



Экранизируя Зурбаган: к опыту использования анимации в российском игровом кино

Н.Ю. Спутницкая

кандидат искусствоведения

УДК 778.5

АННОТАЦИЯ

В качестве предмета исследования выступают экранизации прозы Александра Грина, объекта — особенности кинематографического взгляда на образы яркого представителя прозы «Серебряного века». Статья носит историко-теоретический характер, ее цель — ввести в научный оборот ранее неизвестные архивные документы (на материале фондов РГАЛИ, к/ст. «Мосфильм») и экспериментальные съемки, которые уточняют историю использования специальных эффектов в отечественном кино. Анализ фильмов, осуществленный автором статьи, позволяет говорить об эволюции эстетических взглядов на природу фантастики в кино в 1960–2010 годах. Практическая значимость статьи состоит также и в том, что она раскрывает малоизвестные аспекты творчества выдающихся отечественных аниматоров.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

анимация
в игровом кино,
спецэффекты,
экранизация

Проза Александра Грина, проникнутая идеей двоемирия, кажется идеальным материалом для осмысления синтетической природы киноизображения, путем совмещения различных техник. Но, в отличие от книжной иллюстрации, более или менее щедро одарившей писателя вниманием (достаточно вспомнить работы Саввы Бродского, Михаила Бычкова) обращение к творчеству писателя в отечественном кино было сопряжено с типичными трудностями командно-административной системы. Утверждение заявок в ходе бесконечных худсоветов и комиссий, зависимость от настроений конкретных функционеров — все это губительно сказывалось на экранных преломлениях сложного, тяготеющего к символизму и поэтизации действительности языке автора Зурбагана.

1960-е. «Алые паруса» Александра Птушко: объемная анимация в игровом кино

В качестве своеобразной преамбулы к включению экранизации Птушко в спектр рассматриваемых в статье проблем имеет смысл вспомнить, что экранизация феерии А. Грина в интерпретации Птушко является образцом «советского фэнтези», фильм стал лидером проката и выдержал испытание временем. Однако в художественной критике он получил неоднозначные оценки. Недоумение, особенно у оппонентов (среди них была и вдова писателя¹), вызвал финал картины. В защиту фильма выступил «простой зритель». В архиве студии сохранились папки с «апологией» фильма Птушко: письма зрителей, выступления-реакции на статью Ю. Ханютина «И не зацвела ивовая корзинка...».

Обратим, однако, внимание на изобразительное решение фильма, предметный мир, ландшафт и оптические эффекты, определившие кинематографический облик фантастического приморского города, а также — сюжет, идеологию проекта. 15 июня 1960 года на киностудии «Мосфильм» состоялось заседание худсовета по обсуждению эскизов декораций. Тогда Л. Шенгелия, представив худсовету эскизы в тоне, а не в цвете, озвучил точку зрения, которую разделяли с художником оператор и режиссер фильма: «Снять цветную картину почти как черно-белую, чтобы потом работали, врывались алые паруса»². Птушко подтвердил: «...мажор будет в самом финале»³. Так, в связи с мотивом корабля в контексте экранизации 1961 года формируются аллюзии не к прозе «Серебряного века», а к двум предыдущим картинам режиссера — «Золотой ключик» (1939) и «Садко» (1951). Именно в этих картинах Птушко использовал методы масштабирования, провел опыты по оптическому совмещению макета с человеком и опробовал мотив корабля, несущего надежду в поисках счастья.

¹ РГАЛИ. Ф. 2453. Оп 4. Ед. хр. 1437. Л. 1–2, об.

² РГАЛИ. Ф. 2453. Оп 4. Ед. хр. 1328. Л. 2.

³ Там же. Л. 13.

Кадр из фильма
«Алые паруса»
(реж. А. Птушко,
1961)



Потому-то один визуальный трюк, связанный в фильме с кораблем, призванный задать цветовую символику, доминанту повествованию, и был особенно дорог режиссеру — кораблик маленькой Ассоль. Коллеги, однако, справедливо опасались, что режиссер «не переплюнет комбинированную сценку ее следующей натурной сценой». Отдельного упоминания в этом плане заслуживает дискуссия постановщика с литературным консультантом фильма М. Вольпиным, который не воспринял избытка немотивированной, с его точки зрения, мистики (например, рассказ соседки через превращение в Мэри). Лишней сочли члены худсовета студии и превращение во время беседы с Эглем игрушки в руках Ассоль то в каравеллу, то в лодку, хотя Птушко пылко отстаивал эту сцену: «На этом все строится, в этом весь посыл... Я считаю это находкой своей, что нашел, почему Эгль придумал алые паруса. У Лонгрена не хватило материи, он кинул кусочек алой материи. Девочка несет эту яхту, Эгль вторит: “Придет время — приплывет корабль — посмотрел и вдруг увидел алый цвет... Это чапаевская картошка”. Вольпин парировал: “Это колленкорная тряпочка, в сказке она выросла”»⁴.

⁴ Ед. хр. 1326. Л. 45–46.

Грин не уточнял, почему Грэй покинул отчий дом, более того — отношения отца и сына лишены у него какой бы то ни было конфронтации, уточняется лишь, что Лионель, занятый государственными делами, нередко отсутствовал дома, но при этом не раз узнавал в дерзком Грее себя. В фильме же конфликт отца и сына доведен до предела, даже гипертрофирован. Птушко вводит два эпизода, предваряющих уход наследника: герой Ланового пишет в дневнике, что устал от тяжб отца с крестьянами, а следующий эпизод посвящен яростной конфронтации: отец избивает горничную, и Грэй, заступившись за женщину, отрекается от отца и наследства. Так режиссер исполнял требования руководства: «Образ Грея должен быть обязательно образом человека-протестанта, вырвавшегося из этой среды», кроме того, руководство настаивало, что «Грэй — не судовладелец, а старший товарищ матросов»⁵. Собственно, сам Зурбаган введен в сюжет фильма для знакомства героя с повстанцами (в «Алых парусах» Грин не упоминает Зурбаган).

⁵ Ед. хр. 1436. Л. 3–4.

Птушко настаивает на посвящении Грину, на эпизоде с анимированной книгой и корабле, сходящем с ее страниц, считая это реабилитацией писателя для тех, кто «сухо подходят к Грину»⁶. В итоге, неистовое стремление режиссера к эффектной сцене разрушает прозрачную гриновскую поэтичность в пользу парадности. Но все-таки встреча с героями «Алых парусов» волнует зрителя, прежде всего благодаря актерской и предметной фактуре.

⁶ Ед. хр. 1326. Л. 56.

1970–1980-е. «Алые паруса» и эстетика гравюры в игровом кино: история одной НИР

1 января 1983 года на телеэкранах СССР состоялась премьера фильма Б. Степанцева «Ассоль», — последняя работа мастера российской анимации, спустя год ушедшего из жизни. Проект готовился почти 10 лет: апробация новых методов совмещения анимационных и игровых фактур на материале феерии Грина осуществлялась на трех студиях как своеобразный ответ популярному в западном кино методу соединения актера с рисованным персонажем. Еще в 1974 году на киностудии «Союзмультфильм» постановка кинокартины лирико-романтического плана заявлялась как экспериментальная работа с целью апробации новых средств пластического воплощения фантастического мира с использованием всех новейших средств кинотехники, комбинированной съемки, соляризационных способов обработки отснятого материала. Но самое главное — при постановке этого фильма режиссером предлагалась съемка актеров методом фотографии с последующим совмещением материала с рисованными декорациями.

Поначалу «чистой анимации» планировалось отдать две части из четырех, а одну часть выстраивать на совмещении мультипликации с натурой, предусмотрев в плане и полнометражный цветной художественный фильм, с соответствующим финансированием. Однако Госкино (главная сценарная редколлегия и главное управление кинопроизводства) внесло коррективы: «Постановка кинофильма “Алые паруса” должна быть осуществлена с применением различных методов экранного воплощения одноименной повести за исключением каких-либо игровых актерских сцен», настаивая на «собственно мультипликационном решении»⁷. Кроме того, требовалось представить ролик, подтверждающий целесообразность предлагаемого творческо-производственного решения. На киностудии им. М. Горького необходимого рир-проеекционного оборудования не оказалось, и, в конце концов, Степанцев и инженер «Союзмультфильма» Е. Корольков были направлены с проектом на студию «Мосфильм», на базе которой в рамках ее научно-исследовательской деятельности смогли провести экспериментальные съемки ключевых эпизодов. Технология, примененная на «Мосфильме»⁸ с одновременной проявкой и «масочной» сцены, и актерской, позволила добиться устойчивого изображения (для филигранного совмещения рисунка и игрового материала недостаточно было силуэтной маски актерской сцены). К этому времени совмещение актерских сцен с анимацией осуществлялось у нас в стране с помощью съемки актеров

⁷ РГАЛИ. Ф. 2469. Оп. 5. Ед. хр. 477. Л. 21.

⁸ Использовались аппараты ПСК и КСК, и трюкмашина фирмы «Дебри».

на инфразэкране, при этом режиссер-мультипликатор имел возможность работать только с силуэтами исполнителей, и достичь полной синхронности жестов, мимики актера с анимационным персонажем было затруднительно.

В отчете НИР «Мосфильма» авторы апеллируют к опыту А. Птушко («Новый Гулливер» — как образец синтеза объемной анимации и актера) и «Мэри Поппинс» студии «Дисней»; опыту фотографии (трансформации оптического и химического изображения при съемке, печати и обработке материала для достижения необходимого эстетического эффекта, речь идет о методах «изогелия» и «соляризации») и эксперименту студии «Леннаучфильм» по применению методов «киноизогелия» при оптической печати на киноплатах по технике безопасности (статичное изображение)⁹. Новизна работы, таким образом, была очевидной.

Степанцев вычленяет из произведения три линии — три разных фактуры, три изобразительные стратегии. *Первая* — реальная действительность, в которой живут и действуют герои, — создавалась путем съемки актеров в костюмах на нейтральном фоне. Далее изображение средствами фотографии (комбинированной съемки) превращается в гравюру, совмещенную с мультипликационными фонами (здесь авторы апеллировали к опыту Карела Земана в «Тайне острова Бек-Кап»). *Вторая линия* — линия мечты — должна была быть целиком выполнена средствами живописной мультипликации. *И третий пласт* — действительность, увиденная глазами обывателя, лавочника: «...тоже может быть реализована средствами мультипликации, но мультипликации гротеска, карикатуры»¹⁰. Таким образом, эстетическая модель фильма базировалась на трех технических способах, определяющих его драматургическую конструкцию: съемке актеров в павильоне на нейтральном фоне с последующей впечаткой рисованной декорации отводилось около четырех частей; «чистой мультипликации» — около двух; мультипликации, комбинированной с натурой, — одна часть.

Особенный интерес в разработке заслуживают две сцены — танец девочки и эпизод шторма и гибели трактирщика. В первом случае авторы работали при совмещении изображений, снятых через фильтр, с красными цветами и синими тенями и полутенями, созданными смесью этих цветов, с полутонами разной плотности — для морских пейзажей. В итоге оранжево-голубые волны вбегали в комнату девочки и касались ее коленей (кадр с актрисой снимался в декорации, а волны впечатывались в него). А в танце героини применили съемку на инфразэкран, при ра-

⁹ С отчетом сотрудников «Леннаучфильма» познакомились только к концу работы.

¹⁰ Архив «Мосфильма», Ф. 2453. Оп. 17. Ед. хр. 535. Л. 11.



Кадр из фильма
«Ассоль»,
(реж. Б. Степанцев,
1983)

боте с контурами ног и платья на фоне морских волн, удалось добиться и нужного тона для эффекта танца бесплотной души героини — такой Ассоль видела сама себя во сне. (Для видений матери и отца использовали расстры из разных материалов — рифленого стекла, газет, шелка разной фактуры, марли, других.) В сцене шторма и встречи Лонгрена с трактирщи-

ком узловой была дуэль взглядов двух персонажей, после чего менялся цвет крупных планов (использовалась соляризация), а волны в этой сцене подкрашивались светло-зеленым фильтром. Основная идея авторов проекта базировалась на том, чтобы приблизить натуру, игровую фактуру к рисунку, гравюре и живописи, решить задачи не столько технические, сколько эстетические, соединив актера не с павильонной декорацией, а с рисунком, и добиться в кадре атмосферы зыбкости, что, кажется, нашло воплощение в фильме.

И хотя результаты экспериментальных работ доказали, что применение новой технологии имеет и экономическое преимущество (можно отказаться от страховых дублей в случае неудачных вторых экспозиций; благодаря рабочим лавандам сокращался расход пленки на подгонку по цвету и экспозиции), опыты по совмещению игровых эпизодов и графической мультипликации с привлечением гриновской прозы в 1978 году снова не нашли поддержки. Проект был перенаправлен в Творческое объединение «Экран», и там осуществилась постановка фильма в том виде, в котором он дошел до зрителя по Центральному телевидению.

«Ассоль» открывается Мариной — тонированным кадром тревожной ряби, который сменяет стилизованная под гравюру панорама рыбацкой деревни. Монохромное изображение и музыкальная фактура отсылают к эстетике немного кино, к эпохе «Серебряного века». Визуальный код базируется на хорошо знакомых по другим работам дуэта А. Савченко — Б. Степанцев приемах: штриховка фонового цветного изображения, штриховая черно-белая графика и цветные кадры анимации в технике



Кадр из фильма
«Ассоль»

перекладки. Кроме того, в кадрах, тяготеющих к статике, можно заметить развитие тем, над которыми художники работали в книжной иллюстрации. Особенно выразителен эпизод «выцветающей» мечты маленькой Ассоль после встречи с Эглем: игрушечный кораблик сменяет рисунок. Затем неожиданно вспыхнувший в парном портрете воз-

любленных алый цветок превращается в огонь, в котором угасают паруса, преобразующиеся в закат. По преобладанию мультипликационной формы над игровой фильм можно отнести к анимации, но зритель не считывает «технологический аспект», на его восприятие работает атмосфера. Благодаря синтетическому, многослойному изображению авторы, несомненно, добились серьезного успеха в экранизации прозы Грина, экранизации мира фантазий, чувственной истории.

В сценах с Ассоль акцентно работает красный цвет — цвет ее мечты, но еще более выразительно исполнена юность Грэй, воплощенная в эстетике линогравюры: здесь правят «графика», светотень и фактура тонального рисунка, контрасты, настроенные камерности. В эпизоде смерти трактирщика, задающей код этой эстетике, в документальном режиме читаются кадры с птицами — серыми хищниками, для которых смерть — обыденность. Но и избавиться от телевизионной эстетики, картонности в сценах с жителями Каперны, от павильонности авторам окончательно не удалось. Анимационные вставки, разные по характеру, каждая по-своему выразительно работает на общее настроение, но абсолютного стиливого единства не удастся достичь. И, тем не менее, парение героев над обыденностью стало блестящим финальным «аккордом» произведения. Нельзя не заметить в нем развитие темы «танца любви», если вспомнить предшествующую замыслу «Алых парусов» работу Степанцева и Савченко — кружение героев в «Щелкунчике». В экранизации Грина авторам удалось экранизировать ощущение бесплотности благодаря работе с разными фактурами в процессе совмещения изображений.

2010-е. Живопись по стеклу

Анимационно-игровой «Арвентур» И. Евтеевой — не экранизация в традиционном понимании, а, как и предыдущие работы режиссера, живописная импровизация, ибо сюжет фильма составляют красочные переливы, а интригу задают просвечивающие слои. Играя с фактурами, автор превращает петербургскую новеллу Грина и даосскую притчу в диалогию. Отдельно следует сказать о трудоемкости работы над этой картиной. На первом этапе с Евтеевой работала вся съемочная группа: за двенадцать дней были отсняты заготовки — по сути, игровой фильм. А на втором этапе (на «Арвентуре» режиссер впервые за долгие годы снимала без своего постоянного оператора Генриха Маранджяна) осуществлялась анимационная ручная обработка материала в технике живописи по стеклу, монтаж фильма и озвучание. Этот этап длился три года. «Арвентур», как прежние работы Евтеевой, стал итогом ее многолетних теоретических разработок «о взаимодействии киновидов» — соединении документальных, игровых и живописных слоев в одном киноплотне.

Название кинокартине Евтеевой дарит раннее произведение А. Грина, написанное в начале 1910-х годов. Первая история дилогии — о посещении молодым человеком удивительного города, состоявшееся внезапно в промозглом Петрограде в 1921 году, почти дословно повторяет повесть писателя «Фанданго». Молодой художник Александр Каур, вынужденный в суровые времена подрабатывать агентом перекупщика предметов искусства, очарован картиной неизвестного мастера. Однажды, благодаря таинственному иностранцу, ему удастся покинуть унылый город и оказаться в чудесном картинном мире — городе Зурбаган. При том, что в «Фанданго» аккумулярованы мотивы, развиваемые затем в булгаковской прозе (это было отмечено рядом исследователей творчества обоих писателей, в частности, — в исследовании М. Чудаковой истоков «Мастера и Маргариты»), но они почти нивелированы в интерпретации Евтеевой. Фильм «интонирован» в соответствии с заглавием фильма. Автора влечет возможность экранизировать опыт общения с миром фантазий посредством живописных полотен, игровая фактура дает только первичный слой, а анимация позволяет экранизировать субъективную реальность.

В первой истории кисть на правах рассказчика остается за кадром, наблюдаем лишь итог ее прикосновения к «документальному» материалу. Так, в экспозиции танцовщица, кружащаяся в танго, превращена в густое красочное пятно, а во вступитель-

ном кадре первой новеллы Каур (имя героя — анаграмма слова «рука»), представляясь зрителю, едва дотрагивается до окрашенной в багрянец шляпы. Далее вспыхнувший как будто головной убор меркнет, и в следующих крупных планах подчеркивается рыхлость его коричневатого фетра. Так автор переводит вслед за Кауром зрителя в новый цветовой (ахроматический) и фактурный регистр. Но с этого момента ожиданием путешествия словно пропитан каждый кадр. Наслаивающиеся друг на друга изображения, прием послонной лессировки постановочных кадров позволяют возвести в ранг фантазии бытовые сценки, превратить их в тающие, дрожащие фрагменты и насытить иллюзию подробностями — реквизитом, позаимствованным из реального. Благодаря тщательно подобранной к изображению звуковой фактуре (композитор Андрей Сигле) зрителю удается «увидеть» шорохи шагов Каура во время прогулки вдоль Фонтанки, — ритм его внутреннего диалога будто подсмотрен в толпе, задан ее прихотливым движением. И вот сам герой, углядев в будничном людском скоплении цыганку, поглощен толпой прохожих — толпой, уже расцвеченной его видением.

Дабы отразить отзывчивость Каура таинственному, облик героя подсвечен. Крупные планы актера сопровождает контражур, как будто зримым становится его воспаленное сознание. Бликами окрашен лещ, найденный Александром в начале повествования на мостовой Петрограда. Сочетание красного и желтого цветов образует киноварь, психологические характеристики герою добавляют цветовые комбинации. Анимационное движение, открывающее глубину внутрикадрового пространства, не позволяет оптически чистому цвету играть решающую роль: все зримое относительно.

Каждый предмет в собственном доме становится элементом в кружеве бытия, признается Каур жене после возвращения из «потустороннего царства». Что это — забытье, сон, приступ безумия? Параллельная реальность кроется для художника в желтом кожаном мешочке с пиастрами — подарке испанских гостей, с которым у Евтеевой рифмуется пестрый длинный хвост таинственной птицы, хранительницы запретного мира. Между тем, в доме героя существуют и другие дары таинственной делегации — веер, жемчужное ожерелье, ракушка, они открывают дверь в потустороннее, не позволяют забыть о сновидческом эпизоде, и эти объекты встретятся во второй новелле кинокартины.

Символическую функцию выполняет птица — сквозной персонаж фильма. Цветовое развитие сюжета, изобразитель-

ные доминанты в кульминационных сценах дают достаточно оснований для объединения двух разных историй в кинокартину. И, тем не менее, именно птицы охраняют у Евтеевой границы миров. Путешествие во второй части фильма-дилогии состоится уже не в сказочную солнечную страну, а в конкретную историческую эпоху — Сражающихся царств древнего Китая — в империю Хань. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Грин А.С. Избранное. — Кыргызстан, 1980.
2. Евтеева И. Документ, анимация и игровое кино. Точки пересечения // Киноведческие записки. № 65. — С. 26–43.
3. Казючиц М.Ф. Человек в экранных искусствах: герой и сериал // Вестник ВГИК, № 9, 2011. — С. 86–100.
4. Ханютин Ю. И не зацвела ивовая корзинка... // Литер. газета, 1961, 22 авг., № 31.

REFERENCES

1. Grin A.S. *Izbrannoe* [The selected works]. — Kyrgyzstan, 1980.
2. Evtseva I. *Dokument, animatsiya i igrovoe kino. Tochki peresecheniya* [Documentary, animation and feature film] // *Kinovedcheskie zapiski*. № 65. — P. 26–43.
3. Kazyuchits M.F. *Chelovek v ekrannyih iskusstvah: geroy i serial* [Human in screen arts: the hero and the TV-series] // *Vestnik VGIK*, № 9, 2011. — P. 86–100.
4. Hanyutin Yu. *I ne zatsvela ivovaya korzinka...* [The basket from a willow has't blossom] // *Liter. gazeta*. 1961, 22 avg., № 31.

Screening Zurbagan: On Use of Animation in Russian Feature Cinema

Nina Yu. Sputnitskaya

PhD (Arts)

UDC 778.5

ABSTRACT: Basing upon extensive archival stuff (RGALI, archive of "Mosfilm") and experimental footage which specify history of using animation in Russian cinema the author analyzes three films, and assumes, that experience of the appeal to animation in the screen version of prose by Aleksander Green in Russian cinema demands special attention. The author distinguishes three periods and three aesthetic models of Russian sci-fi cinema. The analysis of them allows to come to certain conclusions about evolution of aesthetic views on the genre in 1960–2010s.

Furthermore, the object, subject and conclusions of the research are instrumental in making the history of use of animation devices in the fiction cinema fuller. Besides the films and scripts, as well as results of studio discussions of the works in question form an important link for formation of a complete picture of development of Russian cinema.

The screen versions of A. Green works form the object of the research, evolution of a cinematic view on the images of this prominent writer of the "Silver age" is its subject. The stuff presented in the article might facilitate to modify the ideas of fusion of different devices in cinema art

KEY WORDS: animation in feature cinema, special effects, screen version