кто пишет о нем, чаще всего воспринимают как подсознание автора, что, собственно говоря, первому объяснению несколько не противоречит.

Фильмы Ивана Максимова вполне отвечают определению авторского кино: он неизменно и автор сценария, и режиссер, и художник, а стало быть, свободен в выборе – в числе прочего – и пространства, среды, в которую помещены персонажи.

Пространство ранних фильмов – чаще замкнутое, или, если и не ограничено стенами, не подразумевает естественной, природной среды.

Главный герой фильма «Болеро», снятого во время учебы на Высших курсах, совершает бесконечное движение под музыку Равеля. Декорация представляет собой угол зала – или двора – с двумя арочными проемами, по одному в каждой стене. Невидимое для зрителя пространство достраивается в воображении при помощи фонограммы, но здесь нет и намек на внешний мир; как главный герой, так и эпизодические персонажи существуют в замкнутом пространстве, и существуют в нем явно вполне комфортабельно. Никакие внешние силы не властны нарушить устоявшийся ход событий, и впечатление это лишь усиливает финал – полиэкран, в каждой из частей которого все тот же КК все так же кружит под бесконечную мелодию.

В более поздних фильмах – «Слева направо» (1989), «5/4» (1990), «Провинциальная школа» (1992), «N+2» (1993) – пребывание персонажей в замкнутом или открытом пространстве значения не имеет: внешняя среда скорее безразлична, во всяком случае – неагрессивна. Погоды не существует, внешних обстоятельств, способных повлиять на ход событий, не существует тоже. Лунный фарш, из которого создаются персонажи фильма «Слева направо» и чьи метаморфозы, собственно, и представляют собой сюжет фильма, прodelывает все эти превращения, подчиняясь лишь некой внутренней логике развития; заданы исходный материал и конечный результат, и эволюция совершается бесстрастно и неумолимо. Более того, все пространство, все персонажи, словом, все, что есть в фильме, состоит из одной

и той же материи, сопротивление внешней среды отсутствует, плотность – равная.

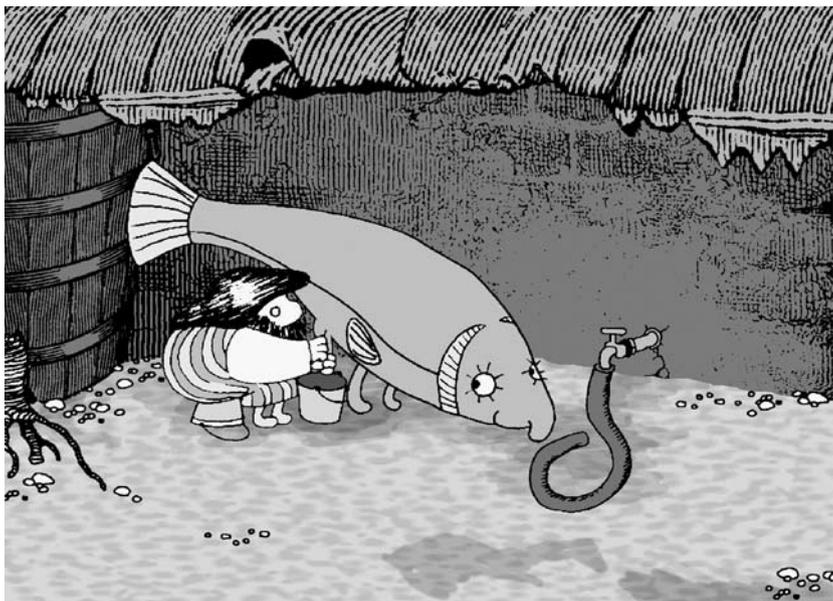
Фильм «Либи́до Бенджамина», где главного героя можно уверенно и без натяжки называть человеком (хотя применительно к анимации чаще пишут – «человечек»), частично «снят в павильоне», другая часть соответствует натурным съемкам в игровом кинематографе. И снова мы имеем дело с бесплотной, безвоздушной, безразличной средой. Разницы между реальным миром и видениями, посещающими героя во время операции под наркозом, нет никакой. Меняются формы – материя остается прежней. Однородное пространство метаморфозы.

В «Нитях» – стоящем особняком живописном фильме – все действие происходит в условном пространстве, обжитом персонажами, в декорации, где для каждого действия, для каждой игры – потому что именно как игра воспринимается все, чем заняты эти существа, – находится подходящий уголок: площадка, норка, щелочка, выступ. Сыплющийся откуда-то сверху дождь из гвоздиков никому не причиняет вреда, кроме влюбленной пары – для их отношений, с предельной наглядностью обозначенных соединяющей их нитью, она же хвостик, один из таких воткнувшихся в пол гвоздиков становится роковым, непреодолимым внешним препятствием. Но, конечно, говорить о природной среде, а тем более – о вмешательстве стихии, здесь невозможно.

Действие в миниатюре «Два трамвая» из проекта «Optimus mundus» и в фильме «Медленное бистро» также развивается в нейтральной, «неприродной» среде.

Внезапная перемена происходит в 2003 году: фильм «Ветер вдоль берега» не просто заметно отличается от прежних – он становится началом нового этапа. И не случайно (как и в более поздних фильмах «Дождь сверху вниз» и «Приливы туда-сюда») природное явление становится названием.

Конечно, начало нового этапа вовсе не означает, что прошлое отмечено и отброшено, что в более поздних фильмах нельзя найти и следа того, что было прежде. Прежним остался не только графический стиль, не только почерк, – есть и повторяющиеся детали (трубы), и мотивы (круговорот воды –



«Ветер вдоль берега»

в «5/4» воду несли в стакане, чтобы в конце концов вылить, здесь поят рыбу в процессе дойки). Кстати, ветер дул уже и в «5/4», но никакого действия не производил, оставаясь лишь фоном. Здесь же все подчинено главной теме, ветер управляет поступками и движением персонажей – а ведь именно движение и составляет суть анимационного фильма.

В первых кадрах все еще спокойно, тема ветра, воздуха лишь намечена: вздувается занавеска на окне в комнате спящей девочки, взлетает крылатый зайчик. Напомню, что фильм монохромный, никаких живописных фонов в нем нет, и время определяется действиями персонажей. В сценарии сказано: «Утро», но утро здесь – не пробуждение природы, а состояние просыпающихся жителей маленькой рыбацкой деревушки. Занавеска повисает без движения, одеяло на девочке не шелохнется, летучая рыба спокойно кружит по комнате. Первые две минуты – отсутствие ветра (так и написано в сценарии – «Ветра нет»), персонажи вольны заниматься своими делами. На веревке сушится – висит неподвижно – рыба, девочка

идет мимо, проводит по рыбкам лопаткой, и снова все успокаивается. Но уже в следующее мгновение мыльные пузыри, которые пускает некто, принимающий ножную ванну, уносятся, увлекаемые воздушным потоком. Девочка делает еще несколько шагов, выходит на самый берег моря – и картина резко меняется. Ветер не только треплет траву, он перегоняет с места на места кучи песка, поднимает и уносит людей, животных, неодушевленные предметы, теперь все действия, все движения им обусловлены, а если кому-то или чему-то и удастся устоять – это происходит «вопреки ветру» или «несмотря на ветер», это неподчинение, сопротивление ветру.

У девочки с самого начала фильма есть задача: она твердо намерена лепить куличики, и вся ее история – это история взаимоотношений со стихией и противостояния ей, для нее ее занятие важно, и она не отступит. Когда поднимается ветер, девочка сначала пытается устоять, потом ветер с бешеной скоростью тащит ее по песку, и все же она успевает по дороге лепить куличики, – любимый эпизод фильма у всех зрителей, – потом ползет, прячась под лодкой, и наконец принимается рыть в песке яму, а потом, укрывшись от ветра в этом окопе, с маниакальным упорством продолжает лепить куличики.

Параллельно с этим развивается линия крылатого зайчика, который после множества приключений плюхается в ту же яму, невольно уничтожив результаты труда девочки. Дальше он заглаживает свою вину и начинает помогать – две линии объединяются, долг выполнен, да и яму начинает заливать водой, так что девочка и крылатый зайчик выбираются наружу и двигаются к дому. Кульминация пройдена, напряжение спадает, дело идет к финалу. Девочка уходит от берега, ненадолго задерживаясь на границе – ветер еще треплет ее волосы, а перед ее глазами уже безмятежная жизнь деревушки. Все те же рыбки на веревке, по которым она точно так же, как в первый раз, только в противоположном направлении, проводит лопаткой. Все вошло в прежнюю колею. Но ветер вдоль берега продолжает дуть – уже за пределами кадра.

В «Потопе» все куда более обыденно – не стихия, а попросту погода. Из-за жары засох цветков в горшке, а юношу, этот горшок с цветком несущего, томит жажда. Внезапный дождь спасает жаждущих и пробуждает у героини, ждущей

на станции поезда, самые неромантические опасения – ей вдруг начинает казаться, что она забыла выключить дома воду. Девонька (напомню, что именно так героиня обозначена в сценарии) вскакивает на дрезину и, сметая на пути все преграды, мчится бороться с воображаемой стихией. Добравшись до дома, с радостью убеждается в том, что опасность была мнимой, воду вообще отключили, – и со спокойной душой отдается внезапно охватившему ее чувству.

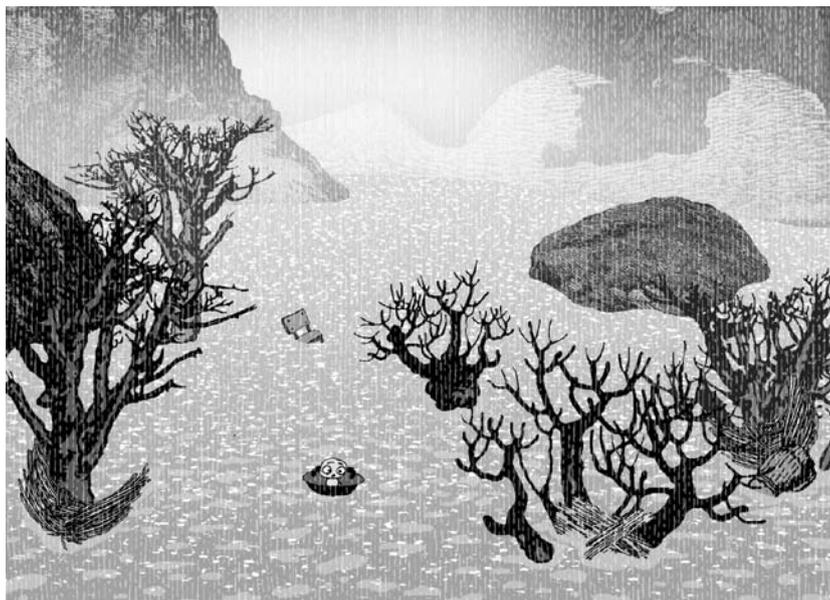
Совсем другая история рассказана автором в фильме «Дождь сверху вниз». На первый взгляд, схема развития событий остается прежней: безмятежная жизнь деревушки (на этот раз – горной) до того, как разыгралась стихия, стихийное бедствие и борьба со стихией, потом спад напряжения и благополучный финал. Но отношения между персонажами и отношение автора к персонажам совершенно иное. Кстати, в этом фильме, в отличие от других, персонажи достаточно реалистичны и опознаваемы, хотя иногда и оказываются в непривычной для себя ситуации. Так, хлопочут в доме по хозяйству и сгребают сено три вполне определенных слоника, а не фантастические существа с хвостиками и хоботками, перемещавшиеся по экрану слева направо или учившиеся в провинциальной школе. А седобородый старик, идущий через мост, не только изображен реалистично, но вписался бы и в реалистическую картину жизни, был бы уместен не только в условном мире фильмов Максимова.

И партнером главной героини, все той же, как говорит автор, девочки, что лепила куличики под ветром, на этот раз оказывается не зайчик с крыльями, а вполне нормальное существо – маленький черноухий щенок. Трогательный и беспомощный. Пожалуй, впервые с самого начала режиссер открыто показывает свое восприятие персонажа, придает ему черты, настраивающее на определенное отношение и зрителя. То, как девочка спешит ему на помощь, торопится подхватить, определяет развитие событий в дальнейшем. Драматизм развития сюжета подчеркивается наличием другой похожей пары, от начала до конца фильма не перестающей кружиться на карусели с крышей, защищающей ее от дождя.

Ливень, как оно обычно и случается, обрушивается мгновенно, но поначалу заботы у персонажей вполне бытовые,

до бедствия еще далеко, пока что они торопятся увезти сено, подставляют под капающую с потолка воду ведерки. Рыбак, сидящий с удочкой на нижней ступеньке спускающейся к реке лестницы, постепенно забирается все выше.

Вода прибывает, но и теперь не все осознают опасность – модель покатывается со смеху, глядя на напрасные усилия скульптора, который пытается собрать расплывающуюся глиняную фигуру, зайчик прыгает от радости при виде лезущей из земли огромной моркови. Но вот уже край обрыва, не выдержав морковного напора, обломился вместе с радостным зайчиком, и слоники, пытаясь отвести воду, не удержались, их снесло потоком... Слоников выловил сачком тот самый старик с седой бородой, но, не успели мы облегченно вздохнуть, как вода унесла тазик, в котором свернулся клубочком щенок. Следующий эпизод – самый напряженный: девочка пытается спасти щенка, ей это не удается, она с трудом выбирается на сушу, мокрая с головы до ног, продрогшая, несчастная, отчаявшаяся... у зрителя нет ни малейших сомнений в том,



«Дождь сверху вниз»

что рисованный персонаж на самом деле все это чувствует и проживает. Вода реальна в условной реальности этого мира, опасность – настоящая.

Как и в «Ветре вдоль берега», здесь есть кадр, полностью свободный от каких-либо персонажей. Там это был продуваемый ветром берег. Здесь – поднимающаяся река, которая уже унесла всех и все, что только могла, и поверхность воды теперь пуста.

А карусель продолжает кружиться – веселая парочка сойдет с нее только в самом финале, после того как все благополучно завершится, щенок окажется мирно спящим на охалке спасенного от дождя сена, рядом будут сохнуть слоники, а старик, где-то за кадром выловивший щенка, не требуя награды, пойдет своей дорогой, и о том, что именно ему мы обязаны счастливым концом, мы поймем только по тому, что в руках он будет держать тот самый тазик.

Последний на сегодняшний день законченный фильм, он же третий, завершающий фильм трилогии «о сожительстве с капризной природой» – «Приливы туда-сюда»; как следует из названия – персонажам и на этот раз придется приспособливаться к водной стихии. Но бедствий никаких не происходит, в отличие от ветра и дождя приливы и отливы – явление постоянное и вечное. Ветер и дождь нарушают привычное течение жизни, приливы и отливы размеряют ее течение. От ветра можно укрыться, дождь рано или поздно закончится, приливы и отливы никуда не денутся, так и будут сменять друг друга с тем же постоянством, с каким сменяют друг друга день и ночь – и заметим, что в «Приливах» впервые происходит не смена погоды, а смена времени суток, и в этом тоже заложена цикличность.

Поведение персонажей далеко не всегда определяется необходимостью взаимодействия со стихией, посетители бара или те, кто стоит в очереди у шляпной лавки, нисколько не считаются с уровнем воды (в отличие от, к примеру, прачки, у которой уплывает выстиранное белье), однако каждая из тех маленьких отдельных историй, из которых складывается фильм, закольцована, и тем самым автор постоянно напоминает нам о вечном циклическом движении мира, одним из



«Приливы туда-сюда»

проявлений которого и являются те самые приливы и отливы. Впрочем, движение – тема уже другой, следующей главы.

В фильме «Туннелирование», снятом между двумя фильмами-катастрофами, большая часть эпизодов происходит в замкнутом пространстве уютной тюремной камеры, куда неизвестным способом проникают из внешнего мира то осенние листья, то снег. Но это никак не влияет на ход событий, просто обозначает, что время прошло. Здесь человек противостоит не стихии, а внешним обстоятельствам, а потому в этой главе продолжать разговор о фильме не стоит.

Слева направо, по кругу и сверху вниз

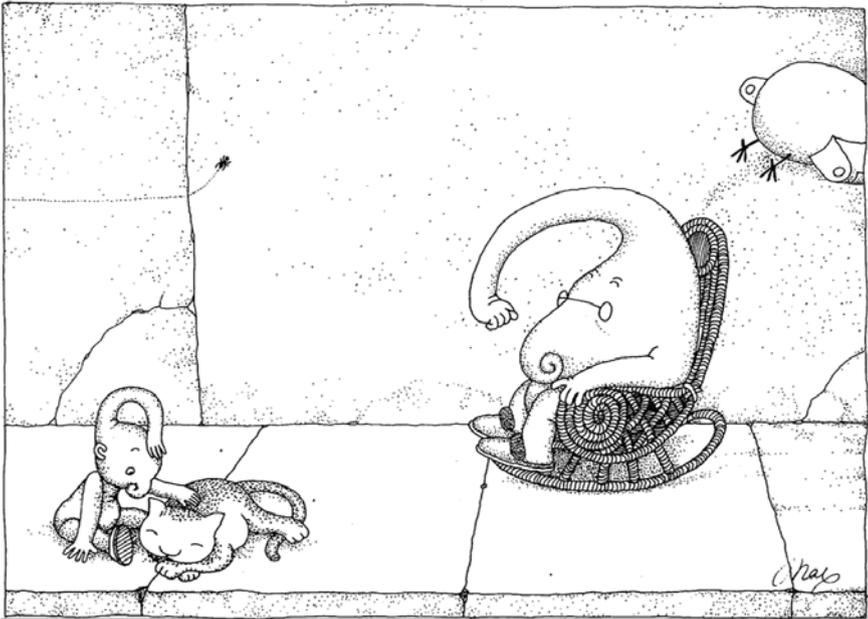
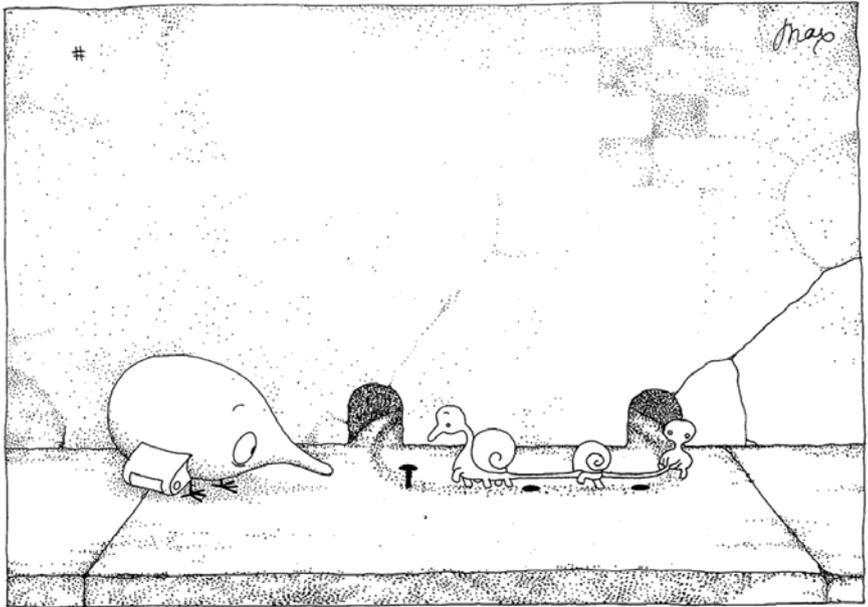
Взглянув на список фильмов Максимова, мы увидим, что названия их делятся на несколько групп: для одних попросту заимствованы названия музыкальных произведений, ставших основой для того или иного фильма («Болеро», «5/4»), другие обозначают предмет или место действия («Идеальная дырочка», «Провинциальная школа», «Нити», «Два трамвая», «Медленное бистро»), в третьих же открыто задано направление движения («Слева направо», «Ветер вдоль берега», «Дождь сверху вниз», «Приливы туда-сюда»). Разумеется, это не значит, что в фильмах, где такое направление не обозначено, движения не происходит, незачем и напоминать, что лишь в движении и возможно одушевление; и все же само наличие таких названий дополнительно привлекает внимание к разнообразным направлениям движения в кадре: параллельно краю экрана и перпендикулярно его плоскости, прямолинейному или по кругу. Понятно, что цель такого разбора – не просто разложить все по полочкам, а попытаться найти закономерность – если она существует, – найти связь между сутью происходящего и внешними характеристиками.

В двух «музыкальных» фильмах (на самом деле все фильмы Максимова музыкальны, речь идет лишь об условном делении на группы по названиям) цикл движения замкнут, хотя в «Болеро», разумеется, это показано намного откровеннее. Литературный сценарий заканчивался словами: «...и ничто больше не сможет помешать Великому Движению». Кентавр или КК – главный герой «Болеро» – лишь внешняя оболочка, форма, в которую бесплотное движение, невидимый музыкальный ритм облекается, чтобы сделаться доступным глазу. По сути, КК очень близок к одному из древнейших символов. В индийской мифологии бесконечная змея, кусающая собственный хвост, являлась символом круговорота Вселенной или времени; сходный символ мы находим и в египетской

мифологии – это змей Мехента (Окружающий Землю), и в скандинавской – там это «мировой змей» Митгард или Мидгард. Иногда Змею вечности изображали с четырьмя лапами – они символизировали четыре стихии. Прибавив крылья (символ постоянного движения энергии мира), мы получили бы классическое изображение дракона, но наш Кентавр обходится без крыльев. Символ вечного движения, облекшись в плоть, оброс и мелкими подробностями, превращающими неумолимый ход времени и круговорот Вселенной в уютное круговращение вроде того, какое совершают стрелки ходиков. Разумеется, когда мы смотрим фильм, мы меньше всего думаем о мировом змее, о мифологии, о естественных и культурных символах, но символы эти в подсознании, тем не менее, присутствуют. Должно быть, именно это соединение одного из основных символов, великой идеи вечного движения с милыми бытовыми подробностями, с приземленностью – в самом буквальном смысле – этого самого движения, с обыденностью занятий, сопутствующих выполнению неведомой нам сверхзадачи, и делают происходящее настолько уморительным. Мы не задумываемся над тем, для чего совершает КК свое бесконечное перемещение, манит ли его за собой конец собственного хвоста, или он подчиняется тому же закону, который управляет движением планет, но представление о таком ходе вещей, о вечном круговороте в нас заложено. Кратковременные вылазки эпизодических персонажей лишь подчеркивают бесконечность вращения, начавшегося за пределами фильма и с финальным кадром не прекращающегося.

В «5/4» движение главного героя (в сценарии он так и обозначен – Г.Г., Главный Герой) выглядит линейным. Так же как и в фильме «Слева направо», здесь задано перемещение из исходной точки в конечную, задана и цель движения: главный герой достает из колодца воду и на протяжении всего фильма куда-то ее несет. Верный своему принципу «подглядывания» за персонажами режиссер не объясняет смысла этих действий, побуждений героя: он лишь наблюдает за ним и за остальными, выхватив некий фрагмент их жизни, не зная предшествующей истории и не строя догадок о том, что ждет их в будущем. Но сам объект, на который направлена

деятельность Г.Г., напоминает о вечном движении – что, если не круговорот воды, совершается у нас на глазах, и не важно, что вода при этом не переходит из одного состояния в другое (хотя клубящийся или, как обозначает его действия сам автор, «ползающий» туман можно воспринимать и как иное состояние воды). Да и сам музыкальный ритм, эти непривычные слуху «пять четвертей», повторяется бесконечно. По сравнению с «Болеро», рисунок здесь более сложный. Если там существовало главное круговое движение и мелкие линейные и возвратно-поступательные перемещения (в отличие от круговорота, подчиняющегося высшему закону, они, похоже, совершаются с той или другой целью), то здесь кроме видимого существует и подразумеваемое, внешнее по отношению к событиям фильма, неопределенное и ненаправленное движение. Если вспомнить о том, как было выстроено пространство в том и другом фильме, мы увидим, что декорация «Болеро» – замкнутая, ограниченная сходящимися под углом стенами, и даже то пространство, которое остается за кадром, также представляется зрителю (и режиссеру, поставившему себя на позицию зрителя, созерцателя) замкнутым; площадка же, на которой разворачиваются события «5/4», расположена в открытом пространстве. Эпизодические персонажи перемещаются каждый лишь на небольшом отведенном ему кусочке этой общей площадки; Г.Г., чья свобода перемещений ограничена краями площадки, а направление движения задано неведомой зрителю целью, проходит по «карнизу» от «начала» до «конца» (потому что для нашего, европейского, глаза направление слева направо, привычное направление чтения естественным образом связывается с началом и окончанием движения); перемещения сопровождающей главного героя птицы не ограничены ничем: она может уходить за пределы кадра, влево и вправо, вверх и вниз, двигаться в глубину и приближаться к зрителю; и, наконец, подразумевается движение воды где-то там, внизу, откуда извлекает ее Г.Г. и куда в конце фильма ее выплескивает. Перемещение Г.Г. с ведром воды на глазах у зрителя, в экранном времени и пространстве, совершается однократно, ничто не дает оснований предположить, что он будет снова и снова проходить перед нами со своим



«5/4»

наполненным водой сосудом, как ходит по кругу КК. Но, помимо общего представления о круговороте, подсказанного водой, существуют еще закольцованные мелкие движения эпизодических персонажей, а также лежащая в основе строения некоторых из этих персонажей схема, заложенная в них окружность (не округлость форм, а именно окружность, как у головорукого существа в качалке или головорукого же существа, сидящего на полу и глядящего кота), вариации на тему все того же мирового змея.

В тех фильмах, где названием становится обозначение места действия, общего направления движения нет. Школу в «Провинциальной школе» и бистро в «Медленном бистро» можно рассматривать как цель, к которой направлено движение персонажей, но некой высшей силы, управляющей этим перемещением, действия законов природы здесь не чувствуется. И в том, и в другом случае состояние персонажей, попавших в это замкнутое пространство, можно было бы обозначить как ожидание (в школе – томительное ожидание вызова к доске, в бистро – не менее томительное ожидание еды); в школу и в бистро можно прийти, оттуда можно уйти, и за пределами этих помещений не просто существует свободное движение – там идет жизнь. Здесь же – сковывающая движения вязкая среда (в следующей главе я вернусь к движениям и жестам персонажей этих фильмов), замедленное течение времени, остановка. В «Болеро» ни «до», ни «после» не существует, показанная нам история представляет собой фрагмент, выхваченный из вечности: КК ниоткуда не пришел и никуда не уйдет. Жизнь за пределами экрана персонажей «Провинциальной школы» и «Медленного бистро» нам легко себе представить, спроецировав на нее собственный опыт; они приходят в фильм извне и уходят в тот же внешний мир. Если и есть у этих перемещений общий вектор, общая цель, мы можем лишь угадать, додумать, досочинить их.

Ни школу, ни бистро нельзя пройти насквозь. Если КК в своем бесконечном движении выходил из одной двери и входил в другую, пересекая при этом некое пространство, если Г.Г. проходил путь от колодца к лестнице, то в обоих фильмах с обозначением в названии места действия вход и

выход совпадают. Остановка перемещения в пространстве, выпавшее из жизни время.

Фильм «В ожидании шарика» закольцован сюжетно, во времени и в пространстве. Героиня фильма – парковая статуя – на наших глазах рождается, умирает и рождается вновь; после своего неудачного полета она снова появляется на прежнем месте.

Бенджамин, сосредоточенный на самом себе, в своих передвижениях ничем не ограничен, но в первой части фильма прогулка его совершается все по тому же замкнутому циклу, а во второй он не покидает пределов собственного подсознания, удивительно напоминающего реальные больничные подвалы. Можно рассматривать его движение и как движение по кольцу с неизменным возвращением туда, откуда пришел: из дома и домой, из собственного распростертого на операционном столе тела – в то же бесчувственное тело. Круг замыкается, развития не происходит, никаких перемен не случается.

В миниатюре «Два трамвая», собственно, весь сюжет строится на движении этих двух трамваев в противоположных направлениях; оказавшиеся внутри этих трамваев персонажи вынуждены подчиниться внешней силе, навеки разлучающей их друг с другом.

«Нити», как и во многих других отношениях, – о чем уже говорилось, – стоят особняком. Здесь нет ни целеустремленного движения в заданном направлении, ни внешней силы, увлекающей персонажей, ни вязкой, препятствующей движению среды, ни круговорота. Движение здесь – движение душевное, движение главных героев по направлению друг к другу. Впрочем, и перемещения прочих, второстепенных персонажей тоже обусловлены влечением друг к другу. КК ходил по кругу, попутно поддерживая свою жизнедеятельность. Г.Г., целеустремленно двигаясь в заданном направлении, выполнял одному ему ведомую задачу. Персонажи более поздних фильмов, зная, к чему стремятся, производили для достижения своей цели разнообразные действия. Предельно условные персонажи «Нитей» не отвлекаются ни на что, вектор их движения не складывается из более мелких векторов, здесь отсутствуют обычно столь милые режиссеру (и зрителям) подробности, мелочи, детали, с которыми можно было бы

поиграть. Девочка из фильмов «Ветер вдоль берега» и «Дождь сверху вниз», девонька из «Потопа», второй заключенный из «Туннелирования» использовали подручные средства – та ехала на резине, эта плыла на бревне, и так далее. Путь друг к другу персонажей «Нитей» никакими внешними событиями не отмечен, они просто любят, просто тоскуют, просто друг к другу тянутся.

В наиболее чистом виде движение задано в раннем фильме «Слева направо». Как и в «5/4», здесь заданы исходная и конечная точки, и последняя совпадает с целью движения. Чем вызвано все это целеустремленное движение – сказать трудно. Может быть, всем этим миропорядком управляет маленькая собачка, своими завываниями стаскивающая с неба луну и запускающая механизм, в результате действия которого она в конце концов получит вождленную косточку. А может быть, и сама она вовлечена в процесс, от ее воли не зависящий, и вынуждена трудиться ради пропитания. Это значения не имеет, и не случайно зритель (по крайней мере, со мной это происходит неизменно), даже пересматривая фильм по десятому, двадцатому, сотому разу, забывает о том, с чего все началось и чем закончится, полностью отдаваясь на волю «кошмарных видений голодного щенка». Мы забываем о том, что все эти сюрреалистические персонажи – лишь временные порождения разделившейся на части единой лунной массы, но сами они, должно быть, хранят память об этом, и потому, каким бы способом они ни перемещались, – а они могут лететь, шагать, ползти, катиться, скакать, – сутью, смыслом, содержанием всего происходящего, в полном соответствии с названием фильма, остается направление движения. В отличие от «5/4», здесь нет собственной, отдельной орбиты того или другого персонажа, собственного, отдельного вектора движения, не совпадающего с вектором движения или орбитой главного героя. Этот цикл разомкнут, здесь есть «из» и «в», «от» и «до», «откуда» и «куда», путь пролегает от полюса к полюсу. Речь все время идет об одной и той же материи, форма существования едина, меняются лишь очертания.

В названиях первых двух картин трилогии «о сожительстве с капризной природой» не только задано направление движения, но и определены персонажи, это движение

совершающие, – потому что и ветер, и дождь здесь не просто обозначение погодных условий.

Движение воздуха в первом и воды во втором случае – бесконечное движение, такое же бесконечное, каким было кружение КК в «Болеро». Но, в отличие от «Великого Движения», совершению которого ничто помешать не могло, в отличие от «Великого Движения», воплощенного в облике КК, а потому не требовавшего дополнительных средств визуализации, здесь ветру и дождю требуются партнеры, требуются противники. Ветер дует, дождь льет – этого для сюжета недостаточно; в следующей главе я разберу одушевление того и другого персонажа подробнее, здесь же меня интересует обратное – каким образом из перемещений отдельных персонажей, из их взаимодействия рождается общее направление движения.

Первый фильм трилогии – «Ветер вдоль берега», так что сначала поговорим о ветре. Понятно, что всякий предмет, на его пути оказавшийся, будет вовлечен в это стихийное движение и сделает его зримым, равно как и всякое препятствие, оказавшееся на пути ветра и ему сопротивляющееся.

В начальных кадрах воздух спокоен. Ветер поднимается у нас на глазах, вернее, главная героиня фильма, безымянная девочка, выходит туда, где он может свободно дуть, на открытое пространство морского берега. Как и в «Болеро», и в «5/4», здесь главное движение подчеркивается независимыми от него (или независимыми до поры до времени) действиями персонажей: *«Жители тихо занимаются своими делами. Девочка с ведром и лопаткой идет по улице <...> Девочка с ведром и лопаткой проходит мимо них <...> Со стороны моря по тропинке идет рыбак, ведя за собой пойманную рыбу – у рыбы есть маленькие ножки для ходьбы за рыбаками, но обычно их не видно. Девочка с ведром и лопаткой идет копать на берег...»* – и тут картина резко меняется, уже в сценарии видно, как появление нового героя превращает действующих персонажей в объекты его воздействия: *«...там такой ветер, что ее сразу сдувает... Ветер носит по берегу песок, мусор и жителей <...> У рыбака, выглянувшего из дома, сдувает нос – последний вытягивается до угла дома, как хобот <...> Девочку ветер волочет вдоль берега попой по песку. Она*

оставляет за собой след и куличики». И дальше до самого конца на всякое действие девочки и прочих персонажей следует немедленный отклик ветра, который неумолимо следует своим путем, движется вдоль берега: «Девочка залезает под лодку, выглядывает с наветренной стороны – ветер переворачивает лодку и катит вместе с девочкой по песку <...> Унесенный ветром крылатый зайчик зацепляется за палку-удочку. Рыба, которая, зажевав всю леску, добралась уже до удочки, от испуга открывает рот, и ветер сдувает ее с лески <...> Ветер выдувает из недр песка закопанных попами вверх птиц. Чуть освободившись от тяжести песка, они всплывают вверх и начинают махать крыльями, ветер же сдувает их в прямо противоположную сторону. Из ямки высовываются девочка и зайчик. Их волосы и уши того и гляди сдует...»

В финале все возвращается на свои места, девочка проделывает обратный путь в деревню, но стихия не побеждена: девочка и крылатый зайчик попросту оставили за противником его территорию. Ветер дул вдоль берега до начала фильма и будет продолжать дуть в том же направлении после того, как фильм закончится.

Еще более сложная схема движения во втором фильме, «Дождь сверху вниз». В полном соответствии с тем, как это происходит в реальной жизни, вода не просто льется с неба – все ситуации, какие может создать это направленное движение стихии, достаточно быстро исчерпываются. Персонажем фильма становится не столько дождь, сколько вода, она и есть та «капризная стихия», с которой так сложно сосуществовать. Если ветер давал возможность придумывать разнообразные эпизоды с его участием: одних персонажей он поднимал и уносил, других тащил по земле, третьих деформировал, четвертых куда-нибудь вталкивал, и так далее; мало того, если ветер давал простор фантазии (о разнообразии действий ветра как персонажа речь также пойдет в следующей главе), то дождь сам по себе ничего подобного автору не дает. И потому заданное в самом начале вертикальное движение вскоре сменяется несколькими, разнонаправленными и разнообразными.

Впрочем, вертикальное движение само по себе предоставляет не так уж много возможностей, особенно верти-



«Дождь сверху вниз»

кальное движение сверху вниз, как в нашем примере. Дождь, падающий сверху вниз (и заметим, не вдаваясь при этом в физические и прочие законы, что ветер – дует, совершая при этом активное действие, а дождь – падает, то есть подчиняется внешнему воздействию), дает лишь завязку сюжета, затем вступает стихия воды, проявляющая себя, как и в более раннем «Потопе», разнообразно. Сначала вода равномерно, спокойно падает сверху вниз; затем, соединившись с такой же спокойной до поры до времени водой в реке, начинает прибывать, и самые драматические эпизоды фильма связаны все с тем же привычным нам движением слева направо, то есть действующим, одушевленным персонажем фильма становится вышедшая из берегов горная река, именно она уносит в своем потоке людей, зверей (потому что в этом фильме мы совсем не встречаемся с обычными максимовскими «монстриками» – персонажи делятся на обычных людей и вполне реалистических животных с человеческим поведением, традиционных для искусства анимации вообще) и предметы.

В названии третьего фильма трилогии – «Приливы туда-сюда» – заложено, на первый взгляд, возвратно-поступательное движение: море приближается, захватывает полосу берега, затем уходит. На самом же деле вода поднимается, как было и в «Дожде сверху вниз» (только без всякой агрессивности) и опускается, прибывает и убывает, но движение это больше похоже на дыхание, чем на перемещение в пространстве. А многочисленные персонажи фильма перемещаются каждый по своей траектории. Если в первом фильме девочка пыталась устоять под ветром, во втором – бросалась в горную реку, чтобы спасти щенка, то в третьем – она плывет по спокойному морю в лодке в выбранном ею самой направлении.

В более ранних фильмах Максимова мы уже встречались с персонажами, которые никуда не перемещаются, все время своего пребывания в кадре остаются на одном и том же месте: «дедушка» в качалке в «5/4», девушка с вязаньем в стеклянной банке в «Либида Бенджамина» и множество других. Здесь этот мотив усилен: если раньше у нас не было повода задумываться о причинах оседлости персонажей, да и времени на это тоже не было, поскольку главный герой, автор и зритель проходили мимо, то теперь неподвижность привлекает к себе внимание. Старик не только, сидя на кровати, двигает шахматные фигуры палкой с крюком и той же палкой отгоняет влетевшую в окно назойливую птицу – он не покидает своего места и тогда, когда в комнату вторгается море. По его поведению видно, что ничего страшного в этом нет, вода придет и уйдет, а он останется на месте, как останется на месте его башня и все прочие сооружения.

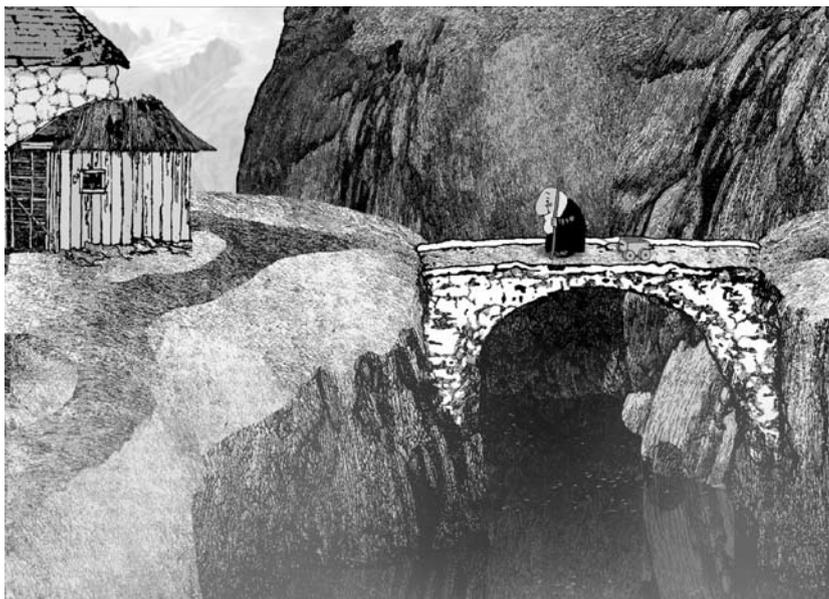
Особый случай – фильм «Туннелирование». Напомню, что название фильма, как объяснил когда-то сам автор журналисту, берущему у него интервью, – «термин из квантовой механики, означающий “туннельный эффект”, то есть ситуацию, когда ты можешь оказаться по другую сторону забора, не перелезая через него»²⁸. Сюжет при этом «аналогичен притче о двух лягушках, попавших в крынку с молоком. Два персонажа в замкнутом, подвальном пространстве – трубы, люки, поиски выхода...»²⁹

²⁸ Крючков П. Иваново действо. Огонек, № 30–31, 1993.

²⁹ Там же.

Как и в «Провинциальной школе» или «Медленном бистро», персонажи оказываются в замкнутом пространстве, но, в отличие от тех двух фильмов, главный герой фильма (обозначенный как Второй) постоянно стремится из этого пространства вырваться: «...Второй нервничает на маленьком стульчике, вскакивает, ходит туда-сюда по комнате, волооча за собой маленький стульчик... Наконец Второй останавливается, решительно ставит стульчик, достает шляпу и трость и, постояв перед дверью, собравшись с духом, скрывается за ней... Второй вскакивает и направляется к одному из люков... Второй пробует разные дырки и ящики в попытках покинуть помещение и неизменно возвращается через Большую Трубу сложной конструкции <...> Наконец Второй залезает в ящик комода, и все стихает...» Некоторые детали многочисленных попыток побега в фильме отличаются от того, что было в сценарии, но это не главное отличие. От первоначального замысла остались неизменными поведение двух узников – «двух лягушек в крынке» – и давший название фильму туннельный эффект, то есть все намеченные линии движения сохранились. Прибавилась вторая линия – овечки – с таким же повторяющимся движением, с той разницей, что Второй, как в компьютерной игре, ищет выход, пробуя разные варианты, овечка же просто раз за разом пытается сбежать, а ее раз за разом возвращают на место. Главное, что изменилось, – это цель движения Второго и овечки: как и в «Нитях», они устремляются навстречу друг другу, как и в «Нитях» – воссоединяются, и, как и в «Нитях», дальше отправляются уже вдвоем.

Как мы видим, общее направление движения, общий смысл повторяется в разных фильмах с некоторыми вариациями. Из фильма в фильм то явно, как в «Болеро», то скрыто, как в «5/4», повторяется мотив круговорота, естественного хода вещей, и тогда персонажи могут уходить вглубь, удаляясь от плоскости экрана. Чаще всего движение происходит «слева направо», и в фильмах с таким вектором наиболее явственно развивается сюжет (не обязательно литературный) – «Слева направо», «5/4», «Ветер вдоль берега», «Дождь сверху вниз» (как мы видели, и здесь события начинают нарастать одновременно с изменением направления движения).



«Дождь сверху вниз»

В замкнутом пространстве, где прекращается поступательное движение, останавливается и развитие сюжета. И наконец, в «Нитях» и «Туннелировании», фильмах, в которых на первый план выступают эмоции, переживания героев, направленное движение начинается лишь после того, как герои находят друг друга, причем эти поиски не переводятся в долгий внешний путь, движение героев навстречу друг другу – это, в первую очередь, внутреннее, душевное движение.

Движение и жест

В прошлой главе я несколько раз обещала более подробно рассказать о движении персонажей в фильмах, о жестах, из которых, собственно, и складывается жизнь персонажа на экране, тем более что текст в фильмах Максимова принципиально отсутствует. Надо ли напоминать о том, что именно движение и составляет самую суть искусства анимации, и не просто движение, механическое перемещение рисованного (конечно, не только рисованного, но, поскольку Максимов другими видами анимации, можно считать, вообще не занимается, здесь о них речь не идет) персонажа, а одушевление?

В своей книге один из лучших режиссеров отечественной и мировой анимации, практик и теоретик, а также в течение многих десятилетий и педагог Ф. Хитрук рассуждает о движении: «Что такое движение? Классики утверждают: “Движение есть форма существования материи”. Хорошо. Будем рассуждать от общего к частному. Логически напрашивается следующая формула: “Жизнь есть одна из форм движения”<...> Не все живет, что движется<...> но все, что живет – движется»³⁰. Затем: «Эволюцию материи можно выразить и так: “От движения к оживлению”», и, наконец, проводит аналогию: «В природе – сперва хаос, *движение* неживой материи, затем появление *жизни в примитивной форме, затем формирование индивидуума, души.*

В анимации:

- от *умножения* (смена большого количества рисунков) к иллюзии движения (механической формы).
- дальше к оживлению (биологическая форма).
- дальше к одушевлению (психология)»³¹.

³⁰ Хитрук Ф. Профессия – аниматор. М., 2007. Т. II. С. 169.

³¹ Там же. С. 170.

Каждый аниматор должен пройти в своем развитии все эти этапы; хорошо, если он благодаря природному таланту сможет вдохнуть жизнь в свои создания сразу же, едва прикоснувшись к ним, тогда этапы могут сократиться или неразличимо слиться в один процесс, лишь бы развитие не останавливалось на втором, а то и на первом этапе.

Поскольку единственное живое существо, какое мы соглашаемся признать обладающим душой, – это человек, следовательно, начав двигаться, любой анимационный персонаж должен в своем поведении приблизиться к поведению человеческому, хотя движения его могут при этом соответствовать его природе, материалу, из которого он создан, если речь идет о предмете, или биологическому виду, если речь идет о животном.

Анимация, особенно рисованная, обладает существенным преимуществом по сравнению с игровым кино: «...в ней нет физиологии самой материи, физиологии вещественного мира»³². Ее возможности позволяют художнику почти вплотную приблизиться к реальности, но «...отдельные моменты, которые по своей сути близки к реальности, будут смотреться гораздо более реальными, чем в игровом кино. Они будут предвосхищать реальность лишь потому, что сквозь условность, сквозь графику, сквозь рукотворное изображение будет просвечивать жест, который не находится в прямой связи с этим изображением. То есть так же, как в зоологическом персонаже мы начинаем видеть жест человеческий <...>

Когда сквозь нарисованное изображение вдруг проходит жест, приближенный к реальности, он кажется более реальным, чем сама реальность»³³.

Аниматоры часто говорят о том, что, одушевляя тот или иной персонаж, проигрывают всю его роль сами, проверяют на себе его движения, но проделывают все это, предварительно вжившись в образ, и иногда при этом оказывается, что созданный художником образ должен претерпеть некоторые изменения, только тогда он сможет ожить и задвигаться. В случае авторского кино все сосредоточено в одних руках,

³² Норштейн Ю. Снег на траве. М., 2005. С. 204.

³³ Там же.

и трудно сказать, что из чего рождается, жест ли идет от строения тела или необходимость жеста рождает орган, что представляется более естественным (как и в живой природе), то есть, воспользовавшись готовыми примерами: КК, обнаружив у себя длинный хвост, может им заинтересоваться и начать за ним ходить, но более естественный порядок вещей – ощущение бесконечного кругового движения обретает видимую форму, воплощается в существе с непомерно длинным хвостом. Другими словами, проявляется, становится видимым так называемый внутренний жест – жест, «невидимый со стороны, <...> переживаемый тем, кем он осуществляется»³⁴.

В процитированной выше статье А. Раппапорт говорит о противоречии, столкновении и слиянии, совмещении двух типов жеста: жесте персонажа – движении рук, тела, глаз – и «рисуночном жесте» – движении, запечатленном в линии рисунка, в почерке художника; «даже если художник совершенно сознательно отказывается от экспрессивности штриха, от каллиграфической экспрессии, сам этот отказ, сдержанность все равно прочитываются как значимый компонент линии рисунка»³⁵.

Рисунок Максимова подходит под это последнее описание – линия и штрих ровные, спокойные, «рукотворность» не акцентируется (замечу, что те же особенности присущи и его мелкой пластике). В отличие от Норштейна, экспериментировавшего с увеличением маленького рисунка, при котором выявляются случайные штрихи, бессознательное движение руки, здесь всякое движение пера сознательно, продумано, хотя сам персонаж вполне может быть порождением подсознания.

Любое пространство – как реальный интерьер или пейзаж, так и условную, фантастическую местность (за исключением, пожалуй, лишь живописной среды «Нитей») – Максимов передает с одинаковой степенью достоверности, равно прорабатывая фактуру, отчего все изображенное делается

³⁴ Раппапорт А.Г. Жест и пространство в искусстве мультипликации. В кн.: Проблемы синтеза в художественной культуре. М., 1985. С. 70.

³⁵ Там же.

убедительным. Не важно, что действие «5/4» происходит на висящем над пропастью карнизе, окутанном туманом, – стена, сам этот карниз, все стоящие на нем предметы нарисованы так, что мы с легкостью распознаем материал. КК в «Болеро» ходит по выложенному плитками полу, стены – каменные; ящики, которые высиживает птица в фильме «Ветер вдоль берега», сколочены из дощечек; при этом каждая фактура не иллюзорна, это скорее условный, мгновенно схватываемый и узнаваемый глазом знак фактуры. Каменная стена дома, песчаный берег, дерево, лодка – мы можем, опираясь на собственный опыт, додумать и чувственно ощутить любую поверхность.

То же самое можно сказать и о персонажах: каждый раз художник обращается не к нашему чувственному восприятию, а к знанию, не иллюзия – а напоминание, обозначение того или другого свойства, признака.

О том, насколько различаются между собой степенью условности персонажи разных фильмов, я уже говорила в главе «Истории и герои». Здесь же я хочу разобраться в том, существуют ли различия в поведении персонажей, в том, насколько отношение к ним автора проявляется в их жестах и поступках; хочу попробовать наложить линию развития героя своего исследования на схему, предложенную Федором Савельевичем Хитруком, и, если получится, обозначить на ней те этапы, о которых упоминалось ранее.

О простом умножении рисунков, создающем иллюзию механического движения, речь не идет: уже самый первый, самый ранний персонаж – КК – был живым. Конечно, очень увлекательно было бы разобрать, какими средствами это достигается, исследовать – воспользовавшись формулировкой Хитрука – «анатомию движения», но это проблема, скорее, чисто профессиональная. Мой же предмет исследования – та картинка, которая в результате получается на экране, тот результат, к какому приходит – в нашем случае – автор сценария, режиссер, художник и аниматор в одном лице. Движение – язык, дающий возможность в анимации передать и характер персонажа, и суть происходящего.

Кит Лейборн пишет в «Анимационной книге»: «Движение в мультфильме есть нечто, существующее сразу в нескольких ипостасях и проявляющее себя на различных уровнях.

Через движение раскрывается сюжет, тема, характер героев. Оно сообщает действию развитие путем перехода от ожидания к разрешению.

Движение образует ритмическую структуру времени, оно напрямую связано с музыкой, диалогом и другими звуковыми компонентами фильма.

Движение – главная магическая сила кинематографа. Недаром первые зрители окрестили его словом “Movies” – движущийся.

Движение есть начало и конец всего сущего»³⁶.

Итак, что же рассказывает нам движение персонажей об их характере и психологии, о чувствах, которые они испытывают, об их взаимоотношениях, о том, изменяются ли персонажи на протяжении фильма? Вернемся к Кентавру или КК, главному герою «Болеро». Напомню, что, в отличие от персонажей более поздних фильмов, КК существовал «в реальности» – то есть до начала съемок была создана маленькая, легко уместившаяся в коробке размером с папиросную, плоская бумажная шарнирная марионетка. Не отдельные части, как в фильмах, снятых методом перекладки, а цельная фигурка из множества деталей, скрепленных крохотными проволочными шарнирами. До того как начать снимать, автор фильма довольно долго держал ее в руках, вырезая, тонируя, связывая тончайшими проволочками в единое целое. Этот длиннющий хвост «на самом деле» жил своей жизнью, колыхался, отзывался на малейшее прикосновение. Собственно, с марионеткой можно было проделать все то, что произошло с ней впоследствии на экране, просто все это происходило не под камерой, – примерно так, когда были остановлены съемки «Шинели», Норштейн, мгновенно собрав из бесформенных клочков одно из несчетных лиц Акакия Акакиевича, заставлял его ожить на глазах у зрителей.

Но, разумеется, настоящая жизнь анимационного персонажа происходит на экране, и особенно – если речь идет о персонаже рисованном, у которого вообще нет автономного существования (впрочем, то же самое можно сказать и о перекладке).

³⁶ Перевод Ф. Хитрука. Цит. по: *Хитрук Ф.* Профессия – аниматор. М., 2007. Т. I. С. 82.

Объясняя, каким образом в движении персонажа проявляются и его свойства, и характер, Ф. Хитрук³⁷ приводит простой пример: нарисованный на листе бумаги кружок нейтрален, мы ничего не можем о нем сказать. Но стоит привести его в движение – и мы поймем, с чем и с кем имеем дело. Если он, упав, отскочит от плоскости, значит, это – условное изображение упругого резинового мячика. Если разобьется на мелкие кусочки – значит, это был стеклянный шар, например, елочный. Но это – лишь материал, лишь свойства, «технические характеристики» изображенного предмета. А вот если шарик, брошенный сверху вниз, в полете зависнет, после чего начнет, вопреки всем законам физики, снова подниматься вверх, – мы увидим уже не физические свойства, а характер: он «уже не просто хрупкий или эластичный – он упрямый»³⁸.

Теперь вернемся к Кентавру или КК. Едва появившись на экране, он мгновенно притягивает к себе внимание – если не с первого, то уж точно со второго прохода следом за безразмерным хвостом. «Циклические повторы хождения по кругу воспринимаются как визуальный аналог мелодических повторов, характерных для звучащего за кадром “Болеро” Равеля. Перед нами, как и в “5/4”, вариант синэстезии. При этом возникает ощутимый момент амбивалентности: мы не знаем в точности, один ли персонаж ходит все время по кругу, или в то время, как один уходит в арку, за ним следом появляется другой, точно такой же по виду. Аналогичные эффекты амбивалентности и нейтрализма постоянно возникают в фильмах П. Камлера»³⁹. У меня – благодаря синхронности движения туловища и хвоста – таких

³⁷ В этой главе я часто его цитирую, поскольку недавно вышедший его двухтомник – по сути своей настоящий учебник анимации, одновременно практическое руководство и теоретический труд, написанный человеком, который до того, как в возрасте 44 лет снял первый самостоятельный фильм, более двадцати лет работал аниматором рисованных фильмов.

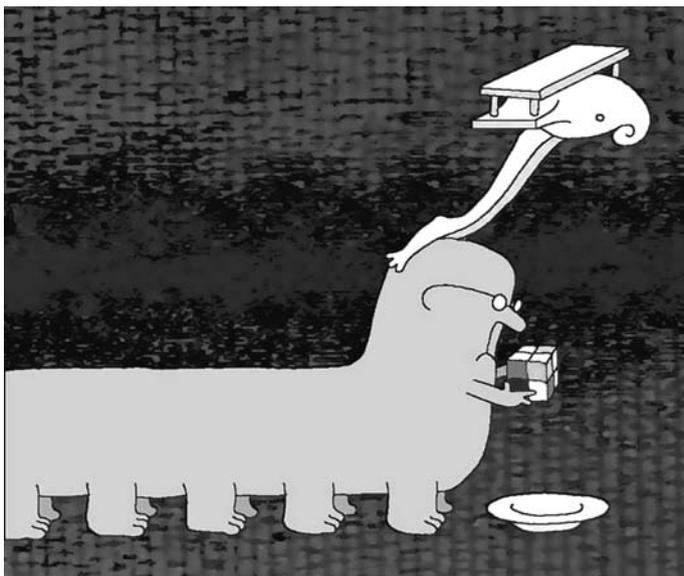
³⁸ Хитрук Ф. Указ. соч. Т. I. С. 81.

³⁹ Орлов А. Иван Максимов и «Феномен Максимова» в отечественной анимации. Опыт выявления инвариантов объективированного восприятия. Цит. по материалам сайта animator.ru.

сомнений не возникало, хотя и параллель с мировым змеем я провела намного позже, и о том, что хождение по кругу существа, напоминающего ископаемого ящера, может быть связано с представлением о вечном движении Вселенной (несмотря на уже цитировавшуюся заключительную фразу сценария) во время первого и еще множества повторных просмотров не задумывалась. Тем не менее, даже если не читать сценария, этих циклических появлений КК и мерного движения по кругу, соответствующих ритмическому рисунку произведения, давшего название фильму, достаточно, чтобы вызвать у зрителя неосознанное воспоминание о заложенном изначально в каждом из нас понятии вечного движения.

Но КК – не кружащий по экрану символ: это персонаж, личность со своими особенностями. Он не просто перемещается слева направо, из одной двери в другую – он ступает по полу широко расставленными лапами, выпятив округлый животик, да еще и несет на спине рюкзачок, из которого во время привала достает еду. Действия, жесты персонажа не очень разнообразны, и характер их не меняется на протяжении всего фильма. Драматургия движения направлена на то, чтобы создать контраст между заложенной в КК сверхзадачей и приземленными подробностями ее выполнения. И одновременно с этим смешным, бессмысленным и величественным в своей бессмысленности хождением происходит множество мелких, коротких, немзыкальных движений, не связанных с ритмическим рисунком «Болеро», – вылазок, пробежек и тому подобных действий второстепенных персонажей.

Первое появление КК на экране может восприниматься как начало движения, но очень скоро становится понятно, что движение уже происходило задолго до начала фильма (в полном соответствии с утверждениями автора, который, по его словам, выхватывает фрагмент истории, не зная ничего о ее героях). Понятно, что и завершения у этого движения, а у фильма – традиционного финала быть не может. «Фильм завершается неожиданно: экран делится на 4 части, потом на 9, 16 и 25. В каждом фрагменте “матрицы”, в которую обратился экран – словно на фасетке глаза стрекозы – знакомый нам персонаж с рюкзачком по-прежнему неспешно



«Слева направо»

движется по кругу. Этот глубокий обобщающий финал можно трактовать как отъезд (виртуальной) камеры, проявляющий тот же характер движения в любом “атоме” мироздания: мы все – странники по кругу»⁴⁰.

У движения лунного фарша в фильме «Слева направо» есть первоначальный импульс, о котором мы, правда, вскоре забываем: все происходящее представляет собой видения голодного щенка, то есть в представлении этого, собственно говоря, единственного персонажа фильма все происходит по его воле. Щенок свободен в своих действиях, фрагменты лунного фарша подчиняются внешней силе, представление о которой у зрителя складывается, как и ощущение вечного движения в «Болеро», из двух компонентов: музыкального ритма и строго заданного направления общего движения.

⁴⁰ Орлов А. Иван Максимов и «Феномен Максимова» в отечественной анимации. Опыт выявления инвариантов объективированного восприятия. Цит. по материалам сайта animator.ru.

Действия же каждого персонажа в отдельности однообразны, то есть каждый персонаж (или пара персонажей) двигается отлично от других, в соответствии со своей причудливой, фантастической формой: один продвигается вперед, постоянно выворачиваясь наизнанку и снова принимая первоначальный вид, другие переступают разным количеством ног, третьи летят, четвертые ползут... Время от времени появляются новые, отрываясь от струек общей массы, и на глазах у зрителя формируются, обрастают ручками-ножками и начинают двигаться как будто бы уже по собственной воле, но все же подчиняясь неумолимой силе, направляющей их движение. Один из них на мгновение останавливается, обегает вокруг дерева и снова выбегает на трассу; двое заняты вроде бы своим, отдельным делом (один из другого набирает воду), но и у этих не двигающихся с места персонажей ноги развернуты все в том же направлении, словно это лишь временная остановка в пути. И едва ли не все эти персонажи на ходу, на бегу, на лету поглощают пищу, – ведь это же все видения голодного щенка.

Зритель и критик вольны подкладывать под это сюрреалистическое произведение любые толкования, вкладывать в него любой смысл – например, политический. Или философский. В подтверждение своих слов приведу еще одну цитату из той же статьи А. Орлова: «... яркий пример из фильма “Слева направо”. Здесь один из персонажей движется вперед, постоянно выворачиваясь наизнанку, при этом следующее выворачивание возвращает ему его исходный вид. Трудно придумать более наглядный визуально-кинетический пример обратимости и сведения воедино противоположностей».

Как бы там ни было, но эмоционального содержания автор во все это явно не вкладывает, и содержанием фильма становится общее движение слева направо само по себе, складывающееся из движения отдельных персонажей, являющихся, как уже было сказано, всего лишь фрагментами, временными порождениями лунного фарша.

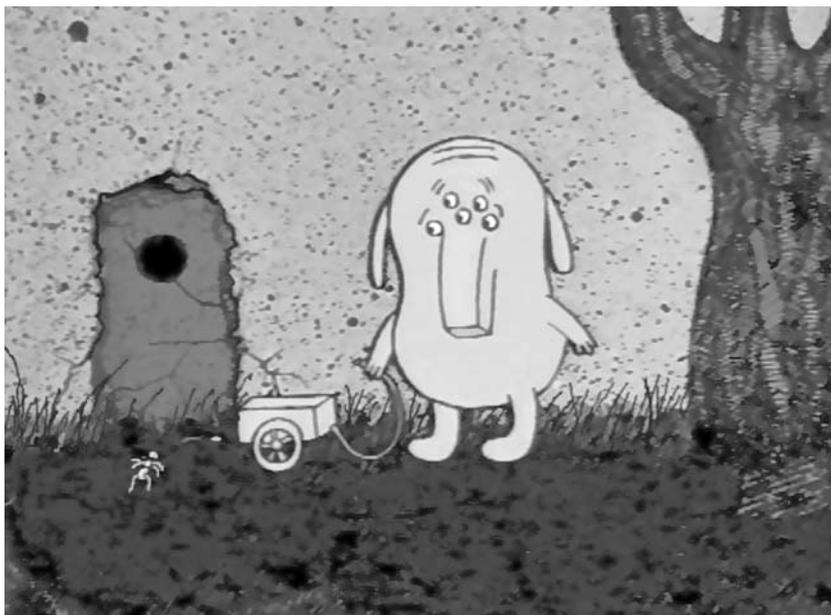
Главный герой «5/4», подобно КК, неспешно и размеренно движется своим путем, выполняя неведомую зрителю задачу. Его движение имеет начало (достает воду из колодца) и завершение (выплескивает воду с обрыва),

но, подчеркнуто лишнее смысла, не создает ощущения завязки и разрешения конфликта, в фильме не рассказывается история – лишь приоткрывается фрагмент непонятного мира. Главный герой отличается от прочих лишь одним: его присутствие в кадре постоянно, в то время как прочие существа появляются перед нами по мере его продвижения к неведомой цели. Характер же движения всех персонажей одинаков, несмотря на различия во внешнем строении и на то, что одни из них по виду – происхождения биологического (как Г.Г.), а другие больше напоминают механизмы или киборгов (как сопровождающая Г.Г. птица). Но какими бы странными ни были эти существа, действия их просты и привычны. Один персонаж покачивается в кресле-качалке, проработанном так, что чувствуется фактура гнutoго дерева, на ногах у него шлепанцы, на носу очки, из головы растет третья рука; другой у его ног поглаживает кошку, одновременно поглаживая сам себя по голове такой же третьей рукой. Понятные, знакомые действия заставляют нас и этих странных существ воспринимать как нечто само собой разумеющееся; да еще явное сходство внешнего строения создает ощущение родства, допустим, в кресле – дедушка (третья рука, плавной дугой загибающаяся книзу, очертаниями напоминает ночной колпак), у его ног – внучек. Оознаваемые детали, привычные действия персонажей делают этот абсурдный, бессмысленный мир понятным. Птица, какой бы странной она ни была, все же летает, как и положено птице; улитка, как все улитки, ползет, вот только улитка эта представляет собой симбиоз нескольких существ – и каждое из них, как и все персонажи этого фильма, совершает одно и то же действие: одно (или одна часть улитки) вдавливают в пол какие-то кнопки, другое (или другая ее часть) вытаскивает в прежнее положение. И здесь тоже, как в «Болеро», этот совершающий круговое движение персонаж действует осознанно, это не заведенный раз и навсегда механизм: КК останавливался перекусить, улитка реагирует на внешнее воздействие – когда птица-киборг вдавливает кнопку, нарушив ритм, улитка восстанавливает равновесие системы.

В «Болеро» каждый персонаж существует сам по себе, не взаимодействуя с остальными, траектории движения могут пересекаться, но контакта не происходит. Хвост КК для других – всего лишь препятствие, которое надо преодолеть, не сворачивая с пути.

В «5/4» персонажи друг друга замечают (и уже здесь появляется мотив существа в стеклянной банке, доступного зрению, но отделенного от прочих), реагируют на чужие действия (как мы видели на примере улитки), но не вступают друг с другом в контакт. Подчинение единому музыкальному ритму создает впечатление упорядоченности, непонятный мир, открывшийся нашему наблюдению, явно не хаотичен. Действия персонажей понятны и каждое в отдельности представляются логичными – если не задаваться вопросом «зачем», не искать цели. Но ведь мы и в другом случае можем не задаваться тем же вопросом; к примеру, в одном из коротких эпизодов, из которых складывается фильм, автор, явно отсылая зрителя к фильму Норштейна «Ежик в тумане», заставляет очередное существо кричать в колодец, слушая эхо. Никакой другой цели, никакого другого смысла в этом нет. Зачем кричать в колодец? Зачем гладить кошку? Зачем качаться в качалке? Кроме как «для собственного удовольствия», на это ответить нечего, однако целесообразность действий персонажей у нас сомнения не вызывает, причем именно потому, что объяснения не требует. А поскольку все подчинено общему ритму, то и целесообразность действий тех, кто вдавливает кнопки или скачет на одной ножке-пружинке, также сомнению не подвергается. Все происходящее убеждает нас в том, что нам открылся другой, незнакомый мир, непохожий на наш – там живут существа, каких в нашей реальности не встретишь, и вместе с тем этот мир явно упорядочен и существует по каким-то законам, и не вполне нам чужд, поскольку странные существа производят привычные действия.

Единственный персонаж «Идеальной дырочки» – «слон» с хоботом квадратного сечения, отыскивающий соответствующее этому сечению отверстие. Зачем ему это надо – на высшем или глубинном уровне – мог бы объяснить философ, психолог или психоаналитик, хотя зрителю этого объяснения и не требуется. Максимов часто говорит о том,



«Идеальная дырочка»

что все его персонажи – дети, и действия слона напоминают о развивающей игрушке с набором отверстий и формочек. Надо, чтобы одно с другим совпало, естественно и без насилия соединилось, – и вместе с тем в этих долгих поисках идеальной дырочки так легко разглядеть стремление к тому месту ли, существу, которое именно для тебя подходит, именно тебя ждет. И неожиданный финал – дырочка то ли поначалу лишь прикидывалась идеальной, то ли и впрямь изменилась за считанные мгновения, но, едва слон успел засунуть в нее свой нестандартный хобот, она тут же превратилась в круглую, такую, какими были все прочие дырочки, испробованные им на пути к этой, желанной, единственной. И здесь, и в миниатюре «В ожидании шарика» размывается граница между живым и неживым. Движение не самопроизвольно, как у живого существа, и не спровоцировано извне, не спрограммировано заранее, как у механизма. Дырочка «просто» оживает и приходит в движение, как делала это скала в сказке про Али-

бабу, услышав волшебное слово. Эти два маленьких фильма отличает от прежних то, что впервые здесь при минимуме действия автор посредством этого действия пробует заговорить с нами об эмоциях персонажа – и даже, рассказывая о фильме, именно так это и определяет: «Она ждет принца». Прежние персонажи ничего не ждали, в их словаре не могло быть такого понятия – они только действовали.

Проще всего перечислить, что делают персонажи фильмов «Провинциальная школа» и «Медленное бистро», труднее всего объяснить, что, собственно, в двух этих фильмах происходит. В том и в другом случае – если говорить только о движении, о жесте, о тех предметах, которыми я себя ограничила в этой главе, – мы увидим, что действия персонажей разнообразны, но еще более бессмысленны, чем все занятия героев ранних фильмов. Ученики «Провинциальной школы», оказавшись в ее замкнутом пространстве (я уже говорила о контрасте между мягким лирическим пейзажем в начале и в конце фильма и жестким, неуютным интерьером школы), мечутся между этими стенами, не находя выхода для своей энергии. Как и в любой обычной школе, шум и суета перемены мгновенно обрываются с приходом грозного учителя, и доминирующими чувствами становятся страх и тоска, у некоторых попросту скука. Заметим, что учитель здесь никого и ничему не учит – только вызывает к доске и спрашивает. Все, или почти все, действия учеников вызваны этим состоянием тоскливого ожидания; все, что мы видим, нам знакомо по собственному опыту, но в более реальном варианте, здесь же любая шалость доведена до предела, до абсурда: уж если плюются из трубочек или чем-нибудь друг в друга кидаются, так в «жертве» образуются дырки, а скучающие томные девицы потягиваются так сладко, что буквально стекают на пол через спинку скамейки. То же самое происходит и с посетителями «Медленного бистро»: все их действия – внешние проявления равно овладевшего всеми чувства томительного и безнадежного ожидания. В отличие от голодного щенка, они не грезят и не фантазируют, они лишь пытаются как-нибудь скоротать время. Гамма действий разнообразна – один вполне реалистически барабанит пальцами по столу, другой не менее реалистически курит, третий персонаж ловит мух, накрывая

их перевернутыми бокалами, четвертый сыплет на стол специи и слизывает; то, что происходит с другими, можно было бы назвать визуализацией метафоры или образного выражения. А. Орлов считает, что в это время «в картинах И. Максимова начинает ощущаться косвенное влияние анимационной среды и тех стереотипов, которые существуют в этой области. Первый из них: анимационный фильм должен быть “историей”. Второй: эмоционализм – неотъемлемая черта анимации. Третий: фильм должен содержать простые и понятные всем человеческие ценности.

Так или иначе, но фильмы И. Максимова постепенно обретают все эти черты: они как бы снижаются с философских небес отвлеченности и отрешенности на землю, становятся достаточно понятными житейскими историями, и их эмоциональный тон нарастает (хотя и остается достаточно тонким)»⁴¹. Как бы там ни было, под влиянием ли среды или под воздействием каких-то других причин, но фильмы начала девяностых и в самом деле воспринимаются как «житейские истории», а их персонажи совершают не менее житейские действия. Здесь нет неожиданности, нет и той просвечивающей сквозь условность изображения, условность персонажа реальности жеста, о которой говорил Норштейн. Перед нами люди с человеческим поведением, вернее было бы сказать, не люди, а посетители кафе, поскольку здесь, а в еще большей степени – в «Провинциальной школе» мы имеем дело именно с социальной ролью. Поведение персонажей, действия персонажей, жесты персонажей – все это обусловлено не их природой, а именно социальной ролью в сочетании с отдельными чертами личности, проявляемыми именно в связи с этой социальной ролью. Здесь есть и противопоставление группы персонажей, легко объединяемой одним общим определением, персонажу, входящему с этой группой в конфликт, но этот одиночный персонаж ни в том, ни в другом случае не является главным героем: главным героем становится как раз класс или группа посетителей бистро, и

⁴¹ Орлов А. Иван Максимов и «Феномен Максимова» в отечественной анимации. Опыт выявления инвариантов объективированного восприятия. Цит. по материалам сайта animator.ru.

жесты этого единого героя раскладываются на множество персонажей.

«Либи́до Бенджамина» стоит настолько особняком, что я даже иногда нечаянно пропускаю его, последовательно рассказывая о фильмах Максимова, потом спохватываюсь и возвращаюсь. Кстати, и другие, критики и журналисты, обычно этот фильм вниманием обходят, а если и заговорят о нем – ограничиваются упоминанием о полученных за него (немногочисленных по сравнению с прочими) наградах. Ни пересказывать, ни анализировать его ни у кого желания не появляется. Сам автор говорит, что здесь (как позже – в «Нитях», а до того – в сюжете «В ожидании шарика») «сознательно выходит на фрейдистские мотивы». Возможно, решая здесь не столько художественные задачи, сколько личные проблемы, а может быть, и слегка подыгрывая пишущим о нем – одно время стало почти общим местом говорить, что «Максимов – идеальный материал для психоаналитика», что «он показывает нам свое подсознание» и тому подобные вещи. Как бы там ни было, если говорить о движении – фильм не дает повода для долгих рассуждений. Можно разве что заметить, что воображаемое путешествие Бенджамина (единственного из персонажей Максимова, у которого есть настоящее имя) с этой точки зрения ничем не отличается от его же реальной прогулки по городу: характер движения, жесты остаются прежними. Собственно говоря, в подсознании Бенджамина не обнаруживается ничего такого, о чем мы не могли бы догадаться, наблюдая за ним в реальности – то есть в условной реальности первого сюжета.

«Нити» – фильм, хронологически следующий за «Либи́до Бенджамина», – кажется, ничем, кроме упомянутых выше сознательно использованных фрейдистских мотивов, с ним не связан. Внешнее сходство отдельных персонажей, повторы (всегда усиливающие ощущение реальности экранного мира автора – ведь мы уже встречались с этими существами) – все это замечаешь с первых же кадров, как и отсылки к сюжету «В ожидании шарика»: та же каменная статуя, та же задиряющая лапу собачка; а вот и нити, опутывающие женщин-птиц, – правда, когда они взлетают, оставшаяся на полу нить оказывается собачьим поводком. Птицы, хотя и не совсем такие,

как в «Либи́до Бенджамина», сопровождают и героя «Нитей» в его странствиях по коридорам, напоминающим подzemелья из подсознания Бенджамина. Да и второстепенные женские персонажи «Нитей», несмотря на различия стиля и техники, порой напоминают наркотические видения Бенджамина. Однако на этом сходство заканчивается.

Персонажи «Нитей» – самые условные из всех, с какими мы встречаемся в фильмах Максимова (напомню, что фильм снят по мотивам картин Миро). Относительно антропоморфные по своему строению, они напроць лишены мимики, и все свои переживания могут выразить лишь с помощью движения.

И вот здесь мы уже видим классический пример одушевления. Конечно, можно сказать, что персонажи «Нитей» более или менее антропоморфны, у них есть туловище, голова, хотя и несколько странной формы, ручки и ножки-палочки, так что они передвигаются вполне человеческой походкой. Но «людьми» их делает именно движение, тот самый проходящий через нарисованное изображение жест, приближенный к реальности, о котором говорил Норштейн, жест, более реальный, чем сама реальность. «Вот мы имеем дело с нарисованным персонажем. И вдруг он делает жест, который очень близок к реальному. Скажем, на экране обыкновенная палочка, потом появляется вторая, приближается к ней и вдруг начинает ее щекотать. И в этот момент появляется живое»⁴². Именно это и происходит на наших глазах. Почему это происходит – на самом деле объяснить невозможно. То есть, скажем, нейрофизиолог мог бы зафиксировать и расшифровать некие сигналы, в этот момент исходящие от мозга автора, но на самом деле это объяснением не будет, как нельзя объяснить алхимию превращения актеров в персонажей пьесы. Собственно, работа аниматора в этом не отличается от работы актера, о чем говорилось уже столько раз, что даже и цитировать нет необходимости. Автор – режиссер, художник и аниматор собственного фильма – знает, что персонажи полюбили друг друга, что у них сложились какие-то отношения, что между ними появилась связь – на экране они буквально связаны вот этой самой нитью. Эта нить временами

⁴² *Норштейн Ю.* Снег на траве. М., 2005. С. 204.

натягивается (говорим же мы о том, что «отношения стали натянутыми»), каждый старается перетянуть ее на свою сторону, и в конце концов она обрывается. Каждый остается, как и в начале фильма, со своим отдельным хвостиком, но теперь это не просто собственная нить – это обрывок нити, которая еще недавно была общей, связывала между собой этих двоих. Так мы и воспринимаем эти грустно волочащиеся по полу ниточки-хвостики.

Все это безупречно накладывается на разработанную Хитруком схему, выстроенную им «пирамиду», как он сам ее определил, типологии движения.

Низший уровень – механика движения; речь идет о тех типах движения, которые подчинены механическим законам, импульс к ним находится вне движущегося объекта (например, земное тяготение).

Следующий уровень – биомеханика движения; импульс на этот раз лежит внутри самого объекта (например, сокращение мышц, приводящее к движению руки или ноги).

Дальше – психология движения: «если мы рассматриваем движение камня, летящего по воздуху и падающего на землю, а потом изучаем движение руки человека, бросившего этот камень, мы должны понимать, из какого комплекса движений оно складывается: замах, затем бросок, потом остаточное движение. Дальше мы должны заглянуть внутрь этого человека и понять, почему он бросил камень, кто он вообще такой, каков его характер. Значит, я должен знать психологические мотивы этого движения»⁴³. То есть в нашем случае – понять, почему Он и Она тянут нить каждый в свою сторону. Здесь речь не идет о «житейской истории», как в «Медленном быстро» или «Провинциальной школе», никакой социальной роли у персонажей нет. Отношения сведены не к схеме, а к сути, и проявляются тоже самой сутью. Не подробные жалобы, какие можно услышать в любом ток-шоу, а то общее, что есть во всех историях разладившихся отношений. Напоролись на торчащий из земли гвоздик, не сумели обойти препятствие, не сумели подняться выше, никто не захотел уступить... А в чем уступить, что был за гвоздик – не имеет значения. Глав-

⁴³ Хитрук Ф. Профессия – аниматор. М., 2007. Т. I. С. 82–83.

ное – каждый рванулся вперед, потянул нить на себя – и она не выдержала. Здесь нет противоречия с тем, о чем говорит Хитрук. Психология движения существует – просто на другом уровне. Не рассказ о событиях, которые привели к разрыву, а непосредственная передача чувства, от автора – к персонажу, от персонажа – к зрителю.

И за всем этим просматривается уже следующий этап – драматургия движения. «Мы узнали, что движется, как движется и почему, но нужно еще понять, “о чем” это движение <...> знать смысл этой драмы, этого конфликта»⁴⁴.

Здесь автор уже не может сказать, что наблюдает за своими персонажами со стороны, не зная и не желая знать, что там у них происходит, с чего все началось и чем закончится. При том, что это единственный в его фильмах пример откровенно заимствованных персонажей, что было задано условиями задачи, то есть можно было бы представить этот процесс как



«Нити»

⁴⁴ Хитрук Ф. Профессия – аниматор. М., 2007. Т. I. С. 83.

созерцание картины Миро, фигурки на которой внезапно бы зашевелились, струнулись с мест, – здесь невозможно говорить об отрешенном наблюдении.

Текста, реплик, – как и всегда у Максимова, – в фильме нет. Все чувства, все переживания героев передаются только движениями, жестами, еще больше подчеркнутыми условностью персонажей. «Он» идет, опустив голову, понурый, и не надо подробно рисовать опущенные плечи, склоненную шею, – достаточно одной обобщенной линии. И, с другой стороны, все движения, все жесты здесь подчинены одному – передаче чувства. «Он» не просто идет, направляясь к двери, как КК в «Болеро» или Бенджамин, а прорывается, преодолевая сопротивление некой внешней силы, оттаскивающей его назад, к двери, за которой ждет «Она» (вернее, к проему, собственно двери здесь отсутствуют). И опять впечатление достигается простыми средствами: наклоном фигур, положением головы, рук. Добежал, упал перед ней на колени, обхватил руками, – для описания происходящего на экране мне теперь требуются совсем другие слова, чем раньше, – и вот они снова идут вместе, взявшись за руки, а оборванные хвостики теперь связаны узелком.

Однажды найденное – вернее, не найденное, а почувствованное, уловленное в себе, остается с Максимовым и дальше. Истории, сюжеты его фильмов могут быть разными, и совсем не обязательно такими же сентиментальными или драматическими. Просто отныне – и это чувствуется уже в сценарии – персонажи не просто совершают действия, но совершают их, движимые тем или иным чувством. Девочка («Ветер вдоль берега») не просто едет по песку, шлепая ведерком куличики, – она упорствует в своем намерении. Она сердится на зайчика, который разрушил ее постройку. Более того, у Второго в «Туннелировании», изначально задуманном как экранизация притчи о второй лягушке, той, что била лапками, пока не спаслась, появился мотив, отсутствовавший в сценарии. Он не просто пробует выбраться на свободу – он стремится воссоединиться со своей овечкой (о том, что символизирует здесь эта овечка, я уже говорила раньше). И опять – здесь уже не только чувства, но и мысли героя автор может передать лишь через его жесты, его поступки. Наблюдая за тем, как Второй раз за разом безуспешно

пытается выбраться из тюрьмы (на то, что комната, в которой происходит действие, – тюремная камера, недвусмысленно указывает одежда персонажей, а вот о том, что Первый в камере обжился и чувствует себя уютно, говорит уже его поведение, то, как мерно и мирно он покачивается в своей качалке), мы можем ему посочувствовать, как всегда безотчетно сочувствуем действующему герою, – ведь не надо доказывать, что мы всегда будем сочувствовать персонажу книги или фильма, совершающему побег из тюрьмы, если автор поведет нас следом за ним. Но мы бы не поняли, какие высшие побуждения им движут, если бы автор не ввел в фильм параллельное действие – историю овечки – и не снабдил бы Второго шкатулкой с изображением этой самой овечки.

Получается, что мысль в анимации передать труднее, чем чувство. Для передачи чувства достаточно верного движения, вызывающего ответное чувство у зрителя. Отсюда легко протянуть ниточки к работе актера над собой и работе актера над ролью, к школе переживания и школе представления, но это слишком далеко бы меня увело.

Последнее, о чем я хотела бы сказать в этой главе, – одушевление стихий в фильмах из трилогии «о сожительстве с капризной природой».

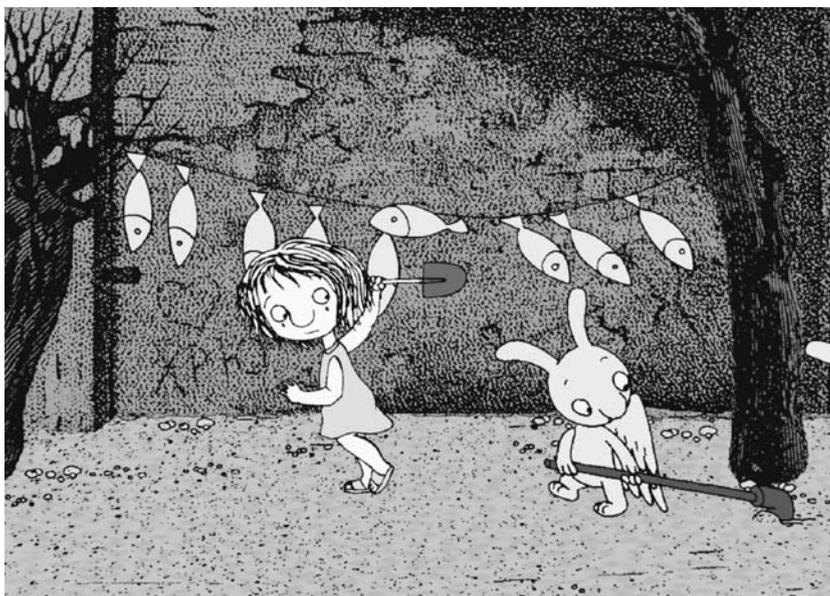


«Приливы туда-сюда»

Уже само название говорит о том, что здесь отношение автора к природным явлениям изменилось по сравнению с ранними фильмами. В некоторых из них появлялся пейзаж, в «5/4» были даже и вода, и туман, но пейзаж оставался фоном, окружающая среда была не более чем окружающей средой, не наделенной никакими чертами личности. Здесь же природа – капризная, то есть обладающая свойствами, обычно приписываемыми живым существам, людям или животным, реже – растениям. И отношения, в которые должны вступить с ней персонажи, по определению автора, «сожитительство», опять же предполагающее необходимость учитывать ее нрав, договариваться с ней. Ветер в фильме «Ветер вдоль берега», хоть и не нарисован в виде антропоморфного существа, надувающего щеки, тем не менее действует, и автор в сценарии описывает его действия, как поступки существа, наделенного если не разумом, то желаниями (об этом достаточно подробно говорится выше с примерами из сценария). Конечно, его действия могут проявляться лишь через движения других персонажей, лишь во взаимодействии с ними, но тем не менее они видимы, мы замечаем их, когда персонаж перестает действовать по собственной воле и подчиняется внешней по отношению к нему силе.

Вода в «5/4» оставалась пассивной, ее можно было зачерпнуть, вылить, она покорно принимала в себя двух столкнувшихся и в результате столкновения упавших одноножек, но сама никак себя не проявляла. В фильме «Дождь сверху вниз» вода разная, это, конечно, одна стихия, но в разных формах. Дождь, льющийся с неба, – это данность, с которой приходится мириться. Борьбаться с ним нельзя, от него можно укрыться, можно смириться и покорно мокнуть, – пожалуй, других возможностей не остается, разве только варианты поведения (оставаться под навесом карусели, раскрыть зонтик или уйти под крышу – разница небольшая). Зато совсем другое дело – горная река, из-за этого самого дождя вышедшая из берегов. Она – одновременно и стихия, среда, отличная от воздуха, обладающая определенными свойствами, среда, в которую можно погрузиться, испытывая при этом определенное ее воздействие, – и нечто живое, наделенное душой, как наделено душой все в окружающем мире для язычника.

Силы в этой борьбе неравны – персонажи фильма не обладают никакими особенными способностями, они могут сделать лишь то, что в человеческих силах. Если у Бенджамина, когда это ему требовалось, шея вытягивалась, чтобы он мог достать высоко висящие или лежащие на верхних полках предметы, девочке ничего другого не остается, кроме как броситься в реку, пытаясь спасти щенка. Да и на воде она может держаться, лишь ухватившись за бревно. Горная деревушка из этого фильма еще ближе к реальности, чем приморская, где обитали персонажи «Ветра вдоль берега», автору здесь не требуются необъяснимые действия, все его внимание сосредоточено на чувствах. Не важно, что рядом с людьми здесь появляются слоники, важно, что все без исключения персонажи наделены здесь человеческими ощущениями и переживаниями. А. Орлов – его статью, посвященную «феномену Максимова» в отечественной анимации, я здесь уже неоднократно цитировала – воспринимает перемены по-другому, по его мнению,



«Ветер вдоль берега»

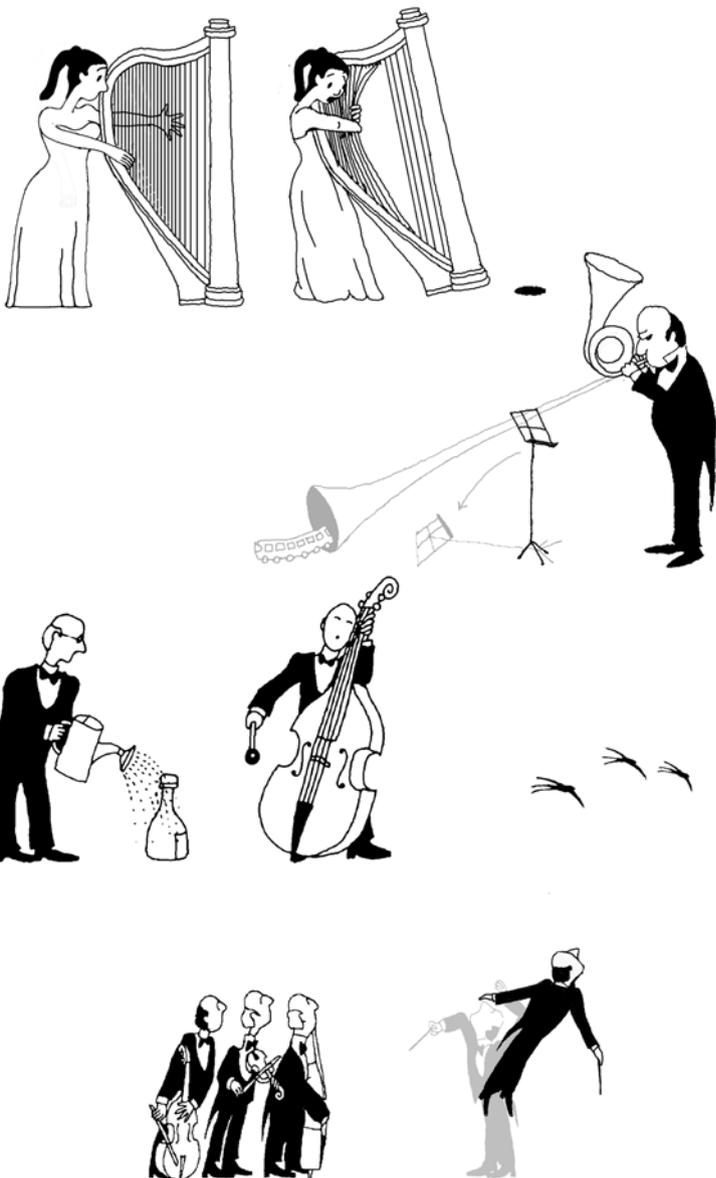
«с начала 2000-х гг. фильмы И. Максимова постепенно освобождаются от внешних влияний и возвращаются к изначальной форме “5/4”, напоминая простотой и выразительностью своих построений философские притчи в духе дзен или суфизма (“Дождь сверху вниз”, “Ветер вдоль берега”, “Туннелирование”). Их ярчайшая черта – обобщенность и отвлеченность, универсализм, следствие которого – космополитизм и полное отсутствие национальных примет. В этом плане И. Максимова с полным правом можно назвать “гражданином мира”». На мой взгляд, черт различия между ранними и – не поздними, а, скажем, современными фильмами Максимова больше, чем сходства. И различие это состоит, прежде всего, в перемене восприятия, перемене отношения самого автора к происходящему, что проявляется, как и должно быть, когда речь идет об анимации в движении.

Музыка и шумы

Даже при самом поверхностном взгляде на титры заметно, что подход к музыкальному сопровождению действия в фильмах Ивана Максимова со временем меняется: в ранних своих работах он использовал только готовую музыку, в дальнейшем по большей части заказывал.

Конечно, этому есть очень простое объяснение: у студента (в том числе и у слушателя Высших курсов) нет возможности заказывать музыку к своим учебным работам, а законы об охране авторских прав на эти учебные работы не распространяются (да и кто в те годы всерьез думал об охране авторских прав?); использование же готовой музыки в фильмах, предназначенных для проката, – чаще всего слишком дорогое удовольствие. Но в нашем случае речь идет не о подборе подходящей музыки, которая иллюстрировала бы действие – ранние фильмы Максимова музыкой рождены, музыкой размерены, музыке подчинены. Не вдаваясь в музыковедческий анализ, я хотела бы рассказать о произведениях, ставших основой для трех ранних фильмов Максимова – «Болеро», «Слева направо» и «5/4».

Вне всякого сомнения, наиболее известно «Болеро» Мориса Равеля, хотя, возможно, не всем известно, что это произведение для оркестра первоначально было задумано как музыка для балетной постановки. Было написано в 1928 году, впервые исполнено 20 ноября того же года в парижской Гранд-Опера. То, что сказано о пьесе в справке, повторяющейся в сети много раз, вполне подошло бы и к фильму: «“Болеро” приобрело популярность из-за гипнотического воздействия неизменной множество раз повторяющейся ритмической фигуры, на фоне которой две темы также проводятся много раз, демонстрируя необычайный рост эмоционального напряжения и вводя в звучание все новые и новые инструменты».



Премьера балета состоялась, как уже было сказано, в ноябре 1928 года, танцевала Ида Рубинштейн, триумф был полный, однако сам композитор не так представлял себе декорации. По его замыслу, действие должно было проходить на открытом воздухе, причем Равель точно знал, где именно – на фоне стены заводского корпуса! Завод, стену которого Равелю хотелось видеть в качестве декорации к «Болеро», существовал в действительности и находился неподалеку от того места, где композитор приобрел небольшой дом под Парижем, названный им Бельведером. Гуляя здесь с друзьями, Равель часто говорил, указывая на этот завод: «Завод из “Болеро”».

Равель питал слабость к индустриальному пейзажу. «То, что я видел вчера, врезалось мне в память и сохранится навсегда, как и Антверпенский порт. После скучного дня на широкой реке, между безнадежно плоскими невыразительными берегами, открывается целый город труб, громад, извергающих пламя и клубы рыжеватого и синего дыма. Это Хаум, гигантский литейный завод, на котором круглые сутки работают 24000 рабочих. Так как до Рурорта слишком далеко, мы причаливаем здесь. Тем лучше, иначе мы не видели бы этого изумительного зрелища. Мы поравнялись с заводами, когда уже смеркалось. Как передать Вам впечатление от этого царства металла, этих пышущих огнем соборов, от этой чудесной симфонии свистков, шума приводных ремней, грохота молотов, которые обрушиваются на вас! Над ними – красное, темное и пылающее небо. К тому же еще разразилась гроза. Мы вернулись страшно промокшие, в разном настроении: Ида была подавлена и чуть не плакала, я тоже готов был плакать, но от восторга. Как все это музыкально!.. Непременно использую».

Впоследствии, о чем всем нам хорошо известно, судьба «Болеро» как оркестровой пьесы также сложилась счастливо (несмотря на предсказания автора, считавшего, что его сочинению никогда не попасть в программу «Воскресных концертов»), мне же хотелось бы отметить, что «Болеро» и было задумано изначально как музыка, сопровождающая движение. Правда, Равелю и в голову не могло бы прийти, что вместо танцовщицы под его музыку станет вышагивать «милое ископаемое».

«Болеро» Равеля в одноименном «фильме повышенной духовности» (определение автора – так он написал в титрах) – это тема вечного движения. Пока КК движется, мелодия не сопровождается никакими посторонними звуками – не слышны шаги главного персонажа, не шуршит его длинный хвост. Дробный топоток мелкоты, перебегающей дорогу Кентавру и перебирающейся через его хвост, завывания птички, высовывающейся из часов – все это побочные звуки другой, посторонней жизни, она идет в том же пространстве, что и бесконечное кружение КК, но не участвует в нем, не становится ему помехой, не меняет его хода. Мелодия замирает, приостанавливается, топчется на месте лишь тогда, когда останавливается КК – например, когда садится поесть; и тогда получается, что не сам он подчинен бесконечной мелодии, но мелодия рождается из его бесконечного кружения.

В отличие от Равеля, имя Марека Билинского, чья композиция «Танец в волшебной роще»⁴⁵ стала музыкальной основой фильма «Слева направо», скорее всего, знакомо немногим. Marek Biliński, выпускник музыкальной академии в Познани, – один из самых известных польских композиторов-мультиинструменталистов, использующих современные, электронные клавишные инструменты. «Целью такой музыки является создание сюрреалистических, космических образов, соответствующих “неземному” электронному звучанию. Для композиций этого стиля характерны пульсирующая динамика, пространственно-невесомые звуковые формы. Как правило, обладает сильным психоделическим эффектом». Marek Bilińskiego называют одним из ведущих исполнителей этого направления наряду с куда более известным у нас Жаном-Мишелем Жарром.

В фильме «Слева направо» взаимоотношения музыки и шумов строятся по-другому, не так, как в «Болеро». Фильм начинается с вполне натуралистического воя голодного щенка на луну, к которому примешивается начавшийся еще на титрах странный шорох. Луна беззвучно падает в раструб мясорубки. С журчанием выбегают струйки лунного фарша, плюхаются

⁴⁵ *Marek Biliński. «Taniec w zaczarowanym gaju».*

на твердую поверхность (ни малейшего натурализма в этих звуках нет), и только когда лунная субстанция, оформившись в разноцветные колбаски, начинает ползти, как и было обещано, слева направо, начинает звучать и мелодия. Невозможно даже и предположить, чтобы Максимов сочинял фильм, ориентируясь на высказывания музыкальных критиков (да и негде в то время было прочесть об авторе музыки, а пластинка с его композицией была найдена в нашей домашней фонотеке), но все сказанное о музыке в приведенной выше цитате на удивление точно подходит и к визуальному ряду фильма. Что, если не сюрреалистический космический образ, – сдернутая с неба луна, разделяющаяся на струйки; да и персонажам, порожденным лунной субстанцией, вполне подходит определение «пространственно-невесомых форм».

Здесь мелодия воспринимается скорее как сопровождение, она не управляет движениями персонажей (и замечу, что, в отличие от «Болеро», здесь название композиции не стало названием фильма). Зато каждое движение, превращение, поглощение, слияние и прочее сопровождается реалистическими звуками: дребезжит тарелка, звучные шлепки сопровождают заделывание в себе дыры одним из лунных персонажей (воспользовавшимся для этого телом другого персонажа – и в самом деле, почему бы и нет, вещество-то одно).

Как я уже говорила, когда на экране появляются отдельные персонажи, мы на время забываем о том, что все они – лишь видения, лишь недолговечные порождения воображаемого лунного фарша, мы не сочувствуем им, но воспринимаем каждого из них как самостоятельное существо, прочитываем каждую из коротеньких историй в отдельности. И бытовые, правдоподобные звуки становятся третьим измерением, придающим объем этим плоским условным изображениям. Оживают они в движении, но плотью обрастают благодаря звукам.

И наконец, Дейв Брубек, один из авторов композиции «Take five», чей нетрадиционный размер и дал название фильму «5/4». Известный исследователь джаза А. Баташев писал о нем: «Сейчас совершенно ясно, что Брубек был

провозвестником в джазе новых идей, первым, с кого началась история джаза как интернационального по сути искусства.

Он первым взорвал ритмические стереотипы, ввел пятидольные, семидольные и девятидольные (при этом необыкновенно свингующие) метры, широко стал пользоваться полиритмией и полиметрией, а также полифонией и политональностью. Он первым ввел в джаз модальные, ладовые принципы импровизации и тем самым навел ранние мосты от прежнего джаза к другим музыкальным культурам Европы и Азии, в том числе и к музыке славянских народов»⁴⁶.

Дэвид Уоррен Брубек родился в 1920 году в семье музыкантов: его мать была пианисткой, старший брат Генри стал со временем известным музыкальным педагогом, средний, Говард – автором оркестровых, камерных, хоровых и фортепианных произведений, отмеченных оригинальностью мысли и формы. Но больше всего прославился именно младший – Дейв.

Он рано начал заниматься музыкой, с четырех лет играл на фортепиано, с девяти добавилась виолончель. Позже учился у Шёнберга, сильное впечатление на него, как он сам признавался, в молодости произвели сочинения Шостаковича и Прокофьева, интересовался он также французской музыкой тридцатых, полной экспериментов, в сороковые годы занимался у Мийо.

«Мийо был первым “академическим” музыкантом, использовавшим язык джаза, – рассказывал он. – Потому-то его личность и оказалась столь привлекательной <...>.

Первое, что сказал маэстро, войдя в класс, было: “Желающие изучать джаз, поднимите руки”. А потом: “Те, кто собирается изучать искусство фуги, контрапункта и композиции, не хотите ли написать что-либо для ваших коллег – джазовых музыкантов?” Вот с этого и началась наша группа. А с Шёнбергом у меня ничего не вышло. Я взял у него только два урока. Для меня он оказался слишком строгим педагогом: требовал, чтобы композиции создавались с точным соблюдением всех правил. Мийо тоже был крайне строг, когда объяснял и проверял, хорошо ли мы его поняли. Контрапункт

⁴⁶ По материалам tonnel.ru.

он преподавал “по Баху”, очень любил Мендельсона, и нужно было скрупулезно следовать за ним, но когда дело доходило до композиции, он предоставлял нам абсолютную свободу. А таким и должен быть джаз»⁴⁷.

Именно тогда и сложилось направление дальнейших исканий Брубeka, целью которых был именно «свободный джаз». Первым шагом стало создание экспериментального октета, составленного из его коллег-студентов. А с 1949 года он начинает играть в трио, и со временем к музыкантам подключается Пол Дезмонд – один из лучших альт-саксофонистов мира, – с ним вместе Брубеk и создает «Take Five», композицию с непривычным ритмом, ставшую через полвека основой для анимационного фильма.

Фильм начинается с шума ветра, а может быть – и невидимого моря где-то внизу, за пределами кадра; во всяком случае, видимая стихия здесь – воздух, вернее, клубящийся в этом воздухе туман. Как и в «Слева направо», музыка звучит постоянно (прерываясь лишь однажды, в середине фильма), но прочие, «реальные» звуки существуют не отдельно, независимо от мелодии, а скорее с ней соединяются, и музыка становится в какой-то мере силой, выстраивающей (но не создающей) движение, она подчиняет действия персонажей своему ритму – как, например, в эпизоде с улиткой, вдавливающей кнопки или гвоздики: удары и звуки, с которыми эти кнопки или гвоздики выскакивают обратно, приходится на сильные доли; и даже помеха – птица, невпопад забивающая гвоздик-кнопку и тем самым заставляющая другого персонажа вернуться и вытащить, ритма не нарушает, а сама под него подстраивается.

Птицу в фильме сопровождает саксофон, в самом начале фильма они появляются вместе, партия саксофона – это тема птицы, но саксофон не ведет ее постоянно: птица со своей темой прилетела, но вскоре мелодия затихает, на то время, что птица вприпрыжку движется за главным героем, остаются лишь клавиши и ударные, а в середине фильма пропадают и они, эпизоды с овечкой и яйцом, с попрыгунчиками на пружинках идут без музыкального сопровождения. Возвращается в кадр

⁴⁷ Цит. по: *Самин Д.К.* 100 великих музыкантов. С сайта fisechko.ru.

птица – и следом возвращается музыка, сначала ударные и клавиши, а потом, в финале, когда птица, проведив Г.Г. до конца пути, до обрыва и лесенки, с которой он выплеснет воду, снова взлетит, вступит и саксофон. Мелодия так и будет звучать до самого финала и продолжится на финальных титрах; Главный герой – Г.Г., как он обозначен в сценарии, – шагает не под музыку, не в такт, сам по себе, но, когда он остановится и вместе с двумя другими персонажами станет смотреть вслед улетевшей птице, музыка не смолкнет, останется с ним.

На этом можно было бы считать обращения Максимова к «готовой» классической и современной музыке исчерпанными, если бы не еще один, последний на сегодняшний день опыт – использование музыки Баха в качестве уже не музыкальной основы, но музыкального сопровождения к фильму «Медленное бистро»; впрочем, звучит она недолго, лишь в самом финале и на титрах. Для всех остальных фильмов музыка была написана специально.

В фильмах Максимова, как уже неоднократно говорилось, текст полностью отсутствует – только музыка и шумы, помогающие созданию атмосферы, distraивающие декорацию, дополняющие анимацию персонажей. Шум ветра или дождя, смех и плач, бытовые звуки – все это заставляет ощутить даже самую фантастическую обстановку как реально существующую в некоем дополнительном, неведомом нам измерении, воспринимать как живых даже самых причудливых созданий, высмотренных автором «через окошки в домике».

«Верность себе» (не только фильмы)

Когда-то, в не самые лучшие годы, когда фильмы делать не было возможности (некоторым сценариям и заявкам, написанным еще во время учебы на Высших курсах, пришлось ждать своей очереди больше десяти лет), Максимов получил на одном из фестивалей приз с формулировкой «За верность себе» – то есть за то, что в любой его работе, будь то заказной рекламный ролик или клип, книжная или газетная иллюстрация, вылепленная из пластика крохотная фигурка или компьютерная игра, он остается собой. Разумеется, многим аниматорам приходится заниматься рекламой, но чаще всего об их авторстве мы узнаем, когда ролик участвует в конкурсной программе прикладной анимации. Однако бывает и по-другому – когда заказчику важно, чтобы его товары или услуги рекламировал определенный художник, который выступает здесь даже не то чтобы наравне с известными актерами, но создает «образ продукта», куда более яркий и запоминающийся, чем сам этот продукт.

Правда, если, как и в других главах, соблюдать – в пространстве отдельной главы – хронологический принцип, начать следовало бы с иллюстраций. Именно с иллюстраций и начал профессиональную деятельность тогда еще физик Максимов.

Иллюстрации – единственный вариант его работы с литературным текстом и с чужим замыслом. Подход при этом неизменный и примерно такой же, какой требовался для выполнения одного из тестовых заданий на Высших курсах (именно потому он туда с легкостью через некоторое время и поступил): нигде и никогда мы не увидим изображения того, что описано словами. Из текста выжимается экстракт, выбирается самая суть происходящего – и уже это превращается в картинку. (Задание, мной упомянутое, обозначалось как «пиктограмма»,

и требование было таким: нарисовать не раскадровку, а одну картинку на заданный сюжет, но так, чтобы было понятно, с чего все началось и чем закончится.)

Точно так же шла работа и над рекламными роликами (у многих до сих пор на памяти и серия «Москитол», и социальная реклама «Эта мелочь защитит вас обоих»), с той разницей, что здесь к финальной сцене, в которой и концентрировалось то, что должно было запомниться зрителю, подводила коротенькая анимированная сценка.

Когда-то, начиная заниматься анимацией, Максимов вывел для себя принцип: ему хотелось, чтобы получалось «красиво и смешно». Впоследствии он понял: «чем больше красоты, тем менее смешно. А красиво и смешно – это векторы, которые в разные стороны смотрят. То есть, чтобы добавить смешного, нужно сделать как можно более примитивное изображение». Поэтому его персонажи не столько красивы, сколько обаятельны. А стремление сделать изображение «как можно более примитивным» как нельзя лучше отвечает задаче создания различных логотипов – и не случайно именно Максиму предложено создать статуэтку для ежегодной премии гильдии кинокритиков и кинопрессы «Белый слон».

Наиболее интересный «шаг в сторону», если, конечно, считать шагом в сторону все, что не относится к созданию авторских анимационных фильмов, это работа над компьютерной игрой «Полная труба». Мысль о возможности создания игры по мотивам фильмов Максимова настолько естественна, что странно только одно: почему этого не случилось раньше. Скорее всего – «по техническим причинам», поскольку для игры требуются не только замысел и стиль, но и собственно разработка.

Из интервью с главдизайнером «Полной трубы» Андреем Головлевым:

– Во-первых, затеял все это... кто?

– Мы с Максимовым вместе. Как-то на премьере очередного Ваниного мультя я подошел к нему и сказал: давай сделаем игру. Он ответил – давай.

– Идея родилась еще в 96-м?

– Идея – да, но конкретный сценарий – год назад. Придумывали вместе с Максимовым в неформальной обстановке, потом для каждой сценки нарисовали эскиз, развесили все это на стене, стали двигать, перемещать, компоновать, потом, когда все более-менее устоялось – Иван стенку сфотографировал.

Для игры было придумано около полусотни персонажей. Все они, кроме Дяди, населяют собственно Трубу.

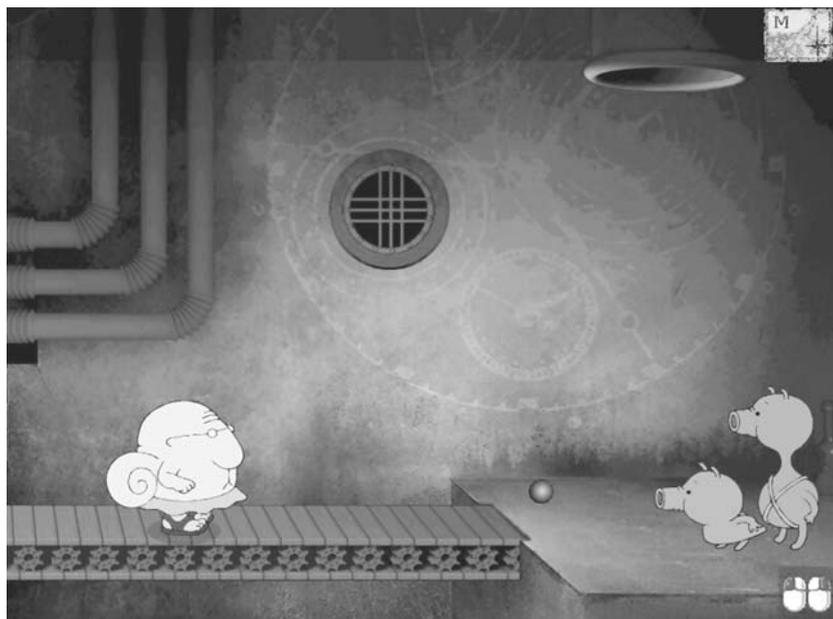
Из того же интервью:

– В «Трубе» невероятно фотографичные фоны, сложно такое нарисовать. Пришлось, наверное, полазить, чтобы нафоткать стен, потрескавшихся бетонных полов, дореволюционных чайников и т.п.?

– Что-то нарисовано, что-то на Арбате сфотографировано. Арбат – только снаружи «выглядит», а зайдешь во дворик – труба. У Ивана есть целая галерея фоток с разными подворотнями, обшарпанными двориками и т.д. ... везде только трубы... если приглядеться... это есть суть города – трубы.

Итак, с Дядей случилась беда – у него одна тапочка провалилась в люк под кроватью, Дядя отправляется на поиски пропажи и оказывается в глубоком подвале, среди непонятных труб и вентилях. То ли обычное городское подземелье, то ли виртуальный мир, по отношению к которому тот, где обитает Дядя, представляется реальным.

Игровой мир состоит из четырех десятков отдельных картинок-помещений, соединенных между собой трубами. В поисках выхода на поверхность Дядя блуждает по этажам этого подземного мира; время от времени игроку приходится вернуться назад и выполнить какое-то действие – ведь на картинках жизнь продолжается, там могло что-то измениться за то время, пока Дядя – виртуальный двойник игрока – сюда не заглядывал. Очень важное для нас замечание рецензента игры – «Это действительно полноценный мир, а не набор картинок с одноразовыми статистами». Да, мы и здесь оказываемся в том же мире-«домике», с той разницей, что здесь, в отличие от фильмов, показан сам процесс попадания в этот мир.



«Полная труба»

Населяют Трубу около полсотни персонажей; для сравнения с персонажами фильмов приведу здесь описания некоторых из них (имена им давали люди, собиравшиеся на просмотры).

Дядя-ящик – засовывает себе в ящик любые предметы, которые туда влезают, и отбрасывает обратно большие зеленые яйца с этими предметами внутри. Не любит доминошки, потому что они плохо влияют на пищеварение. В принципе – неплохой мужик.

Яйцеглот глотает яйца. Он жадный, но с ним можно договориться.

Яйцекол только разбивает яйца, странный он, на контакт не идет.

Отмороженный – самый адекватный со второго этажа, но страдает духом противоречия и начальной формой интернет-зависимости (как мы потом узнали)... Любит недетские игрушки.

Козявки. Никто не знает, сколько их. Любят ретро-музыку начала прошлого века, кроме этого никому вреда не приносят.

Рука Тридцать Чутьре. Никто не знает, чья она. При переполнении банки Козявками вытаскивает их оттуда вверх. Всех.

Теннесный. Появляется внезапно и тут же исчезает. Очень похож на теннисный мяч, впрочем, все жизненно важные органы у него имеются. Почти все.

Вуглусед знает свое дело, трудолюбив. Вследствие своего крайнего простодушия часто становится объектом насмешек и хулиганских выходок своих соседей.

Страж Первый. Первый из шести братьев-стражей Дыр-Теменота. Честно исполняет свой долг. Иная подача информации по нему не рекомендована соответствующим органом департамента безопасности.

Батута любит поесть, поспать и почесать живот. Все это делает по расписанию, чем и примечателен.

Слоночка. Хорошая девочка, но с причудами. Любит хорошую обувь.

Плеватель умеет плевать надувными шариками. Главная его проблема – слишком длинный хвост. Каждый прохожий норovit за него дернуть.

Уборщица Маня, трудолюбивая и аккуратная, беззаветно предана своей профессии. Не замужем. Любит смотреть Формулу 1.

Как мы видим, персонажи здесь те же, что и в ранних фильмах – не испытывающие эмоций, нацеленные на выполнение задачи, а вернее – ради выполнения этой задачи и созданные. Здесь еще более отчетливо, чем в фильмах, заметно, насколько при всей своей причудливости целесообразен мир, «подсмотренный» Максимовым.

С разных сторон (газетные и журнальные статьи и интервью)

Алексей Орлов. Энергетический сюжет
(«Экран и сцена», № 52 – 27.12.1990)

...Издали Черная, приближаясь, сереет. За кадром забивают гвозди. «Г.Г.» осторожно ползет вдоль стенки. Часы с кукушкой непрерывно кукуют. (Негромко.) Из стены сбоку вылезает труба и выплевывает воду. По воде и камням ползает туман...

Искусство анимации с каждым днем подбрасывает нам новые сюрпризы – вот и в виде работ недавнего выпускника Высших сценарно-режиссерских курсов Ивана Максимова, из чьего рабочего дипломного сценария, между прочим, и взяты приведенные выше цитаты.

Вы по-прежнему думаете, что анимация – это сюжет, это история, это «все понятно»? Посмотрите «5/4», где странные рисованные существа переливают воду из пустого в порожнее, смешно плюют на лысину, хлопают ногой мух на лбу, забивают и выдергивают гвозди, ходят по кругу и прочее.

Впрочем, все это делается в полном соответствии с одноименной музыкальной пьесой Дейва Брубeka, где бесконечно повторяется, как зацикленный, этот нестандартный музыкальный ритм в «пять четвертей». Куда ведет нас такая никуда не ведущая музыка?!

Или вот еще его же сюжетец с романтическим названием «Слева направо» из фильма с шифрованным названием «ФРУ-89» (что означает всего-навсего «фрустрация» – состояние подавленных потребностей): некие «колбаски» колоритно и плавно текут слева направо, трансформируясь в самые забавные и страннейшие существа – руконоги, хвосторуки, безголовы и проч. Эти существа двигаются, непрестанно выворачиваясь наизнанку, или кувыряясь, или то

и дело лишаясь головы и т. д. И вся эта «эволюционирующая» текущая свора затекает в некую машину типа «мясорубки», откуда вываливается – на радость собачке – сахарная косточка. Наступает праздник живота...

Что же это за манера – уподоблять анимацию музыкальному произведению! А фильмам напрямую давать «музыкальные» названия – скажем, «Болеро».

Этак ни один литературовед ни в чем киноэкранном разобратся не сможет!

Максимов окончил Московский физико-технический институт по специальности «ядерная физика», работал в Институте космических исследований в отделе радиоастрономии, однако еще в школе его рисунки помещались в научных проспектах европейских конференций по физике плазмы в качестве пиктограмм разделов типа «Electron Beams». После – работал иллюстратором в разных журналах, затем – случайный мультлекторий в кинотеатре «Баррикады», где ведущий «проговорился» о существовании курсов. И – все, пропал человек для науки. И наконец родился художник Максимов. Своеобразен мир его фильмов. Взять хотя бы персонажей – они похожи на сильно увеличенных микробов или на зародыши неких невзрослеющих существ. Сам Ваня называет их персонажами младенческой души, ценя в них щенячью непосредственность и детскость. Лично мне это напоминает то ли Ива Танги, то ли Петра Камлера, и я начинаю пытаться Ваню о возможных влияниях. «Ну да, – говорит он мне, – конечно, и голландская живопись, и американские писатели, и польские фильмы, и английские комиксы, и чешский сюрреализм, и Ян Лейница, и Владислав Старевич...» Словом, нормальная европейская подкованность. Кстати, а вам доводилось видеть фильмы Петра Камлера? Тогда вернусь к «5/4», где жужжат мухи, смешная птица с металлическими крыльями делает сальто в воздухе, некий чудик угукает в трубу, прыгают мальчишки-пружинки-одноножки, а лесенка поднимает... к обрыву в пропасть – и никакой тебе логики, кроме, само собой, логики абсурда. Сюрреализм, собственно, уже не роскошь. Ловишься на иное: на гипнотизм медленных плавучих перемещений, на текучесть ритма, на непредсказуемость дуновений некоего «визуального ветра»,

то и дело набегающего на экран. К тому же декларируемая простота и даже примитив экранных построений папахивают «дзеном», а это действительно большая новость для московской анимации. Подлинный сюжет в новой анимации – не литературная история, а пульсация эмоций, сочетание холодности и тепла, привязана к визуальному и звуковому впечатлению – и ничего больше. Подобный минимализм обнажает самые основы искусства анимации, освобождая ее от литературоцентризма. Здесь художник непосредственно работает с энергетикой сотворяемых им форм, не попадаясь в капкан саморефлексии.

«Процесс ради самого процесса, – говорит сам режиссер о модели своего кино. – В небольшом фильме мне хочется передать ощущение от школьной перемены – такой напряженный сюрной “крутняк” в быстром темпе и с необычайной детской энергетикой».

Фильмы Вани Максимова пока все на один сюжет: энергетический. Ничего другого в них нет. Но ничего другого нет и вокруг нас в жизни. Переход на этот уровень в осмыслении экранной реальности можно сопоставить в физике, например, с переходом от механики Ньютона к теории относительности Эйнштейна. Распадается очередная картина мира – но сам-то мир по-прежнему существует. Разрушение всегда обнажает нерушимую основу. И эта основа вновь начинает «сквозить» в нашей богато камуфлированной сюжетами анимации. Ну что же, доброго сквозняка!

Павел Крючков. Иваново действо
(«Огонек», № 30–31, 1993)

Я хорошо знаю, что этого делать нельзя: мультфильмы не пересказывают. Честное слово, последний раз, обещаю.

Итак, звучит бессмертный Равель – «Болеро». На экране – угол здания, тот, в который нашаливших детей удобно ставить. В каждой стене вырезано по арке, с последующей чернотой и таинственностью. И вот из левого отверстия, сообразуясь с музыкальным ритмом, бодро вышагивает милое ископаемое – этакий динозаврик с невероятно длинным хвостом и рюкзачком за спиной. Ящер скрывается в противоположной

норе, и зритель долго наблюдает медленно уходящую в облупившийся тоннель заднюю часть тела, которая с каждым тактом уменьшается в своем объеме. Хвоста остается совсем чуть-чуть, но тут из левой дыры появляется... его обладатель. Все начинается сначала. После нескольких повторений легкое раздражение зрителя обрамляется хохотом: невозмутимость нашего героя ничего другого и вызвать не может. Вдруг откуда-то сверху спускается паучок. Он буднично пересекает экранную площадь, преодолев одно движущееся препятствие – хвост бедного динозавра. Паучок действует на вас примерно так же, как народное средство от ячменя на глазу.

Официальная фильмография режиссера-аниматора Ивана Максимова насчитывает пять фильмов – три из них отмечены призами. Самый представительный получен в этом году, в Берлине. Он называется «Золотой медведь» и вручен как раз за «Болеро». Я не знаю, пользовался ли Иван услугами профессиональных гадалок, но его творческая судьба складывается на редкость красиво. Художественно одаренные родители-физики подарили Ивану умение чувствовать и запечатлевать. Его так называемое «случайное» посещение мультлектория в «Баррикадах», уход из Института космических исследований, поступление на Высшие курсы сценаристов и режиссеров плюс телефонный разговор с Норштейном о том, как делается раскадровка, – только избранные биографические странички. В них ли дело? К счастью, в юности Иван Леонидович читал «нужные книги» и рассматривал соответствующее ИЗО. Как написал один кинокритик: «И пропал человек для науки».

Картины Максимова ни к чему не призывают и никого не учат. Откроем премиальный диплом «Крок-пресси-91». Читаю: «За плодотворное переливание из пустого в порожнее в умеренно синкопированном ритме». Тут я забываю оговориться, что максимовский формализм на самом деле сродни пушкинскому «пишу для денег». Надеюсь, что это чувствуется в нашей беседе. Мы разговаривали с Иваном в те дни, когда он переезжал на новую квартиру. Однако фантастический беспорядок в однокомнатном жилище с обилием затрепанных джинсов и надписями типа «слив воды» или «высокое напряжение» не имел отношения к переезду. Это была среда

обитания – уютная, обжитая, населенная странными, из фильма в фильм кочующими существами, у которых то ноги не оттуда растут, то голова не на месте. В некоторых из них просвечивает облик «родителя». На фоне происходящего звучит медленный джаз – ненавязчивый и бесконечный.

«За кадром забивают гвозди. “Г.Г.” осторожно ползет вдоль стенки. Часы с кукушкой непрерывно кукуют. (Негромко.) Из стены сбоку вылезает труба и выплевывает воду. По воде и камням ползает туман...» Цитату из рабочего сценария «5/4» прерывает «голос за кадром»:

«Вань, ты в квартире убрался?» «О, нет, – улыбается Иван Леонидович. – Это просто невозможно...»

– Ваня, ты на своем последнем вечере обронил, что не очень любишь слово духовность.

– Я такое сказал, да?

– Вроде того. Но вопрос не об этом – об идеологичности твоих фильмов, точнее, ее отсутствии. Предположим, ты ничего такого не вкладываешь в свои фильмы и занимаешься «процессом ради процесса». А потом читаешь в статьях критиков и слышишь на фестивалях разные мысли об идеях и философии. Видимо, тут есть какая-то грань.

– Но я, правда, не стараюсь вкладывать в свои фильмы какую-то философию – она «проскакивает» сама собой, между строк. Я работаю по большей части один, отвергая идею «коллективного творчества», так что в фильмы неминуемо пролезает мой вкус, какие-то взгляды на жизнь. Специально не стараюсь.

– А если возникает какая-то идея?

– Я пытаюсь ее отогнать, чтобы она не составляла какого-то стержня, а уж если он есть – а он, как правило, есть, – держу его стилистически и формально.

– Можно говорить о том, что твои персонажи как-то помогают тому, что ты называешь «проскакиванием между строк»?

– Смотря чему «проскакивать». Их природный инфантилизм, который мне очень дорог, конечно, хорошо виден. Именно поэтому я каждый раз стараюсь, чтобы они были похожи на невинных младенцев. Кстати, они, как ты заметил, и между собой похожи.

– Младенцы младенцами, но иногда твои персонажи бывают похожи на невинных монстров.

– Так ведь все равно же – невинных. Невинные монстры – тоже в каком-то смысле младенцы. Для меня главное, чтобы в них не было никакой агрессии. Наверное, в этом и мировоззрение какое-то «проскакивает».

– Смотри, у Александра Татарского персонажи – все эти страусы и колобки – тоже стилистически очень похожи.

– Мне как раз эта стилистика не близка, потому что она... как бы это сказать... грубо говоря, дегуманизирована, несет в себе какой-то отрицательный, именно агрессивный заряд. Частично – агрессия, частично – какой-то грубоватый стеб... Ну, нет в этих персонажах того уюта и той доброты, которые я больше всего люблю.

– Тогда все твои персонажи – тоже часть какого-то уюта, они участвуют в его создании, развивают его и так далее. Откуда же они пришли, все эти существа – эти хоботы, недоразвитые конечности, глазки-ручки?

– Это ты про то, «кто на вас повлиял», что ли?

– А что – нормальный вопрос!

– Поляки, венгры и чехи повлияли точно. Адольф Борн, например. Из аниматоров – Старевич.

– Это все-таки современность.

– Из стариков – Босх и Дали, конечно.

– Подожди, Ваня, а как же агрессия? Все же эти господа не очень уютные.

– А я находил у них такие картинки, которые не являлись для меня агрессивными. К тому же понимал, что нет худа без добра и не может быть все по-райски. Должно быть что-то «остренькое». Персонажи Босха не так уж страшны, даже если они поедают друг друга. Они довольно органичны этому аду.

– По-твоему, это их образ жизни?

– Они перестали быть людьми со всеми человеческими слабостями и погрузились в новое бытие. Я его, правда, не так представляю, но как говорил тебе – человек-то я не религиозный. У Босха я все же выбираю картинки исключительно уютные, вроде «Искушения Святого Антония». Сидит он, такой грустный, ни на кого вроде бы не смотрит. Справа –

прудик такой, симпатичный, из него на Антония глядит какая-то мелкая гадость...

– У меня такое чувство, что какая-нибудь мелкая гадость, паучок или козявка, выглядывающая из щели, – важная составная твоего уютного существования в кадре.

– Знаешь, о чем я мечтаю? Самым приятным было бы сделать фильм, как бы прорубив окно в иной мир, существующий помимо моего знания о нем. Это – как сидеть на подоконнике и знакомиться с жизнью исключительно через форточку. Персонаж попадает в узкое поле зрения и не может быть для меня главным, потому что, спустя секунду, я не могу больше следить за ним. Я ограничен своим окном. Такой план, такая созерцательность приятны моей душе. Поэтому мне так дороги всякие мелкие существа, которые живут своей жизнью. В моих фильмах всегда найдется место какой-нибудь козявочке, не относящейся к основному сюжету. И в то же время она – часть мира, часть меня. Главное, чтобы и ей, и мне было уютно.

– Наверное, Ваня, ты должен любить свои фильмы.

– У меня с ними разные отношения. Если выбросить всю халтуру, забыть нечеловеческие условия, в которых многое делалось, то, может, кое-что и люблю.

– Реклама – это халтура?

– Для меня – нет. Это такой же способ заработка, как и все остальное.

– Можно узнать, сколько тебе заплатили за слоненка Денди?

– Тысячу долларов за рисунок. Ролик стоил дешевле. Про рекламу говорить сложно, так как заказы приходят редко, да и то исключительно по благу.

– Объясни, пожалуйста, ты собираешься работать на Западе и, если твой новый фильм получится, представить его на Каннский фестиваль. Значит, опять – идеология? Опять – идея и «зажим» формализма?

– Я надеюсь снять хороший мультфильм – в нем будет и мысль, и формальное развитие действия. Если будет, конечно, – я еще должен пройти конкурс. Французская студия, пригласившая меня снимать кино на конкурсной основе, пока рассматривает заявку.

– В названии твоего первого фильма использован специальный термин. Здесь тоже?

– Ага. По-французски это называется «тунэляж» – термин из квантовой механики, означающий «туннельный эффект», то есть ситуацию, когда ты можешь оказаться по другую сторону забора, не перелезая через него. Сюжет аналогичен притче о двух лягушках, попавших в крынку с молоком. Два персонажа в замкнутом, подвальном пространстве – трубы, люки, поиски выхода...

– Извини меня, Ваня, ты случайно не ловил себя на мысли, что твои фильмы, получившие признание во всем мире, заведомо конъюнктурны?

– Я их такими и делаю. Надо уметь соблюдать честь и достоинство маленького художника и плюсовать к этому материальные выгоды. Я люблю путешествовать по фестивалям, особенно когда меня приглашают и оплачивают дорогу. Поэтому надо делать такое кино, чтобы обязательно пригласили. При этом фильм обязательно должен быть массовым, только моим, и еще – являться произведением искусства. Да, и еще – интернациональным. В принципе я знаю, как это делается.

– Неужели это не мешает тебе заниматься творчеством?

– Нисколько, я же эгоист в своем деле.

Вопрос из зала: Почему в ваших фильмах исключительно английские титры?

Ответ И. Максимова: Во-первых, я космополит, а единственный международный язык – английский. Во-вторых, графические причины: в титрах я часто использовал «античный» шрифт. В русском варианте он плохо смотрится***.

– Согласись, Ваня, что Канны – это очень серьезно.

– В конце концов, я без конца участвую в немецких фестивалях и не был еще ни на одном французском. По-моему, Канны – хороший город, уютный...

*** «...Я начал с того, что мстительно прогнал дубля Кристобала Хунты, написав на его листке, что не могу разобрать почерк. (Почерк у Кристобала Хозевича был действительно неудобочитаем: Хунта писал по-русски готическими буквами.)» А. и Б. Стругацкие, «Понедельник начинается в субботу». Примите, как говорится, и проч. – П. К.

Вопрос из зала: Вы не уедете из страны навсегда?

Ответ И. Максимова: Что вы, да я больше трех месяцев там жить не могу. Фильм сниму – и домой. Может, в теннис чуть-чуть поиграю.

– Ты ощущаешь свою знаменитость?

– В общем-то, ощущаю. Только с практической точки зрения этого недостаточно. То есть это еще не принесло мне такого дохода, чтобы я мог работать, скажем, как Гарри Бардин. Ведь последние фильмы я снимаю исключительно «на свои», на призовые деньги, к примеру**. Они тоже не такие большие.

– Ты доволен, что Денди стал твоей визиткой и все время мелькает по телевизору?

– Меня греет только то, что этот слоник нравится детям. В том числе моим.

– Прости, но, судя по обстановке, ты не занимаешься тем, что называется «нормальной семейной жизнью».

– К сожалению, на нее нет времени. Я не могу позволить себе не иметь детей, составляющих смысл жизни. То есть составляющую этого смысла. Это такое удовольствие, которого нельзя лишаться. Просто мне пришлось выбирать – или заниматься таким делом, как анимация, или иметь «нормальные семейные отношения». Я живу так уже давно и все время убеждаю себя, что иначе фильмов бы просто не было. Но моя жизнь – это частный случай, мои проблемы принадлежат только мне и некоторым близким мне людям. С фильмами все иначе...

Пока мы беседовали, переходя из кухни в комнату и обратно, фотограф что-то непрерывно снимал. Уже потом, при отборе кадров, он вытащил из пачки готовых фотографий таинственный пейзаж Ваниной квартиры. На первый взгляд

** В своей автобиографии Максимов именуется себя «независимым режиссером». При этом, естественно, пользуется платными услугами различных студий (к примеру, «Союзмультифильма»), подыскивая спонсоров и продюсеров. Распадающиеся госанимационные структуры не особенно занимают его воображение, но, безусловно, заслуживают отдельного разговора.

комната казалась неодоушевленной. Только из узкого зеркала на стене выглядывал кто-то высокий, хитрый и бородатый. Под блестящим гляncем творилось только одному ему понятное действо. «Давай подарим ее Ивану. По-моему, это то, что надо».

Яна Макарова. Максимов
(«Harper's BAZAAR», 1996)

С Иваном Максимовым мы встретились у него дома. Маленькая однокомнатная квартирка, с трудом вмещающая своего высокого хозяина, доверху завалена разными предметами – стульями, книжками, компьютерами, бумажками... иногда в неожиданных сочетаниях: например, крылатая богиня Ника (приз за фильм «Болеро»), увешанная цепочками, стоит посреди еды на кухонном столе. Так же и в фильмах Максимова: непонятные существа – птички на пружинках, человечки с хоботами, дракончики, фрейды в виде шариков, козьячки – появляются внезапно и живут по воле автора своей странной жизнью. Впрочем, для самого Максимова кажущийся хаос организован четко и логично, герои, родившись в голове, сразу рисуются на компьютере с музыкальной точностью. Аккуратности он научился еще в Институте космических исследований, куда попал после окончания Физтеха. Там Максимов собирал приборы для телескопа и, спасаясь от недостатка творчества, сочетал детали по цвету – «чтобы красиво выглядело. Только в этом я и был компетентен». Так он провел четыре года, одновременно печатая в разных журналах свои рисунки. Узнав случайно о Высших режиссерских курсах и попав на отделение анимации, Максимов завязал с наукой навсегда.

Первый его фильм «Слева направо» – о персонажах, у которых части тела «слева направо» друг в друга превращаются. «Как они называются?» – «Не знаю, – отвечает автор, – этот вроде поросенка, а этот на моего папу похож. Вот в “Болеро” главный герой называется “Дурилка картонная”». – «А пробегают?» – «Ну, муравьи и что-то вроде мышки. Если летают – значит, птички. Но поскольку “Болеро” я в одиночестве снимал, то не было повода их как-то называть,

потому что некому. Это неизвестно, кто там был. Какие-то одинокие существа...»

В ленте «Провинциальная школа» герои тоже хоть и странны, но более понятны. На урок в провинциальную хулиганскую школу приходит страшный учитель, с физиономией доктора Фрейда и с хоботом вместо носа. Во рту у него появляются цифры с трудной задачей: « $2 \times 2 = ?$ » Ученики дрожат от ужаса, а шарообразный персонаж, бредущий к доске как на казнь, постепенно становится дырявым (««Дырявый», иначе не назовешь»), оттого что сквозь него пролетают всякие предметы. Ответная цифра «4» падает куда-то в воду, и ученики вздыхают с облегчением.

«Тут я как раз про Фрейда не думал, – не соглашается Максимов. – Здесь нет никакой идеологии. Если только с точки зрения психоанализа автора».

Зато в фильме «N+2», состоящем из двух частей – «В ожидании шарика» и «Идеальная дырочка», – венский кудесник и его теория выступают с открытым забралом.

В сюжете «В ожидании шарика» женскую статую уносит шарик в виде головы доктора Фрейда. После этого слышны шум и падение обломков. «Она ждет принца, а он оказался несостоятельным и лопнул. А она разбилась», – поясняет автор.

Герой следующей истории «Идеальная дырочка» – существо с квадратным хоботком, которое ищет для хоботка подходящую дырочку. Фильмы «N+2», как и «Либи́до Бенджамина» (приз «Золотой Остап» в Петербурге), Максимов считает несмешными (совершенно напрасно) и потому неудачными.

Хорошая шутка – важный двигатель сексуального прогресса: «Я не обладаю искрометным юмором, как некоторые мои товарищи. А это важно в отношениях с девушками. Чтобы на них произвести приятное впечатление, лучше всего рассмешить. Фильмы для меня – это единственный способ».

Иногда развеселить можно только полной серьезностью, как Бастер Китон, с каменным лицом. Фильм «Болеро» Максимова (приз «Золотой Медведь» в Берлине, «Кубок Монтекатини» в Италии, «Ника» в Москве) именно таков. Дракончик с длинным хвостом (он же) важно ходит по кругу

под музыку Равеля. Время идет, а ничего не происходит. Все начинают смеяться, потому что чувствуют, как их надули.

Новая картина Максимова «Нити» снова поднимает вопрос либидо. И нет смысла углубляться в сюжет. Все, что ни скажешь о Максимове и его фильмах, не стоит и хвостика (или хоботочка) какого-нибудь пробегающего одинокого существа.

Александра Василькова.

Иван и Ванечка (Двойной портрет)

(«Экран и сцена», 4(378), 17.04.1997)

Мой восьмилетний сын, знакомый с Иваном все свои восемь лет, эти понятия строго разграничивает. Если речь идет о том, чтобы позвонить или встретиться, – то с Ванечкой. Если посмотреть фильмы, – то Ивана Максимова, и никак иначе. Мы последуем его примеру.

Так вот, Ваня Максимов родился чуть меньше сорока лет назад (как странно – не похож он на солидного сорокалетнего человека, и вряд ли успеет таким стать за оставшиеся полтора года) в семье серьезных ученых. О науке рассуждать не буду, поскольку ничего в ней не понимаю. Был Ваня мальчиком робким, застенчивым и довольно болезненным; к тому же, поскольку оказался младшим ребенком в семье, попал под влияние старшей сестры, принуждавшей несчастного брата играть с ней в куклы. Стал бы он кукольным режиссером – можно было бы на этом остановиться подольше, а поскольку фильмы у него большей частью рисованные, теряем выгодный поворот. Но зато прямой ход к Ване как отцу двух дочерей – здесь он выше любых похвал, он о них нежно заботится и совершенно на них не давит – да это ему, впрочем, и вообще несвойственно. Но девочки появились не сразу. До этого Ваня успел закончить школу и МФТИ. Стал работать в Институте космических исследований. Ваня – об этом он жалостно рассказывал потом, поступая на Высшие курсы, – развлекался и утешался тем, что подбирал по цвету проводочки, которые ему надо было куда-то там припаивать. Не удовлетворившись этим, стал делать иллюстрации для журналов. Забегая вперед, скажу, что позже он стал иллюстрировать и книги. И здесь,

пожалуй, пора уже говорить не только о Ване, но и об Иване Максимове. Прошло еще некоторое время, и чуть больше десяти лет назад Иван, к тому времени уже отец семейства и малолетней дочери Коти, она же Екатерина Ивановна (вообще-то он хотел назвать Катериной, но строгий советский ЗАГС не позволил), – так вот, Иван поступил на Высшие курсы режиссеров и сценаристов, на отделение, естественно, анимации, и стал учиться. Нельзя сказать, чтобы мысль об анимационном кино зрела в нем долго и осознанно, скорее – была случайным зерном, упавшим в подходящее время на подходящее место. Но об этом я могу судить только по собственным максимовским высказываниям, поскольку тогда мы еще не познакомились.

Как бы там ни было, сейчас даже странно, что Иван мог когда-то – или мог бы вообще – заниматься чем-то другим.

Первый же фильм не только получился, он стал визитной карточкой Максимова (в самом прямом смысле – на его карточках кадр из фильма), по нему Максимова, главным образом, и знают, это, как вы догадываетесь, «Болеро». Только то, что видели все, – более поздний вариант, до него была курсовая работа. На просмотре, когда это существо, которое тогда еще не звали «дурилкой картонной» (ну, дайте похвастаться – это я к нему прилепила кличку, хотя само выражение принадлежит, естественно, не мне), – в сценарии это был Кентавр или сокращенно КК, – когда этот тип в третий раз пошел по кругу, все полегли от смеха, а когда в четвертый – просто уползли под стулья. И если бы тогда еще кто-нибудь посмотрел «Болеро», Иван уже наутро бы проснулся знаменитым. А так он какое-то время оставался широко известным в узких кругах.

Уже тогда определился его стиль. Может быть, кто-то считает, что Максимов повторяется, а я радуюсь, с первого взгляда узнав знакомую руку в телевизионной заставке или крошечном сюжетике из «Сезам-стрит», до того коротком, что не успеваешь позвать – «Смотрите, Ванечкин сюжет!» – как все уже кончилось. Но не это главное. Появился свой мир, явно существующий где-то рядом, как мир хронопов и фамов у Кортасара. Если я правильно понимаю, теперь это принято тоже определять как «виртуальную реальность», но уж очень

эти слова надоели. Напрашиваются и всевозможные связи с психоанализом (некоторым критикам так просто у каждого максимовского персонажа мерещится бородатая голова доктора Фрейда) и, конечно, очень увлекательно было бы, вооружившись – чем они там вооружаются, психоаналитики? методом, техникой? – словом, чем-то таким вооружившись, Максимова изучить. Но мне больше нравится приходить в этот мир без всякого оружия, ради собственного удовольствия. Три любимых фильма – «Болеро», «Слева направо» и «5/4». Нет, остальные тоже хорошие и нравятся, но скорее это только напоминание о той стране. Сам Иван говорит, что его фильмы – это домики, он заглядывает в окошко и видит персонажей, у них там что-то такое происходит, та история, которую он нам излагает. Если бы он прорубил окошко в другой стене – попал бы в другую комнату, узнал бы другую историю. Может быть, с теми же существами, может, с другими, кто их там знает, когда они из комнаты в комнату переходят и зачем. При этом, воспринимая собственных персонажей как уже существующих в некоем пространстве, Иван уверяет, что создает их вполне сознательно, комбинирует из определенных элементов и смотрит, как лучше получается. В «Слева направо» персонаж вообще один: все, что движется на экране, все эти существа – «поросенок», «многоножка», «хобот», «нюхатель» (так он сам назвал их в сценарии) – только временные порождения массы лунного фарша. А вот, например, слона с квадратным сечением хобота из «Идеальной дырочки» Максимов вообще всерьез не принимает, говорит, что это не персонаж, а символ – трудно, правда, сказать, что он при этом под символом подразумевает. Ну, фильмы фильмами – Иван сделал новый вариант «Болеро», тот, который потом собирал призы, снял «Провинциальную школу» и «Либи́до Бенджамина», – а между тем у него появилась младшая дочь. Ее рождение было предсказано моим сыном – на вопрос, кто у Ванечки родится, он уверенно ответил: «Родится девочка, назовут Мухой». Действительно – родилась девочка, назвали Маней, но первое время звали Мухой. Потом, когда она немного подросла и оказалась кудрявой блондинкой, как-то это имя перестало к ней идти. Зато выяснилось – в тот период, когда она ходить уже умела, а разговаривать еще не очень, – что Маня

удивительно напоминает другие папины создания, то есть рисованные. Как-то она так же двигалась. Но сейчас ее уже персонажем не назовешь – вполне самостоятельная личность. К этому времени стало казаться, что и про Ивана Максимова, и про Ванечку мне вроде бы все известно. Хотя на первый взгляд есть в нем некоторая загадочность, но она рассеивается, стоит только задать прямой вопрос (видели его телевизионные интервью? Ну, если нет, то описать это невозможно, это надо видеть и слышать...). Максимов – человек в высшей степени откровенный, но вместе с тем скромный: пока не спросишь, не выступает. Так вот, кажется, уже всем интересующимся было известно не только то, что зимой Максимов ходит в валенках, а летом – в предельно (или беспредельно) коротких шортах; что в компании более или менее охотно играет на гитаре и поет (чем неизменно пользуются организаторы фестивалей). Если уж речь зашла о пристрастиях в одежде, самое время упомянуть о любимом блюде; по-моему, это понятие у Ванечки отсутствует – может есть все, что угодно, лишь бы это было сверху намазано майонезом, и всем прочим напиткам предпочитает какао, – но это все примечания на полях, а речь на самом деле вот о чем.

Казалось, уже известно, чего от Максимова можно ждать, и примерно понятно, каким может быть следующий фильм, и тут появились «Нити». Перед этим был долгий инкубационный период, когда он то листал альбомы Хуана Миро, то бесконечно слушал музыку, мучительно обдумывая, что именно можно сделать на предложенную тему – снять для сериала смешной фильм про любовь. Потом разговоры о сериале как-то заглохли, а он сделал «Нити», довольно неожиданный фильм. Он далеко не всем нравится; по моим наблюдениям, хотя я не так много людей спрашивала, – нравится в основном женщинам. Я понимаю, там есть к чему придраться. Мне самой не нравится музыка; кого-то, наверное, не устраивает, что нет привычных персонажей, хотя раньше и говорили – «сколько можно делать одно и то же». Дело не в том, насколько безусловно или небезусловно он справился со своей задачей; как известно, не ошибается только тот, кто ничего не делает. Дело в том, что здесь впервые появилось нечто новое, прежде Ивану Максиму несвойственное. Впервые его фитюльки

интересны не тем, откуда у них растут хвостики и хоботки, а тем, как развиваются их отношения. И, соответственно, впервые они оказались способны и вызвать некое ответное чувство у зрителя – ну, пусть будет у зрительниц, пока не доказано обратное. Первый раз получилось не смешно, а трогательно. Посмотреть бы, что будет дальше. Да нет, «творческие планы» Максимова мне известны, я знаю, какие фильмы ему хотелось бы сделать вместо тех, что удалось, и чем он занимался бы сейчас, если бы была возможность, но ни для кого не секрет, в каком печальном положении сейчас и наше кино, и наша анимация.

Так что пока Иван Максимов, «виртуальный режиссер» (это определение, если не ошибаюсь, принадлежит А. Орлову), фильмов не снимает и когда будет снимать – неизвестно. Но я не теряю надежды. Знаете, как заканчивался литературный сценарий «Болеро»? Последние напечатанные на машинке слова – «ДАЛЬШЕ – ТИШИНА...» (именно так, заглавными буквами). А потом от руки приписано еще несколько строчек, и заканчивается уже так: «...и ничто больше не сможет помешать Великому Движению». Разрешите и мне закончить на этой оптимистической ноте.

Нина Дмитриева.

Джазовый человек Иван Максимов
(«Мир развлечений», декабрь 1997)

Ванины работы с другими спутать просто невозможно: его образы метафизичны, бестелесны, немного ироничны и, казалось бы, нереальны. Вот только живут они по тем же физическим законам, что и мы, грешные, и любить умеют, как, пожалуй, только лучшие из нас. Призер многих известных фестивалей, обладатель «Ники» и «Золотого медведя» за фильм «Болеро» (1992). Про него говорят, что это художник со своим оригинальным, неповторимым почерком и стопроцентной узнаваемостью. А что может быть важнее для мультипликатора!

– Ты следуешь каким-то традициям в своей работе?

– Нет, только собственному пониманию гармонии, которое сложилось в результате некоторого образования, которое

я получил, и советов старших товарищей. Сами фигурки синтезировались из творений разных авторов: что-то пошло от Босха, которого я любил в детстве, от Дали, от Эшера. И еще, пожалуй, был ряд авторов, случайно поразивших воображение, – их фамилии теперь уж и не помню. Я был обычным молодым художником, который любил всякие модные вещи, выстаивал очереди на Малой Грузинской, бегал по всяким редакциям и рисовал иллюстрации в журналы, в основном научно-популярные.

– Кстати, о науке. Твой последний проект называется «Туннеляж»...

– Туннельный эффект то есть. Это термин квантовой механики, означающий некий не прямой переход через барьер. Поскольку эта механика не обычная, а квантовая, через забор перелезть не обязательно – можно просто попасть в такое состояние, что вдруг пройдешь этот забор насквозь. Туннеляж у меня сочетается с притчей о второй лягушке имени Анатолия Прохорова – это главный редактор студии «Пилот», основатель продюсерской фирмы «Second frog». На их деньги были сделаны фильмы сейчас наиболее талантливых молодых режиссеров. Например, Алеша Харитиди (Екатеринбург) за «Гагарина» «ветку пальмовую» получил... Так вот, о притче. Замкнутое помещение, сидят двое. Один в кресле-качалке с подушкой, а другой – беспокойный такой, со стульчиком. Бегаёт, пытается открывать всякие дверцы и вылезти наружу. Каждый раз, когда этот чудик скрывается за какой-то очередной дверцей, шумит некий механизм, и он вываливается обратно через большую трубу в потолке. Первый при этом сначала волнуется, а потом успокаивается, когда видит, что опять ничего не вышло. В результате беспокойному все же удалось куда-то пропасть. Тот, что с подушечкой, заперевивал и в конце концов влез в ту же дверцу, но – вывалился через трубу. К сожалению, здесь есть идея, что мне всегда не нравится. Но когда проект кому-то подаешь, им все сразу нужно показать, они же не знают, что у меня в голове. Невозможно изобразить джазовую раскадровку, чтобы понятно было, в чем кайф. Мне же хочется снимать такое кино, как «5/4». (Это моя дипломная работа.)

– В дипломе КРОК-пресса'91 так и было сказано: «За плодотворное переливание из пустого в порожнее в умеренно-синкопированном ритме»...

– Да, единственная завязка между началом, концом и серединой – некая формальная композиция, которую всегда можно потом придумать: сначала наснимать всякой лабуды, а потом объединить.

– Физика связана с твоими работами неспроста...

– Когда-то я заканчивал Физтех, потом работал в Институте космических исследований. Случайно узнал о Высших режиссерских курсах, пошел и поступил.

– Физика и анимация – области друг от друга далекие. Не мешают одно образованию другому?

– Образование мешать не может. Это иллюзия, что ежели человека учить в художественной школе, то он будет рисовать, как все, а если самоучка – то самобытен и оригинален. Дело в том, что человек, получивший образование, может спокойно это все не использовать, но он знает, что это есть, и может придумать на тех же основаниях что-то новое. Так что образования может только не хватать. Я историю искусств не изучал и очень много из-за этого пропустил в своем подсознании.

– Кстати, о подсознании. Какие-то личные переживания стоят за твоими образами?

– Когда придумывается сюжет, то в этом процессе участвуют ассоциации и всякие воспоминания. Но они для меня не имеют большого значения, потому что я стараюсь не заикливаться на сюжетности. Главное – форма и чувства.

– А в каких отношениях ты с доктором Фрейдом?

– В фильме «N+2», в первой его части под названием «В ожидании шарика», появляется голова Фрейда в виде этого самого шарика. Только здесь да, пожалуй, еще в «Либида Бенджамина» и «Нитях» я сознательно выхожу на фрейдистские мотивы. Все остальное – материал для психоанализа. Мне, например, очень хочется, чтобы мои персонажи выглядели как дети. Не потому, что я большой друг детей, просто в моем характере есть черта инфантилизма.

– Главного героя «Болеро» зовут «Дурилка картонная». Флегматичное чудо с длиннющим хвостом и маленьким рюкзачком за спиной. А еще есть Козявочка, Большой...

– Только это ни в коем случае не имена собственные! Просто, когда работаешь с другими людьми, героев приходится как-то обозначать. Но они все для меня незнакомцы. Поэтому я не могу называть их по имени. «Дурилка» – это кликуха, о которой он сам не подозревает.

– Как появились на белый свет эти очаровательные существа? Они представляются очень трогательными, ранимыми и в то же время смешными и совершенно самостоятельными. Мне кажется даже, что они тебя иногда не слушаются...

– Понять это может только человек с шизоидным мышлением. Рыбак рыбака видит издалека. Поэтому все остальные нормальные начинают сразу спрашивать: «Что вы этим хотели сказать?» Но ответить им просто нечего. Эти образы ни в коем случае не являются отражением реального мира. Это синтетический мир, который напоминает реальный в силу только того, что я не могу абстрагироваться полностью, поскольку – сам человек. Принцип в том, что это некое подглядывание за чужим миром. У тебя появилось окно, ты в него смотришь и не знаешь, кто за ним живет. А внутрь не заглянуть – рама мешает...

– Но ведь все равно в результате получается человеческая история...

– Это получается искусственно, случайно. Приходится соблюдать условности: иногда рассказать историю или вложить в работу философскую идею. Приходится следовать традиции, соблюдать каноны. А так, в принципе, это некая хроника. Я не буду говорить про все мое кино, но мой идеальный образ – это образ, не обладающий сюжетом. Просто в какой-то момент включили камеру и что-то сняли. Дальше на это накладывается мое уже не шизоидное, а режиссерское сознание, пытаюсь из этого материала делать некую композицию, сюжет добавить. Может, притчу сделать. Получается что-то вроде клипа.

– Какими достижениями озаменовался для тебя этот год?

– Я наконец-то получил деньги от компании, для которой сделал рекламу жвачки. Это главное мое достижение. Начиная с выборов президента, у меня вообще работы не было. Я все тратил, одалживал, иногда оказывалось, что мне кто-то

должен. Только летом началась работа, началась достаточно предсказуемо – с Мити Горбунова, который осуществил-таки московский проект. Такие масштабные предприятия вызывают у меня уважение – я бы никогда не осмелился работать с двумя миллионами долларов.

– А если вспомнить о творческих успехах?

– Творческих успехов никаких нет...

– Ваня?!

– Конечно, как же я могу говорить об успехе, если не получил «Золотой пальмовой ветви» или еще какого-нибудь «Оскара»? Хорошо еще, что кому-то нравится, что я показываю, – и то хлеб. Мне сейчас многие предлагают запустить авторский проект. «Cartoons», например. Это международная анимационная организация, что-то вроде мирового Госкино. Госкино тоже, кстати, предлагает работу с канадцами. И еще во Франции есть родственная мне организация «Arkeion Films». Сначала мне как-то не показалось это привлекательным: три месяца одной только работы, ни тебе потусоваться, ни расслабиться с друзьями. Хотя вот Юра Черенков («Большая миграция», Франция) поехал, выучил совершенно замечательно французский... И я ему ужасно в этом завидую, потому что мучаюсь даже со вполне приличным своим английским. Все равно не могу достичь такого уровня, чтобы чувствовать себя спокойным собеседником. Это, конечно, очень мешает. Даже в общении с девушками. Вот мы с Черенковым были на «Fantosh». Сидим, разговариваем со швейцарками, и, независимо от того, с кем она хочет говорить, ей, конечно, проще объясняться с Черенковым по-французски, чем со мной по-английски. Есть чему позавидовать... Но все уперлось в то, что я послал им проект без раскадровки. А им нужно подробно, как у Хичкока, чтобы можно было почти все сделать без режиссера. Когда есть история, которую хочешь рассказать, тогда раскадровка удается, потому что есть определенные шаблоны, как и что показывать. А если это джаз и абсурд, то они требуют именно импровизации. В идеале, за монтажным столом нужно иметь возможность все негениальные куски выкинуть. Не получились пять эпизодов из шести – значит, фильм будет маленький, из одного эпизода. Лишь бы он был хороший. Если же у тебя история, то нужно

либо придумывать гениальную замену, либо оставлять то, что есть, иначе сюжет разваливается. Это очень неудобно.

– За «Либи́до Бенджамина» ты получил «Золотого Остапа» – награду Академии юмора. А в твоей жизни много смешного?

– Самое смешное то, что у меня потерялись негативы этого фильма, получается – он уже не существует. Сам я не попадаю ни в какие смешные ситуации. Может быть, потому, что я не алкоголик? Но в смешные ситуации никогда не попадаю. Не везет мне с этим делом. И в любви не везет. Ты подходишь к незнакомому человеку. Что нужно ему сказать, чтобы не выглядеть полным идиотом? Вот основная проблема. Даже если это не флирт. В принципе, влюбиться – это очень страшно. Я много раз пробовал и знаю, как это болезненно. Но тем не менее многим людям очень хочется. Всегда надеешься, что как-нибудь обойдется. А вдруг будет хорошо? Вот у меня сейчас есть одна идея про ревность – на «Тарантеллу» Гаврилина. Девушке показалось, что ее любимый не один. Она бежит к нему... и все заканчивается благополучно. Весь фильм она к нему бежит. Никакого анекдота. Просто замечательная музыка. А еще у меня на примете композиция «Sea Jorney» (С. Corea) в исполнении Даниила Крамера и Алексея Кузнецова. Если проект состоится, то это будет только джаз – и в музыке, и в анимации...

Стас Дединский. Башня

(март 2000 г., статья помещена на персональном сайте И. Максимова)

Кусочек картона. На нем милый, лишенный признаков агрессии рисунок: парта, три ученика. Один спит, другой мучает своим вниманием, третий сидит на голове у первого и методично заколачивает в голову второго гвозди. Чуть выше написано: «IVAN MAXIMOV». Рядом пояснение: «filmdirector. artist. animator. man». Все по-английски: MAXIMOV космополит, а международный английский язык, как известно, любимый язык всех космополитов. Под рисунком указан номер телефона с автоответчиком (который все-таки на русском языке теплым голосом мультимпликатора

Максимова убедительно просит оставить сообщение) и адрес однокомнатной московской квартирки (где располагается «virtual studio IVAN MAXIMOV»).

Высокохудожественный кусочек картона выполняет функции визитки. Визитка нового образца. С кадром из «Провинциальной школы». На предыдущей серии из тонированной кальки был кадр из «Болеро», первого мультфильма Ивана Максимова. Того самого Максимова, который подписывается Ваня. Мультипликатора, чей мультфильм, точнее нарезка мультфильма «Провинциальная школа» появляется в перерывах между клипами на канале МТВ-Раша. Небольшая сельская школа на берегу реки, разновозрастные ученики, грозный бородатый учитель с носом-хоботом, отчего-то напоминающий многим журналистам Фрейда. Того самого, с бородой. Борода, как мне теперь кажется, есть основной вторичный признак мультипликатора. Конечно, не каждый бородач мультипликатор, но почти каждый мультипликатор бородач. Бородат классик отечественной мультипликации режиссер Норштейн, который создал культового «Ежика в тумане», бородат Александр Татарский, автор «Пластилиновой вороны» и руководитель студии «Пилот», где сделали братьев Пилотов, бородат Иван Максимов.

Человек Иван Максимов родился сорок с кусочком лет назад. Физик, сын физика-теоретика и физика-практика, Максимов И. появился через восемнадцать лет в Физтехе гор. Москвы. И, наконец, роддомом мультипликатора Вани Максимова стали Высшие режиссерские курсы, на которые он поступил в 87 году, иллюстрируя до этого разные научные журналы по физике.

У Максимова, с одной стороны, есть борода, две дочери, много премий и наград, имя в мультипликации. По всем признакам – солидный человек. С другой стороны, Максимов быть таким совершенно не желает. Язык не поворачивается назвать его по имени-отчеству.

- Ваня, – пожал мне руку Максимов.
- Стас, – представился я.
- Чаю? – предложил Иван.
- С лимоном, – согласился я.

В холодильнике Иван хранит 35-миллиметровые негативы своих мультфильмов. «Продукты в моем доме – редкий гость». На кухонном столе среди сахарницы и кружек стоит крылатая богиня Ника, обвешанная цепочками, – приз за фильм «Болеро». Тот самый фильм, где под музыку классического композитора Равеля на экране синхронно появляется и исчезает Картонная Дурилка с длинным хвостом. Выходит из одного, шествует мимо зрителя и исчезает в другом. Вы, конечно, его видели. Левее, под абажуром, – «Золотой Остап», накрытый позолоченным пластмассовым стаканчиком, – приз Академии сатиры и юмора за фильм «Либи́до Бенджамина». Нет, Иван уважает свои награды. Просто, считает он, так они выглядят как-то добродушнее, менее пафосно. «Ненавижу, – говорит Иван Максимов, почесывая бороду, – пафос». В Иване живет обостренное чувство красоты. Еще работая в научно-исследовательском институте, физик Максимов И. спаивал электропроводки по цветам. «Чтобы красивее было», – поясняет художник Максимов. Однокомнатная квартира Ивана заставлена техникой, заставлена полотнами картин (холст, масло, Максимов И. «Чайки. Крым. Камни. Лето прошлого года») и открученными техническими табличками вроде «Заземлено» и «Не входить. Идет допрос».

Перепутать мультфильмы Ивана с чужими довольно сложно: каждый из них похож на другой по стилю и атмосфере, особой, максимовской. Пересказать их невозможно – нет классического сюжета. Объяснить то, что хотел сказать автор, нельзя – нет смысла в общепризнанном значении этого слова.

Если наступит диктатура или вернуться коммунисты, Ивана не расстреляют. Ни за что. Никогда. Он предъявит пришедшим комиссарам свои произведения и, немного покривив душой, оправдывая себя, скажет, что все годы творчества пропагандировал идеи коммунизма и терпеливо ждал второго пришествия. Комиссары почешут лысые репы наганями, прищурят слеповатые от частых подсчетов расстрелянных глаза и просмотрят все восемь фильмов Ивана Максимова. Это займет не много времени, половину «Титаника», около полутора часов. Потому что все фильмы Ивана коро-

тенькие, как мысли Буратино, не больше десяти минут, но концентрированные, как серная кислота, аждваэсочетыре. Каждый раз, когда смотришь мультфильм Максимова, замечаешь очередную букашку, детальку, фигурьку-мигульку, которую ранее не видел.

Так вот. Комиссары оставят Ивана в покое, мультфильмы подарят народу, доносчиков поставят к стенке. Потому что фильмы Максимова можно трактовать и понимать так, как тебе больше нравится и хочется. Допустим, вот такая сцена из фильма «5/4», дипломной работы Максимова. На экране – три гвоздя. Забитые не до конца, торчат они шляпками на поверхности. Из норы в скале появляется некое существо вроде улитки (у персонажей Максимова нет имен) о трех ногах с длинным хвостом. За ним следует как продолжение хвоста еще пара ног; замыкает шествие странный персонаж, похожий на безногого инвалида, который держит конец хвоста в руках. Т.н. улитка приближается к первому гвоздю и забивает его. Потом следующий, затем последний, и удаляется во вторую нору. А тем временем замыкающий хвостодержец подходит к первому гвоздю и, пардон, попкой выдергивает его. Делает то же самое и с остальными. Улитка снова забивает – хвостодержец опять выдергивает. «Проблема отцов и детей», – констатировала одна девушка. «Политическая сатира», – прокомментировала другая. «Надо же, – думал я, – попкой! Гвозди! Возникают параллели с фильмом европейского режиссера Эмира Кустурицы “Белый кот, черная кошка”, где существовала певица с оперным голосом, умевшая выдергивать из доски гвозди задницей! Ишь ты».

Творческий принцип Ивана – «Некое подглядывание за чужим миром»: «Это как сидеть на подоконнике и знакомиться с жизнью через форточку. Персонаж попадает в узкое поле зрения и не может быть для меня главным, потому что, спустя секунду, я не могу больше следить за ним». Миры, которые создает Ваня в мультфильмах, ничего общего с действительностью не имеют. Незначительные параллели возможны только по недосмотру Максимова.

Нынешняя мечта Ивана – иметь собственную мастерскую. Новые фильмы («Ветер вдоль берега») более или менее

полноценно существуют в голове Максимова. Он прямо сейчас может сесть за свой мощный компьютер и создать их. Однако Иван мечтает о собственной мастерской, ибо съемка мультфильма – особый ритуал, выполнение которого создает у режиссера особое настроение, необходимое фильму. «Приходишь на студию, включаешь аппаратуру, заряжаешь пленку» – вот она и появляется, атмосфера.

Леонид Костюков.

Пять вопросов об анимации и телевидении,
которые Вы хотели задать, но не знали, кому
(«иностронец» от 27 февраля 2001 г.)

Нашим Вергилием в этом совмещенном раю любезно согласился быть Иван Максимов. Поклонники анимационного кино (в просторечии – мультипликации) хорошо знают этого стильного режиссера. Остальные жители России именно благодаря кратким и убедительным анимационным клипам Ивана Максимова узнали, почему надо пользоваться презервативом и не надо голосовать за коммунистов. (Как говорил один известный персонаж «Бриллиантовой руки», смотри не перепутай.) Без Максимова мы не нашли бы в рыночных джунглях «Москитола» и опухли бы от комариных укусов. Вам этого мало? Что ж, если ваши дети учились читать по «Улице “Сезам”», то от Ивана Максимова они узнали шесть важнейших букв, без которых не обойдется ни одно приличное слово. О лучшем эксперте, в общем, мечтать не приходится. Итак.

1. Кто все-таки рисует современные мультфильмы – человек или компьютер?

И правда. Если глазу удастся выхватить кадр из среднестатистического мультфильма на ТВ, он оказывается устроенным как-то до отвращения примитивно. Как детская железная дорога, из дуг и прямых отрезков. Убого раскрашенный. Движение обычно аскетично – ноги идут, остальное покоится, кроме фона, который покорно движется назад. Сама минимальность творческого усилия, кажется, просчитана дурно настроенной машиной.

Контекст телевидения тут не случаен. Зайдите в любой видеомагазин и окиньте взглядом полку с мультфильмами. Вот они – от «Короля-Льва» до «Новых Бременских». Примерно столько вам покажут по 7–8 основным телеканалам за неделю. Видео – все-таки выжимка. Настоящий поток у вас дома на тумбочке. И сквозь почти что даже и не мутную, а прозрачную жидкость потока проступают знакомые черты персонального компьютера.

Иван для начала охотно соглашается с нашими опасениями. Но говорит он настолько спокойно, можно даже сказать, безмятежно, что предмет разговора постепенно лишается мистической окраски, а итог его сходится к вечным и непреложным истинам.

Компьютер гораздо удобнее, чем традиционный способ съемки мультфильма. Так что, получается, сколько ни крепись, однажды оскоромишься. Если у тебя тьма творческих планов, компьютер позволит довольно быстро их реализовать. О коммерческих законах профессии и говорить не приходится.

На компьютере – раскраска и фазовка (поясняю: фазовка – это когда вам надо снять шаг живого существа или прокат какого-то агрегата от сих до сих, и в это движение вы не вкладываете особого художественного смысла. Тогда задайте начало и конец, а ваш железный друг разложит движение по фазам). Исходную картинку художник рисует как ему привычно – кто на компьютере, кто на кальке, по старинке. Потом все равно загонит в компьютер.

Мораль проста: для настоящего художника компьютер только инструмент, орудие, достоинства которого ясны и используются по назначению. Для халтурщика – новый способ схалтурить. Но он схалтурил бы и без компьютера.

И точно, – вспоминаю я, – такое движение одними ботинками выдавалось за особый стиль еще тридцать лет назад чехами и поляками. Просто дешевле. Во всех отношениях.

И все-таки остается в ухе это словосочетание – «движение без особого художественного смысла». Не возникает ли искушение – про это движение, про то, про вон то, подумав, решить, что они, пожалуй, без особого художественного

смысла? Когда рисуешь вручную фазу за фазой, раз – и почешешь ненароком лапу о лапу. От скуки. Компьютер не почешет. Но это так, сомнения дилетанта на лестнице.

2. Сегодняшнее барахло еще барахлистее вчерашнего, не правда ли?

И правда. Вчера мы воротили нос от Черепашек Ниндзя, но они безо всякой иронии рафаэли и леонарды по сравнению с джуманджи, покемонами и прочими морталами комбатами. Энтропия примитива разъедает и зрительный ряд, и диалог, и сюжет. Как бы отшелушивается коммерчески избыточное и остается строгий НЗ: мордобою, пальба и длинные женские ноги (рисуются за 2 секунды). Но добрый Иван утешает нас и на этот раз.

Уровень конвейерного ширпотреба не падает, поскольку падать ему некуда. Всегда существует полный примитив, просто он недолго живет и недолго помнится. И от нынешнего времени сохранятся в памяти (хоть и с негативной меткой) не самые худшие образцы.

Мораль: ничего не бывает хуже той ерунды, которая сейчас перед твоими глазами. (Добрый читатель, это я вовсе не о настоящей статье, а о плохих мультсериалах.)

Похоже, что это так и есть. Мы числим за образцы дурной прозы пятидесятых «шедевры» Кочетова и Шевцова, но близкий поток того времени был еще хуже, гораздо хуже. Его невозможно предъявить наблюдателю: он истлел между пальцами.

И вот тут, когда я уже успокоился по данному пункту, расслабился и отхлебнул кофе, Иван меня и огоршил.

Падает, сказал он, уровень не низа, а верха. «Король-Лев» хуже «Бемби», потому что посмертный Дисней более корпоративен, чем прижизненный. Живой Дисней поощрял индивидуальности молодых режиссеров и художников. Сегодня же выдерживается жесткий стиль. Итог – вторичность, подражание себе. За каждой фигуркой того же «Короля-Льва» угадывается прообраз из старого Диснея. Старое обаяние вписано в новый контур.

Вот те раз. А мне нравилось...

3. *Способна ли анимация создать собственных героев мирового масштаба?*

И правда. За Бемби (как и за Дракулой, Фантомасом, Джеймсом Бондом) – литературные оригиналы. Волк и Заяц все-таки ограниченного радиуса действия. Бивис и Батт-Хед не прошли еще испытание временем. А вот Том и Джерри – откуда появились они? Да и Микки-Маус...

Иван Максимов отвечает по-военному четко: из комиксов. Комикс культивировал жест, выразительную немую сцену, акцентированную мимику, культуру междометий – то, что длинно и трудно переводится на регулярный литературный язык. Комиксу предшествует буффонада. Герои Чарли Чаплина и Бастера Китона не литературны по происхождению. А комикс, наделенный минимальным движением, – уже анимация. Вместо облачка изо рта с текстом пошевели губами и озвучь, посучи лапами...

В подтверждение своей мысли о нелитературном происхождении Тома и Джерри, Иван пробует пересказать свою любимую серию. Пересказ категорически не удастся. Мысль блестяще подтверждается.

4. *В какой степени анимация использует прямое воздействие на зрительный механизм?*

Уточним вопрос. Речь идет о завораживающих помимо смысла эффектах: полете, сверхбыстром движении, особенно – всасывании в тоннель, вращении... Да что анимация! На Новом Арбате еще при советской власти висела конструкция из лампочек – получались такие изогнутые вращающиеся лепестки, глаз как бы ввинчивается в сердцевину. Типа Иня и Яня в движении. Народ стоял и попусту глазел, глазел...

Получается – не надо никакого двадцать пятого кадра, дури себе зрителя с первого по двадцать четвертый всеми этими глюками из медицинского учебника, а потом, солового, убеждай в чем хочешь. Безобразие. Куда смотрит Дума.

Иван охотно добавляет к нашему перечислению несколько пунктов. Имитация высоты и падения в трехмерной графике,

например. Проблема ясна. Но режиссеры, по мнению Ивана Максимова, слишком необразованны, чтобы сознательно применять подобные эффекты.

Неужели. Разве трудно Голливуду нанять за умеренные деньги окулиста и невропатолога?

Система Голливуда досконально не известна даже Ивану. А за отечественную анимацию он отвечает: никакой медицины в ней нет.

Как бы мы, в таком случае, не раскрыли важных тайн нашим наивным аниматорам. Впрочем, формы секретности – тема нашего последнего вопроса.

5. Что может работник ТВ сказать о своем канале, не боясь, что его немедленно уволят?

Согласен, анимация тут ни при чем. И вопрос скорее мой, чем ваш. Но уж очень хотелось спросить. Дело в том, что я не в первый раз прохожу сквозь такой примерно диалог:

– Вы работаете на телевидении! Как здорово! Давайте напишем что-нибудь интересное о вашем телеканале!

– Зачем вам этот геморрой? Все равно ничего не докажете. Суды, извинения, компенсации...

– Вы меня не так поняли. Напишем что-то хорошее, правдивое и в то же время лестное.

– Вы напишете, деньги получите, а меня уволят.

В таком примерно роде.

Фасад канала в телевизоре. Боковой фасад вам охотно покажет пресс-секретарь (или кто там). А остальные стороны этого культового сооружения – в глубокой тени. Один мой знакомый, поделившись вполне невинными сведениями из внутренней жизни не скажу какого канала, просил меня дождаться его увольнения, а потом - прождать еще месяцок-другой на всякий случай. Эту шкатулку вскрыть через 50 лет после моей смерти и подальше от людей. Короче, дипломаты, уголовники и работники ядерных НИИ были со мной куда откровеннее, чем телевизионщики.

Иван довольно равнодушно пожимает плечами. Он контрактник, а не штатный работник канала. Он может

сказать что угодно. Например, что администрация хорошая, а остальное – ... Или наоборот.

Понятно. Так и я могу. Мы, как по команде, оборачиваемся к третьей нашей собеседнице, полной рыжей женщине средних лет, Светлане. Она-то штатный работник. Светлана от неожиданности едва не роняет в кофе очки.

– Что... что вам нужно знать? – она быстро оглядывается – нет ли поблизости утюга, которым ее будут пытаться. Утюга, как на грех, нет.

Мне нужно знать любую мелочь, которую она может легко выдать. Очертить границу изрекаемого. Название канала я знаю сам (хотя, вероятно, это псевдоним). Светлана молчит. Приходится подсказывать.

– Ну, можно, например, сказать, что канал на восьмом этаже?

– Можно, – говорит она приободрившись. По ее реакции видно, что на самом-то деле он не на восьмом. Потому и можно.

– А что там, например, вторые «пентиумы»?

– Ну да, – смеется Иван, – у всех третьи, а у них вторые, как у лохов.

– Ну, пусть третьи.

– Ну да. У каждой уборщицы третий «пентиум». Тут страна недоедает, в Приморье холод, в Поволжье голод...

Действительно, неловко. Светлана интеллигентно делает вид, что не слышит этих нахальных и скользких вопросов. Мне, однако, пора идти в свой институт. Какой? Никаких секретов тут нет, да я и сам толком не знаю. Еду до станции метро, которую мне утром сообщают на пейджер. Там мне завязывают глаза, дают разок в зубы для остротки и везут на лекцию. Текст лекции на не известном мне языке ждет на столе. Студенты такие приятные, в колготках на босу голову.

Лариса Малюкова.

Иван Максимов – персонаж мультипликации
(«Искусство кино», № 3, 2002)

Ваня Максимов – персонаж. Персонаж мультипликации. Органичнее всего смотрится он на карнавалах (благо они процветают на анимационных фестивалях). Тут долговязое Ванино тело обретает наконец полноценный «прикид». Оно перебинтовывается туго до ушей простыней, наклеиваются подобные теннисным шарикам лупастые глаза, на носу накручивается что-то откровенное, наподобие рога. И ап! – все видят: вот сама максимовская «дурилка картонная» сползла с экрана и приветливо помахивает хоботом.

Ваня Максимов – физик. По образованию, по способу мышления, по особому взгляду на мир. Да и сама судьба распорядилась: быть ему физиком. А как иначе? Мама, папа, сестра – все процветающие физики. Папа – член-корреспондент Академии наук по физике твердого тела. Мама – доктор наук, начальник лаборатории по термоядерному синтезу. Куда деваться – Московский физтех ждал Ивана.

Хотя психологией он интересовался больше. Даже в медицинский думал поступать. Естественно, на психиатрию. Но в физическом институте экзаменов оказалось меньше... Номинально специальность звалась ядерная физика, реально – астрофизика. Потом, выяснив все про атомные ядра и космологию, астрофизик Иван работал в Институте космических исследований инженером. Четыре года работал, слушал сигналы космоса. А все свободное от космических сигналов время рисовал. Потом удалось просочиться в редакции некоторых популярных журналов. Дипломированный физик зарабатывал 150 рублей в месяц. И примерно столько же – на иллюстрациях.

Он очень старался выбраться, выпрыгнуть из густой физической среды в более разряженную атмосферу – художественную. Правда, папа и сестра тоже все свободное время рисовали. Но лишь Ваня драматично переживал свою творческую нереализованность. Ему нравились гравюры. Например Доре. Плотность текстуры, что-нибудь такое в полосочку, в крапинку. Рисовали с сестрой под музыку. Чаше

всего выбирали Баха (особенно «Страсти по Матфею» и «Магнификат») для поиска космической гармонии. Если, наоборот, требовалось что-нибудь мрачное, «сюрное» (на тему Босха) – лучше всего подходил Элис Купер. Камертон праздника задавали «Битлз».

Ваня Максимов – шиз. Шизоидное мышление, по его собственному признанию, досталось Ивану по наследству. Шизоидное – это когда из сознания в подсознание открыта не щелочка, а дверь нараспашку. Таким образом, все подсознательное «тесто» из потаенных глубин лезет наружу, как каша из волшебного горшка. Зачем ему реальность? Она требуется человеку, у которого канал в подсознание узкий, который «работает» портреты или пейзажи, которому позарез нужен прообраз. Но большинство художников потому и являются творческими натурами, что все синтезируют из головы. Их распирает внутреннее «тесто».

На нем замешиваются фантазия, стиль. Потом уже в фантазию понемногу добавляются накопленные впечатления, учеба, по капле развивается вкус, так и «натекает» свой мир.

Сейчас мир-мирок, придуманный и густо заселенный Иваном Максимовым, представляется уже некоей определенной данностью. Замкнутый, обжитый, существующий по своим абсурдным законам мир. При виде носатых дурилок, где бы они ни вылезли – хоть в рекламе, хоть на MTV, – сразу говорят: Максимов.

Любопытно расспросить его: мир этот складывался по кирпичику? Или возник, упал на голову как некая космическая данность, метеоритом или сгустком той самой астрофизической энергии, что пришлось изучать в физтехе?

Выясняю, что замыслы «5/4», «Болеро», «Провинциальной школы» шли от ранних детских рисунков «про сказки и про войну» к «неправильному» увлечению модными «чернушными» Босхом, Брейгелем, Дали... Пространство, вывернутое наизнанку, притягивало, развлекало, требовало одушевления. Оно было и «отправителем», и «адресом», и фирменным клеймом уникального мира-образа.

Его стилистика особенная. С о-о-очень большим отрывом от реалистичности. В отсутствие академической школы он

рисовал стилизованных персонажей с явно выраженным уродством (или обаянием?). Как минимум старался скрыть недостаток «школы». Уже много позже пытался наверстать упущенное, брал уроки классики.

О Высших режиссерских курсах узнал в кинотеатре «Баррикады». Хитрость курсов была в обязательном высшем образовании – любом. Маняще подмигивала лазейка для мечтающих о перемене участи (в более клановый ВГИК шли протоптантыми дорожками).

Курс был хороший. Наверняка лучший. Александр Петров, Михаил Тумеля, Валерий Олькович, Виталий Бакунович, Влад Фесенко, Вадим Меджибовский. Несколько позже присоединился Михаил Алдашин.

– В академической семье небось к твоему «виражу» в нефизическое пространство отнеслись без радости?

– Да нет, все видели, что, по сути, я не физик, а лирик. Все равно я уже собирался уйти в иллюстраторы. А тут повезло, подвернулась анимация – искусство-полиглот. В таком многоязычии оказалось ко двору мое ощущение взаимодействия времени и пространства, пригодилось понимание теории относительности, движения, протекающего в графике функций. Ведь все движение в раскадровке – то же, что рисование в одной оси – времени, в другой – пространства. Правильно рассчитать движение – чисто математическая задача. Как мячик будет лететь, прыгать, отскакивать? Легкий он или тяжелый? Все это физику много проще сообразить.

– Позволь, но мультипликаторы делали это десятилетиями и без блестящего знания физики. Просто подходили к зеркалу – сами прыгали, отскакивали. Воображали себя белочками, резиновыми или бумажными. Профессия мультипликатора всегда была лицедейством. В крайнем случае, для точной копии реальности использовался эклер...

– Ну хорошо. Можно изобразить персонаж, даже мячик. Но когда речь идет о стихии, о воде, песке, огне...

– Про стихию не скажу. Но твои персонажи при всей их эпатажности и странности совершенно антропоморфны. Ты их «высчитываешь» тоже посредством графика? И кем больше себя ощущаешь – физиком или одушевителем?

– График мне нужен, когда дурилка должна пройти из правого угла в левый через весь кадр за какое-то определенное время. Я должен рассчитать, сколько будет фаз. Чтобы ногой она еще и отбивала нужный ритм в походке. Я должен знать, сколько будет кадров на шаг, на сколько миллиметров каждый раз ее сдвигать, чтобы двигалась равномерно, не дергаясь. Или, наоборот, дергалась, подпрыгивала.

– Без божества, без вдохновенья...

– Все это расчет. И у Тумели, и у Петрова без такого расчета невозможно. Никуда не денешься, на одной интуиции не проедешь. Я определил так. Чем менее натуралистично персонаж двигается, тем лучше. Чем больше ошибок в движении (тех, что не касаются законов физики), тем лучше – нелепей. Ошибки законов физики режут глаз (ноги начинают проскальзывать). А нарочито неправильное движение может быть прикольным.

– Твоя стилистика – результат долгих поисков собственной оригинальности, непохожести или единственно возможный для тебя способ существования?

– Да, я сознательно искал оригинальности. Вторичность меня не привлекала. Всегда хочется сделать то, чего нет. Заполнить свою нишу. Незаработанную.

Все полагают, что дебютом Максимова были знаменитые «5/4». Но на самом деле первым было не менее знаменитое «Болеро». Просто фильм долго существовал лишь в одной копии, да и то рабочей, испорченной. И негативы потерялись. «Болеро» спровоцировала несложная идея использовать фантазию для наполнения гэгами двух встречных движений. Допустим, персонаж движется слева направо. Как он будет взаимодействовать с другим, тем, что находится на его пути или движется поперек? Потом возникло решение запустить действие-движение по кругу. Но эта чуть ли не техническая задача вскоре модифицировалась в задачу «повышенной духовности». Ваня так и говорит о «духовности», на которую его настроила атмосфера режиссерских курсов. Мол, мы все такие одухотворенные, смотрим шедевры. В общем, комедийная задача трансформировалась в потребность сделать авторское кино. Для фильма «повышенной духовности» по совету папы все лишнее, даже смешные гэги, бестрепетной

рукой выбрасывалось. Оставалось лишь главное движение – движение по кругу, подчиненное прихотливому музыкальному ритму. Это потом уже критики заметят, что и само круговое движение, и вся строгая модель фильма, и каждый взмах ноги анимационного героя, воодушевленно шествующего из арки в арку, продиктованы замкнутой формой магической темы «гипнотизера» Равеля. А Иван загодя решил так: чем меньше явного смысла, тем больше читается между строк.

– «Тайнопись» недоступна буквальной расшифровке. Каждый будет считать что-то свое. А что имел в виду автор и имел ли что-либо вообще, никто не знает.

– Так ты специально запутываешь все, чтобы непонятно было, или интуитивно вкладываешь некий смысл, или провоцируешь аудиторию его разгадать?

– Фактически я делал стеб на тему элитарного философского кино, иронизировал над кино «повышенной духовности». А воспринято все было всерьез.

В «Болеро» уже были сформулированы все пластические законы абсурдистской максимовской «киножизни». Острая, рельефная графика в стиле Миро, почти осязаемая фактура арочных строений. Главный персонаж – очкастый длиннохвостик с рюкзачком. Круговой путешественник. Путешественник в бесконечность. В финале изображение размножается на глазах, превращаясь в двадцатипятисекционный полиэкран.

Следующей была крошечная работа «Слева направо». Опять попытка чистого эксперимента – направить героев в одну сторону пересекать-бороздить пространство экрана... И только потом наконец-то случились те самые «5/4», что получили приз ФИПРЕССИ в Оберхаузене, были названы лучшим мультфильмом в Дьере (Венгрия) и удостоились престижного приза музыкального фестиваля в Риме Jazz-image.

Фильм начинается со свободного в синкопированном ритме Take five полета странной птицы. У нее, парящей над продуваемой ветром пропастью, большой клюв и крылья, болтами прикрученные прямо к голове. Далее, «спотыкаясь» вместе с темой Пола Дезмонда, блистательно обработанной и разыгранной Дейвом Брубекем, разворачивается фантас-

смагорическая визуальная импровизация с участием обширной сюр-массовки. Тут сквозной персонаж в чем-то полосатом переливает «из пустого в порожнее», то есть, если буквально, закидывает ведро в колодец и затем выливает содержимое в пропасть. Существо из окошка в стене метко плюет в заданном ритме в нарисованную мишень. Прыгают металлические мальчики на ножке-пружинке. Три задумчивые бескрылые птицы отрабатывают соло ударных с помощью цепочек на сливных бачках. Этот по-своему уютный магический мирок с обеих сторон обрывается зияющим чернотой космосом. Из черной пропасти странная птица появляется вначале, а в финале она вылетает снова в холодную бескрайность, уже с другой стороны.

Позже пришлось заново переснять «Болеро». (Его негативы снова потерялись.) Все-таки слишком «повышенная духовность» доставляет много беспокойства. Хотя и радуется безмерно. Среди наград фильма – «Золотой медведь» в Берлине, «Ника», кубок Монтекатини (Италия).

Затем была «Провинциальная школа». Фильм снимался долго. Не было целлулоида. Первый план вводил зрителя в заблуждение. Мягкий, почти идиллический акварельный пейзаж. Марево над рекой, заросшей зеленью. Пейзаж, антагонистический «картинке» Максимова. Но тут на фоне воздушной акварели возникал полосато-носатый Учитель, грузный, с устрашающим хоботом.

И все вставало на места. То есть на голову. Как это и бывает в обычной школе. А то, что у учеников вид странноватый, вместо волос – гвозди и вообще они запросто рассыпаются прямо на глазах и приходится их собирать веником в совочек... Так это ведь всяко бывает. Фильм вот тоже разрезали на маленькие кусочки и крутят теперь целыми днями на MTV. Говорят, молодежь «тащится», разыгрывает сценки из «Школы...».

Потом на экран повылезали дракончики в фильмах-крошках «В ожидании шарика» и «Идеальная дырочка». Эти фильмы, как и сюжет «Два трамвая» в «Московском проекте», в каком-то смысле стали прелюдией к следующей значимой картине «Нити». Потому что Иван Максимов стал снимать «про любовь». Головы влюбленных персонажей, зажатые трамвайными дверями, плавно трансформировались

в простейших. И появились такие инфузории с хвостиками-нитями. С простейшими без примесей чувствами – любви и нелюбви. Узелок завяжется, узелок развяжется. Он – синий, она – голубая. Все закончится хорошо. И дождь гвоздиками снова будет падать на землю, а ветер уносить и путать нити любви.

– Наверное, у многих складывается впечатление, что ты снимаешь одно кино, его разные «главки»...

– А для меня это совершенно разные вещи. Я вижу их существенную разницу, которая, может быть, кому-то не заметна: и жанровую, и стилистическую. Да и по качественному уровню мои работы разные. Те, что я делал сам («5/4», «Болеро»), более значимы, удалось достичь совпадения задачи и результата. Там, где использовался чужой труд – мультипликаторов, прорисовщиков, – уже не совсем то... Участвуя в работе, люди привносят свое. И под таким фильмом я уже не могу полностью подписаться. Да и технология накладывает свой отпечаток. «Болеро» и «5/4» создавались в перекладке. Сцена снималась один день. Все выставлялось под камерой. Если не получалось, была возможность переснять. Я мог в принципе снимать то, что придумал или додумал накануне. Без обязательного жесткого каркаса. Мог переделывать что-то много раз. В классическом целлулоидном кино («Слева направо», «Провинциальная школа») я уже не могу ничего переделать, ведь мультипликатор уже готов.

– Я думала, ты уже давно работаешь на компьютере...

– Да, после «Нитей» я все делаю на цифре.

– И какие фильмы?

– Никакие. Ушел в компьютер и сижу там. Делал рекламу. Помнишь новогоднюю серию «Внешэкономбанк»?

– Помню. И нежную серию о презервативах тоже. Чем привлекательна компьютерная техника?

– Все дешево получается и быстро.

– Плюс возможность камуфлировать различные технологии?

– Да, с цифрой я могу делать хоть объем, хоть перекладку. Но это инструмент, лишенный профессиональной ритуальности. Ведь любая работа на студии включает в себя огромное

количество мерцающих знаков-маяков принадлежности мультцеху. Все традиционно настраивает на работу, на нужный лад. Сама механика движений. Прихожу снимать. Открываю дверь, заряжаю пленку, включаю свет, проверяю obtуратор, выстраиваю сцену. О другом уже думать не могу. Я углублен. А компьютер стоит дома. Одним нажатием кнопки могу включить игру, уйти в интернет, обменяться посланием с любимой девушкой, в общем, заняться чем угодно. Слишком много соблазнов и отвлекающих моментов. Нет степени сосредоточенности. Нет атмосферы. Над этим надо специально работать. Организовать компьютер, предназначенный только для анимации. В отдельной комнате развесить пленку, чтобы запах был. Поставить монтажный стол... для красоты... Для настроения.

– И вахтера посадить...

– Нет уж, пусть остается на «Союзмультфильме».

– Почему после «Нитей» не было авторских работ? Отсутствие денег или идей?

– Идей полно. У меня были проекты, они проходили комиссию Госкино. Но денег тем не менее не давали. Самый древний проект, который не состоялся, «Туннелирование» назывался. Импровизация на тему известной притчи о двух лягушках, одна из которых не хотела тонуть и сбила масло. Представь, два персонажа заперты в помещении со многими дверцами. Один расслабился и в тоске качается в кресле. Другой пытается изо всех сил выбраться, но куда бы он ни нырял – все время вываливается обратно. И все равно он продолжает отчаянно дергаться, протискиваясь то в одну дверку, то в другую. В конце концов он не возвращается. Первый начинает волноваться. Может, действительно есть выход? Бросается к той, последней двери, за которой его «сокамерник» исчез. Лезет туда же... но вываливается обратно из трубы.

– Сила и труд все перетрут?

– Дело все в том, что здесь, как в Зоне Стругацких, нет ничего постоянного. В какой-то момент любая из этих дверей может оказаться выходом. Но как угадать – какая и когда откроется?

– А тебя самого это твое «туннелирование» не замыкает? Не было желания найти какую-то другую дверь?

Иную стилистику? Сделать нечто, чтобы никто не узнал Максимова?

– Нет, мне не хочется разыгрывать «мистера Икс». Хочется быть самим собой. Занимать свою нишу, заметить, востребованную.

– А не скучно, когда заранее знаешь, что и как будет выглядеть?

– Когда хочется что-то сделать, я не чувствую себя в чем-то ограниченным. Например, я бы с удовольствием был живописцем, постимпрессионистом каким-нибудь. Или композитором. Но этому надо было учиться. А большое кино мне не хочется снимать оттого, что надо работать с людьми, конфликтовать надо. Не люблю ссориться. Мне это вредно. Стараюсь работать один и, если необходимо, нанимаю на короткое время сотрудников.

– Теперь ты ушел в рекламу, клипы...

– Никуда я не ушел. Я остался дома в ожидании телефонных звонков. Иногда, действительно, звонят, что-то предлагают.

– А если у заказчика будет идея, тебе не близкая, или не понравится то, что ты сделаешь?

– Обычно заказчиков устраивает моя стилистика. Их не устраивает смета.

– Завышенная?

– Нормальная, вполне стандартная. Хотя есть мультипликаторы, которые работают задешево.

– Заказная анимация для тебя творческая работа или средство заколачивать деньги? Амбициям не вредит?

– Она меня устраивает. У меня работает голова, и поэтому рамки строгой задачи не сжимают, а, напротив, помогают работать собранно. Случается, конечно, заказчик, с которым невозможно наладить контакт, тогда приходится выполнять idiotские установки. Но зато месяц поработал, и можно забыть все как страшный сон.

Не уверена, но, возможно, работа над известным клипом «Люба» («Спойте, друзья») как раз случай если не страшного, то тревожного «сна». Было множество переделок. В итоге осталась лишь авторская копия – заказчики клип так и не приняли. На экране музыкальный вариант «любви втроем». Двое в голубых костюмах продвигаются по сельским просторам

на сиреневом быке, на белых гусях, на голубой свинье, на слоне и ком-то водоплавающим. И самозабвенно, по-нашему, по-поповски раскрывают сердца Любе – доярке яркой. У Любы кошачья голова и обнаженный бюст. Влюбленные мечтают на сеновале о Елисейских полях, о будущих встречах с дояркой и улетают на воздушном шарике. В финале прилетает любимая Ванина птица, раскрывает пасть, в которой крупным шрифтом набрано: «Я – чайка!»

– Суть в том, что успешные музыкальные продюсеры, работающие с разными музыкальными коллективами, как правило, любят попеть. Вот двое таких господ решили, что поют не хуже подопечных – неплохо бы и самим записать чего-нибудь. Люди небедные, они наняли себе сессионных музыкантов. Взяли у Виктора Чайки песню «Французская любовь» и записали ее. Когда зашла речь об анимационном клипе, они захотели более изысканную, современную стилистику. Но такая воздушность не позволяла делать прикольный жанровый сюжет. Для анимационной жанровости нужны более пластические, гротесковые персонажи. Ими вымечталась стилистика в духе Дон Кихота Пикассо. Можно бы сделать и такой клип. Но это не совмещалось с их же требованиями по прикольности сюжета. Даже для того чтобы выяснить строго: чего же им надо? – требовалось время, которого не было. Задача – успеть ко дню рождения композитора, то есть сделать клип за месяц. И в результате – масса ошибок, халтуры. Мы не спали по ночам. А вышло так себе. Стилистика более или менее традиционная, какую любят все эти музыканты в своих глянцевых клипах. Получился микс: мои персонажи в пластике Рината Газизова. Потом долгое время шли доделки-перделки, перемонтаж. Один из упреков заказчиков – получился мультфильм, а не клип. То есть, понимаешь, акцентирование не музыкального, а типично мультипликационного мышления.

– Ты-то сам как считаешь, получился клип или мультфильм?

– Клип – это видеоролик. Бывают разные видеоролики. Говорить о том, что я резко выделился, нельзя. Возможно, вышло не то, что хотели продюсеры. Они пытались сами перемонтировать, что-то изменить. Гонорар так и не заплатили.

– Есть ли еще желание дальше пробовать себя в коммерческих музыкальных проектах?

– Если хорошая музыка – с удовольствием. При условии двух составляющих: время и деньги.

– Как видится твое дальнейшее существование не в идеальном, но хотя бы в гармоничном варианте?

– В гармоничном – это заказы, реклама, клипы. Я реалист и понимаю, что никто не будет заказывать авторскую анимацию, потому что она не окупается.

– Минкульт заказывает...

– Минкульт, в любом случае, путаная организация, разрываемая на части разными людьми, разными интересами. Чтобы получить деньги, нужно участвовать в этом процессе. Все время там торчать, себя пропихивать.

– Как сегодня просматривается ситуация в профессии? Твои сверстники куда-то исчезают...

– Все вольные птицы. Это раньше была тоталитарная система, некуда было деваться. Все вынуждены были жить будто на рельсах.

– Иногда на рельсах спокойнее, комфортнее. Едешь себе в купейном вагоне, тебе дают съемочную группу, редактора, за «простой» платят. Порой и унижений меньше.

– Знаешь, вот мы с Сашей Горленко на днях вспоминали «Союзмультфильм», особенно его жизнь до перестройки... Творческий дух. Дымящиеся от усердия цеха, клубящиеся в спорах кулуары. Куча талантливых людей. Все ведь были там. На одном пятаке. Потом, когда дали свободу, все разбежалось по углам...

– Многие талантливые люди занимаются сейчас бог знает чем. В основном — «туннелированием». Ты – тоже?

– У меня такая схема: занимаюсь саморекламой и жду когда на нее кто-нибудь клонет. Отдал свой фильм, например на MTV, раздаю картины на телеканалы, участвую в различных показах.

– Поделись последними яркими впечатлениями от родной анимации.

– Неплохие работы – «Мячик» Тумели, «Соседи» Бирюкова... В этом году понравился маленький сюжет из «Мультipotама» про Волка, сделанный Ужиновым. Но если честно, последним хорошим фильмом было «Рождество»

Алдашина. После него, собственно, ничего выделить не могу.

– Это почти за пять лет?

– Ну и что... Когда жил-был «Союзмультфильм» и за год выпускалось до сорока частей, было один-два хороших фильма. Так что в процентном отношении ничего не изменилось. Просто «кина» стало меньше. Наладится массовое производство мультипликации, и хорошие картины появятся. Талантливая молодежь научится...

– А есть она — талантливая молодежь?

– Из бесед с известными мне киевскими и московскими студентами понимаю, что учат их плохо, не так и не тому. Нельзя этим юным людям сразу делать отсебятину, раскрывать душу. Потому что за душой у них, как правило, еще ничего нет — ни профессии, ни философии, ни опыта, ни переживаний. Надо строго ставить задачу — снять небольшую экранизацию или пластический анекдот. Курсы не выращивают новую поросль из-за отсутствия денег. Если раньше нам платили стипендию, то сейчас сами студенты должны платить 4 тысячи долларов в год. Какой талантливый человек может найти такие деньги? И жаль, что мастера сегодня почти ничего не снимают. Молчат авторитеты русской анимации. Хотя кто-то и работает на английском заказе.

– Тебе это неинтересно?

– Не люблю делать длинное кино. Я и смотреть-то больше десяти минут анимацию не могу... Хотя разок можно попробовать. Но все же я спринтер.

– Тебя не смущает, что «Школа» порезана на кусочки...

– Я сам резал сценки секунд по 20-30. Народу нравится, это главное. И как реклама эти фрагменты работают. А реклама способствует тому, чтобы люди узнавали в тебе представителя профессии. По логике, они должны мне рано или поздно позвонить. Так и происходит. Ведь живу я в родном городе и с каждым годом у меня больше и больше знакомых...

– Сам на собственном компьютере не делаешь собственное кино?

– Свое кино я делаю. И надеюсь, что, может, кто-нибудь начнет его финансировать.

– Расскажи, про что кино, может, и правда кто-нибудь заинтересуется?

– Рассказать трудно. В общем, хорошее кино делаю. Импровизацию на тему See jouney (дуэт Крамер – Кузнецов: фортепиано и гитара). А раз это импровизация, то авторские права переходят к исполнителям. Значит, эту великолепную тему можно использовать.

– А с «5/4» у тебя не было проблем с использованием музыки Дезмонда – Брубeka?

– Они у меня и остались. Мы даже побоялись показывать фильм самому Брубeku, когда он приезжал. Хотели кассетку ему на день рождения подарить с клипом. Но люди из окружения сказали, что лучше не стоит. Опасно. Сейчас я отдал кассету музыкантам из Ирландии, они обещали передать его сыну.

– Рискуешь...

– Мне терять нечего, это учебная работа, в которой разрешается использовать что угодно.

На фестиваль в «Орленок» Максимов привез сериал «Бот и Феня». Серии по двадцать секунд. Мне даже показалось, что он специально так быстро сварганил дома пару серий, чтобы поехать на фестиваль. Теперь они будут проданы на Муз-ТВ.

– Что же можно рассказать за двадцать секунд?

– Любой случай из жизни. Можно и на крошечном поле разыграть сюжет. Чем короче фрагмент, тем важнее обаяние персонажа.

– Кстати о персонажах. Насколько они индивидуализированы? Ведь на первый взгляд они похожи друг на друга.

– Возможно, это ощущение сходства идет от их инфантильности. Это их главная особенность. Психологически я чувствую наибольшую симпатию к детям от двух до пяти лет. Когда не утрачено обаяние, когда еще не освоены взрослые правила поведения, речь, строение фраз, жесты, мимика. Когда все еще органично, индивидуально и смешно...

– И как дети воспринимают странную форму твоих историй?

– Легко. Вопрос понимания связан с тем, какое у них самих мышление, что им нужно от движущихся картинок.

Детям раннего возраста легче, они еще не ищут сюжетность, воспринимают все с лета. Сами домысливают, неожиданно интерпретируют. Они более мобильны в понимании, в диалоге с экраном.

– А отчего твои персонажи носатые, хвостатые?

– Это развлекает. Другой облик уведет в область иной атмосферы, характеров. Я иногда пробую тут увеличить, тут подвинуть – выходит не то. Теряется характер, теряется странность. Хочется уйти от униформы, хочется большей отстраненности от привычной реальности, чтобы все воспринималось как нечто незнакомое.

– При всем этом они, извини, в какой-то степени автопортретны...

– Это не важно. Ведь зритель со мной не знаком... как правило. И видит на экране лишь мою трактовку обаяния и непосредственности, вложенную в облик персонажа. Поэтому я сам, как персонаж, возможно, использую те же краски.

Краски Ваня и в жизни использует самые яркие. И не только на карнавалах. Стоит лишь увидеть где-то сверху его бороду, переходящую в бандану, а ниже – сплошь полосатые штаны – сразу понятно: это персонаж. Персонаж мультипликации.

Сценарии

«Туннелирование»

Комната-куб без окон с одной дверью. По стенам расположены технические люки, проходят какие-то коммуникации. Из мебели – только большой шкаф с ящиками, кресло-качалка и маленький стульчик. Из потолка торчит Большая Труба сложной конструкции. В комнате двое узников. Один отдыхает в кресле-качалке, обняв подушку, второй нервничает на маленьком стульчике, вскакивает, ходит туда-сюда по комнате, волооча за собой маленький стульчик...

Наконец Второй останавливается, решительно ставит стульчик, достает шляпу и трость и, постояв перед дверью, собравшись с духом, скрывается за ней... Первый перестает качаться.

Слышен отдаленный шум, шум приближается, и Второй с мусоропроводным звуком и приятным жужжанием вываливается из Большой Трубы сложной конструкции и падает на пол. Первый успокаивается и начинает качаться.

Второй вскакивает и направляется к одному из люков. Все повторяется.

Второй пробует разные дырки и ящики в попытках покинуть помещение и неизменно возвращается через Большую Трубу сложной конструкции.

Первый уже не волнуется и качается, почти не обращая внимания на суету.

Наконец Второй залезает в ящик комода, и все стихает...

Первый перестает качаться.

Первый удивлен и озадачен.

Он напряженно ждет, наострив уши поглядывает то на комод, то на трубу...

Потом встает, заглядывает внутрь ящика, подходит к Большой Трубе сложной конструкции, заглядывает снизу.

Наконец, взволнованный, он забирает свою подушечку и бежит к комоду. С трудом залезает в тот самый ящик...

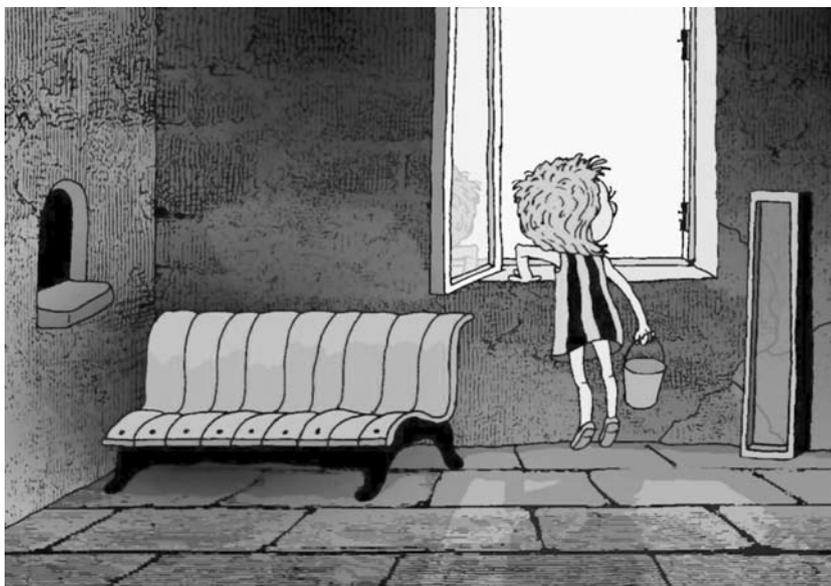
Слышен знакомый шум, и с тупым глухим звуком Первый шлепается на пол из Большой Трубы сложной конструкции. Оттуда же на него падает подушечка.

«Срочно домой»

1

Девонька сидит на железнодорожной станции и ждет поезд. Погода стоит очень жаркая.

Девонька смотрит в окно. Поезда что-то вдали не видать. За железнодорожными путями резвятся юные жароустойчивые субъекты. Они бегают туда-сюда, запускают воздушного змея и страшно шумят... мимо них по тропинке тащится бедный юноша, измученный сухью, с полужасохшим цветком в горшке. Юноша, цветок и горшок хотят пить, но стесняются об этом сказать. Тем временем веселые ребята пьют воду из



«Помон»

бутылок, обливаются из леек и засовывают головы в тазы с жидкой прохладной водой.

По небу плывет облако. В него врезается воздушный змей и начинается сильный дождь. Горшок с цветком разбухает от воды, и утоливший жажду бедный юноша уже не справляется с ее весом.

Девоньке этот дождь напомнил душ, и она вдруг решила, что забыла выключить воду в ванной. Девонька срывается с места, бежит по шпалам в сторону дома, потом замечает в стороне дрезину, забирается на нее и мчится со страшным грохотом по рельсам, держа за рычаги, приседая и подпрыгивая...

Она развивает очень большую скорость и не соблюдает правила движения.

Двигаясь по узкому проходу, неожиданная дрезина испугивает все население и дорожную службу.

Лабиринт железнодорожных путей оканчивается тоннелем. Выйдя из тоннеля, дрезина замедляет ход, девонька на ходу соскакивает и бежит к своему домику. Бросается к окну, пролезает в ванну. А воды в кране нет вообще, потому что воду выключили по поводу профилактики водоснабжения... Счастливая от облегчения девонька сползает на землю. Тут из тоннеля выезжает поезд, составленный из платформ, на одной из которых стоит бедный мокрый юноша с разбухшим до небывалых размеров горшком.

2

Девонька сидит на железнодорожной станции и ждет поезд.

Погода стоит очень холодная. Кругом снег.

Девонька смотрит в окно. Поезда что-то вдали не видать. За железнодорожными путями резвятся юные морозоустойчивые субъекты. Они бегают-прыгают туда-сюда, играют в снежки и страшно шумят... мимо них по тропинке тащится бедный промерзший юноша с полусохшим цветком в горшке. Тем временем веселые ребята прыгают через коптящий черным дымом костер, становясь то черными, то опять белыми, вылезая из сугробов. Юноша, цветок и горшок хотят тоже погреться, но стесняются об этом сказать.

По небу летит аппарат тяжелее воздуха. Он попадает в столб копоти, падает на землю и начинает гореть.

Девоньке этот огонь напомнил родной очаг, и она вдруг решила, что забыла выключить утюг. Девонька срывается с места, бежит по шпалам в сторону дома, потом замечает в стороне дрезину, забирается на нее и мчитя со страшным грохотом по рельсам, держась за рычаги, приседая и подпрыгивая...

Она развивает очень большую скорость и не соблюдает правила движения.

Двигаясь по узкому проходу, неожиданная дрезина испугивает все население и дорожную службу.

Лабиринт железнодорожных путей оканчивается тоннелем. Выйдя из тоннеля, дрезина замедляет ход, девонька на ходу соскакивает и бежит к своему домику.

«**Барабанщик**»

Очень раннее утро. Проснулись только воробьи и дворники. Девушка Поля специально постаралась проснуться в такую рань, чтобы увидеть и услышать, «как веселый барабанщик с барабаном вдоль по улице идет» (Б. Окуджава)... Поля достает из-под кровати свой барабан, берет в руки палочки и встает перед зеркалом проверить, как она будет барабанить. Машет палочками, не касаясь барабана, чтобы не разбудить соседей. Получается здорово.

Со двора слышно, как Поля хлопает дверью и шлепает задниками тапок по лестнице – БАМ! – что-то упало... Тихо. Дверь во двор резко начинает открываться, но упирается в спящего пса. Поля продолжает попой толкать дверь, отодвигая так и не проснувшегося пса к стене дома; наконец выбирается наружу и бежит через арку на Садовую, распугивая воробьев и поправляя одежду.

Счастливая Поля в ночной рубашке и с барабаном стоит на тротуаре и уже слышит, кажется, «грохот палочек», но Садовая все еще абсолютно пустынна, лишь где-то за углом урчит мотор грузовика...

Поливальная машина проезжает мимо, хорошо поливая все до самых стен домов.

Поля стоит, растопырив барабанные палочки, вся мокрая – с волос стекает вода, рубашка прилипла к телу, под ногами образуется лужа. Но она слышит барабанный бой!.. Поля

подолом рубашки вытирает лицо, чтобы вода не мешала смотреть.

Вдали из-за пригорка уже виден силуэт ВЕСЕЛОГО БАРАБАНЩИКА...

Ветер вдоль берега

Маленькая рыбацкая деревня. Утро. Девочка просыпается. На прибрежной улице ветра нет. Жители тихо занимаются своими делами. Девочка с ведром и лопаткой идет по улице. Двое соседей удивленно подглядывают друг за другом, когда голова оказывается внутри домика, она появляется в окне в увеличенном виде. Девочка с ведром и лопаткой проходит мимо них, уменьшаясь в размере, потом увеличиваясь (или надевает ведро на голову). Со стороны моря по тропинке идет рыбак, ведя за собой пойманную рыбу – у рыбы есть маленькие ножки для ходьбы за рыбаками, но обычно их не видно. Девочка с ведром и лопаткой идет копать на берег, – там такой ветер, что ее сразу сдувает...

Ветер носит по берегу песок, мусор и жителей.

Ящичная Птица спряталась от ветра в нише, вырытой в поросшем травой холме. Она высиживает ящики. Ящичная Птица глазами встречает и провожает пролетающие и проползающие мимо предметы.

У рыбака, выглянувшего из дома, сдувает нос – последний вытягивается до угла дома, как хобот.

Другой рыбак несколько раз пытается выйти с ведром и удочкой, но ветер дверью возвращает его домой.

Девочка ветер волочет вдоль берега попой по песку. Она оставляет за собой след и куличики.

Кто-то пролетает мимо, гонимый ветром.

Этот кто-то пытается зацепиться за домик тоже рыбака. Услышав шум, рыбак открывает дверь. Ветер вбивает дверь и мимолетного гостя в стену, гость появляется изнутри, здоровается, выглядывает, и его тут же уносит...

В большой сарай врезаются сдутые где-то рыбаки, сползают вниз, забираются внутрь через дверь...

Один особо тяжелый пробивает стену, и вся толпа выдувается ветром из сарая...



Раскадровка к фильму
«Ветер вдоль берега»

Девочка залезает под лодку, выглядывает с наветренной стороны – ветер переворачивает лодку и катит вместе с девочкой по песку...

Из холмика прибрежного песка торчит палка, на палке – плещется веревка, на веревке – рыба, она болтается на ветру как Штаны Бофорта (такой мешок с дыркой для определения направления ветра). Ветер раздувает холмик – в песке, оказывается, давно сидит рыбак. А рыба постепенно заглатывает леску, приближаясь к палке...

Крылатый зайчик отсиживается в луже. Девочка наконец окопалась – из ямки торчит одна голова и вылетают кучки грунта. Мимо проходит крепкий бывалый заяц-рыбак в юбке и с трубкой. Встречный ветер ему нипочем, идет себе, и копать из трубки – прямо в морду. Позади у самого моря лежит старая черная лодка.

Птица-буревестник, приняв обтекаемую позу, шагает против ветра. Ей трудно, она не видит, куда идет, и заходит в лужу, и врезается прямо в крылатого зайчика. Зайчик от испуга подпрыгивает и неуклюже улетает. Он приземляется в нише, где нет ветра. Тут лежат высиженные ящики, и из них начинают со скрипом и треском вылупляться птенцы. Один из них пугает крылатого зайчика, и тот опять поднимается в беспокойный неуютный воздух. Унесенный ветром крылатый зайчик зацепляется за палку-удочку. Рыба, которая, зажевав всю леску, добралась уже до удочки, от испуга открывает рот, и ветер сдувает ее с лески...

Девочка тем временем вырыла хорошую ямку. Тут есть аккуратные кучки песка, дырочки, «каша» в ведре – в общем, все правильно... И тут в ямку падает крылатый зайчик и все портит! Девочка расстроена, она ругается, потом успокаивается, поднимает ведро и начинает кормить зайчика «кашей».

Ветер выдувает из недр песка закопанных попами вверх птиц. Чуть освободившись от тяжести песка, они всплывают вверх и начинают махать крыльями, ветер же сдувает их в прямо противоположную сторону.

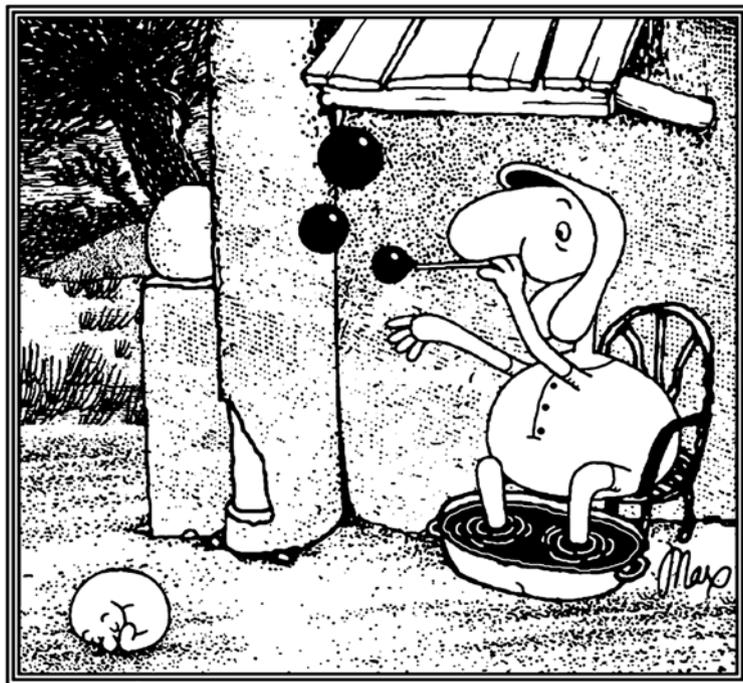
Из ямки высовываются девочка и зайчик. Их волосы и уши того и гляди сдует.

Около домика с водопроводной трубой суетится черноухий малыш-рыбак. Он пытается включить воду, а кран находится

с другой стороны домика. Мимо проходит дном вверх черная лодка на четырех ножках.

В деревню входят, держась за руки, девочка и крылатый зайчик, у девочки – лопатка, у зайчика – ведро...

На титрах: девочка сидит с ведром на голове, зайчик стучит по ведру палочками...



Wind Along the Coast

animation film by ivan maximov

Рисунок для майки – персонаж фильма
«Ветер вдоль берега»

Фильмография

Режиссер, сценарист, художник-постановщик фильмов

«ФРУ-89. СЛЕВА НАПРАВО» (1989)
«5/4» (1990)
«ПРОВИНЦИАЛЬНАЯ ШКОЛА» (1992)
«БОЛЕРО» (1992)
«N+2» (1993),
«ЛИБИДО БЕНДЖАМИНА» (1994)
«НИТИ» (1996)
«OPTIMUS MUNDUS 20. ДВА ТРАМВАЯ» (1998)
«ЗАДНИЕ ПРОХОДЫ ГОРОДА ВЫБОРГА» (2000)
«МЕДЛЕННОЕ БИСТРО» (2002)
«ВЕТЕР ВДОЛЬ БЕРЕГА» (2003)
«ПОТОП» (2004)
«ТУННЕЛИРОВАНИЕ» (2005)
«ДОЖДЬ СВЕРХУ ВНИЗ» (2007)
«ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПЯТАЧКА» (2008)
«ПРИЛИВЫ ТУДА-СЮДА» (2010)

Художник-постановщик фильма

«ДЕВОЧКА В ОБУВНОЙ КОРОБКЕ» (2007)

Режиссер, сценарист, художник-постановщик сериала «БОТ И ФЕНЯ» (2001)

Режиссер, сценарист, художник-постановщик музыкального клипа «ЛЮБА» (2000)

Рекламные ролики

«МОСКИТОЛ» (1999)
«ВНЕШЭКОНОМБАНК» (2000)

«СОТВОРЕНИЕ МИРА ЗА 24 СЕКУНДЫ» (2000)

«ЭТА МЕЛОЧЬ ЗАЩИТИТ ОБОИХ» (2000)

«КОНТАКТ» (2001)

«КУ-КУ» (2001)

«МОСКИТОЛ (детский)» (2002)

«МОСКИТОЛ (взрослый)» (2002)

Телевизионная заставка

«ЛИНИЯ КИНО» (2000)

Библиография

- Анимационные записки.* Сборник. Вып. 1, М., 1991.
- Каталоги-альманахи Открытого Российского фестиваля анимационного кино.* М., 1997–2011.
- Лотман Ю.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин, 1973.
- Мифы народов мира.* Т. 1–2, М., 1980–1982.
- Мудрость вымысла.* Сборник. М., 1983.
- Мультипликация, аниматограф, фантоматика...* Сборник, Киев, 1989.
- Наши мультфильмы.* Сборник. М., 2006.
- Норштейн Ю.* Снег на траве. М., 2005.
- Орлов А.* Духи компьютерной анимации. М., 1993.
- Орлов А.* Аниматограф и его анима. Психогенные аспекты экранных технологий. М., 1995.
- Орлов А.* Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания. М., 1997.
- Проблемы синтеза в художественной культуре.* Сборник. М., 1985.
- Сотворение фильма.* Сборник, М., 1990.
- Хитрук Ф.* Профессия – аниматор. М., 2008.
- Юнг К.Г.* Человек и его символы. СПб., 1996.

**Василькова
Александра Николаевна**

**Мир фильмов
Ивана Максимова**

Ответственная за выпуск *Н.М. Мышковская*
Редактор *И.Н. Тарасенко*. Оформление *Ю. Василькова*
Технический редактор *Н.А. Кондрашова*
Корректор *Г.А. Мецзякова*. Компьютерная верстка *Н.В. Мелковой*

Подписано к печати 08.09.2011. Формат 60×88^{1/16}
Гарнитура Таймс. Печать офсетная. Уч.-изд.л. 9,95
Тип. зак.

Оригинал-макет подготовлен
в Государственном институте искусствознания
125009, Москва, Козицкий пер., д. 5

Отпечатано в ППП «Типография «Наука»,
121099, Москва, Шубинский пер., 6