

## Максим Свешников: «Современные мультфильмы циничные и грубые, а нам нужно больше добрых историй»

Интервью с режиссером постановщиком мультфильма «Снежная Королева»



*В Воронежской студии «INLAY Studio», кинокомпании «INLAY Film» кипит работа – готовится полнометражный 3D – мультфильм «Снежная Королева». Совсем недавно здесь закончили мультфильм «Последний человек из Атлантиды», который выйдет в прокат в ближайшее время. Теперь все силы брошены на создание анимационной истории про Кая и Герду.*



*Мы побеседовали с режиссером-постановщиком «Снежной Королевы» Максимом Свешниковым. Он – приглашенная звезда на проекте. За его плечами работа над такими известными мультфильмами как «Алеша Попович и Тугарин Змей», «Илья Муромец и Соловей Разбойник» и «Добрыня Никитич и Змей Горыныч». Максим не только рассказал, каким будет новый мультфильм, но и показал. И теперь читатели интернет-газеты «Время Воронеж» могут одними из первых возможность оценить работу воронежских мультипликаторов, посмотрев небольшой отрывок мультфильма «Снежная Королева».*

— **Максим, почему Воронеж? Если бы такой мультфильм делали в Москве или Питере, это было бы понятно, но Воронеж...**

— Для меня это тоже было маленьким открытием. Когда я увидел эпизоды «Последнего человека из Атлантиды», удивился — это очень хорошая работа. Оказалось, что в Воронеже очень много хороших специалистов, поэтому и было принято решение делать «Снежную Королеву» именно здесь.

— **А откуда у нас хорошие специалисты в таком количестве? У нас же никто не учит таким технологиям!**

— Почти все самоучки. В том числе и я. У всех непрофильное образование. Большинство сотрудников, когда пришли в компанию, что-то умели, конечно, но серьезного опыта набирались уже на месте. Сюда часто с мастер-классами приезжают известные специалисты, которые обучают, консультируют...

— **Наверное, это и вопрос денег тоже? Здесь же дешевле делать?**

— Да, но все относительно. Для работы над «Снежной Королевой» мы приглашали специалистов и из других городов — Санкт-Петербурга, например. Сначала, когда не было сделано ни одного эпизода, было довольно сложно уговорить людей участвовать в проекте. Зато, когда мы повезли первый эпизод на кинорынок в Сочи и Канны, когда ролики появились в Сети, то появилось много желающих поучаствовать в этом проекте.

— **Почему вы решили экранизировать именно «Снежную Королеву»?**

— Мы с продюсерами долго перебирали варианты и остановились на «Снежной Королеве» потому, что нам эта история показалась наиболее интересной. Мы решили сделать большой сказочный фильм, а не просто пародию. Конечно, пародию делать проще и удобнее. В случае, если фильм получится не очень высокого качества, всегда можно сказать — ну что с пародии взять. Можно отшутиться. Нам же хотелось сделать большой фильм, с красивыми эффектами, с драйвом, с интересными, характерными, персонажами.

— **Но у нас же есть уже одна «Снежная Королева», снятая в пятидесятых...**

Да, и это для меня как режиссера большая проблема. Та, старая «Снежная Королева», на самом деле шикарная картина. Она входит в число 50 лучших мультфильмов всех времен в мировом прокате. Мы не хотели просто переснять ее, и все. Хотелось ее как-то оживить, осовременить, но при этом сохранить ощущения от того, старого мультфильма. Он очень позитивный. Он цепляет. Наша задача в том, чтобы наш новый мультфильм тоже цеплял.

— **Ваш мультфильм все критики будут сравнивать с той, советской «Снежной Королевой». Вы морально к этому готовы?**

— Конечно. Для нас главное — нравиться зрителям. Можно, конечно, сделать что-то заумное, тяжелое, которое, может быть, критики и оценили бы. Можно «Снежную Королеву» такой же жестокой, как и «Лабиринт фавна», например, чтобы она произвела впечатление на критиков.... Но это будут не тот фильм, который бы я показал своим детям. Для меня это важно. Когда планируешь сделать какой-то фильм, задаешься

вопросом, что ты сам хочешь посмотреть в кинотеатре. Вот ты пришел, и какой фильм ты хочешь видеть? Хочется видеть динамичное, интересное, доброе кино.

— **Насколько это осовремененная «Снежная Королева»? Кай у вас носит потертые джинсы, а Герда говорит «вау»?**

— Нет, не настолько (смеется). Это классическая история, но более веселая, более динамичная, рассказанная современным киноязыком. Мы со сценаристами хотели сохранить стилистику и эпоху сказки. Да, у наших героев более реальные, более современные проблемы, но мы живем в таком мире, и дети читают такие книги. Герда нам не интересна такой, какой она описана в сказке — правильная, рафинированная, практически идеальная. У нас она выросла в приюте, поэтому у нее боевой характер. Она может постоять и за себя, и за своих друзей. Она идет и сражается за свое счастье. Безусловно, у нашей Герды есть черты современных детей, но при этом она все равно из той, андерсеновской эпохи.

— **Когда «Снежная Королева» выйдет, вас, наверняка, будут упрекать, что ничего нового придумать не смогли и поэтому взяли классику...**

— Поверьте, если сделаем мультфильм с оригинальным сюжетом, нам скажут, что мы придумали какую-то ерунду и лучше уж взяли бы столетнюю историю. С «богатырями» была похожая история, тогда многие говорили — зачем вы грязными руками святые былины трогаете. При этом, я уверен, половина этих людей никогда эти былины и не читали даже. Это бесконечная история. Сколько людей, столько и мнений. Наша задача — понравится большому количеству зрителей.

— **То есть вы хотите сказать, что сейчас доброго и вечного очень мало в нашей мультипликации?**

— О нашей мультипликации вообще сложно говорить в каком-то таком большом срезе. У нас год считается удачным, если выходит хотя бы один полнометражный мультфильм. Памятники хочется поставить тем людям, которым удалось вообще довести фильм до конца. Процесс создания мультфильма очень сложный и очень длительный. У нас не все так просто и быстро, как на первый взгляд кажется.

Что касается нехватки доброго и вечного... современные мультфильмы циничные и грубые, потому что это — коммерческое кино. Инвесторы хотят побыстрее вернуть свои деньги, поэтому и вкладываются именно в такие проекты. Можно же легко посчитать, сколько соберет проект с какой-то простой, примитивной, историей. Нужно посмотреть по сборам прошлых лет у похожих фильмов, и все.

А большой фильм, поставленный по классической сказке, может «выстрелить», а может, и нет. В Америке есть два крупный производителя — Pixar и DreamWorks. Они идут разными путями, хотя и те, и другие делают замечательные мультфильмы.

Но мультфильмы DreamWorks — это развлекательное кино для всей семьи — «Кунг-фу панда», например. А мультфильмы Pixar — это больше чем просто мультфильмы, в них заложен глубокий смысл. Да, у них в «Рататуйе» по кухне бегают замечательно анимированные крысы, но в этом мультфильме есть и подтекст, который отлично читается. Он заставляет задуматься.

— **Не рано вы на классику-то тогда замахнулись? Где Pixar, и где Воронеж...**

— Мы реально смотрим на свои возможности. Мы стремимся к лучшему. «Снежная Королева» — это только второй мультипликационный проект студии «INLAY Studio». До конца работы над «Снежной королевой» еще далеко, но мы уже начали следующий мультфильм.

— **Опять классика?**

— Нет, это будет комедийный мультфильм с оригинальным сюжетом. Это не пересказ сказки, хотя история, конечно, будет немного сказочная.

— **Это подстраховка на случай, если «Снежная Королева» не выстрелит?**

— Нет, это слишком дорогая подстраховка получается. Это поэтапное развитие студии, распланированная работа на много лет вперед. Pixar или DreamWorks выпускают по одному мультфильму в год, но каждый из них делается 4–5 лет! Проекты этих мультфильмов — сценарии с готовыми эскизами, на студии «Дисней» лежат по 10–15 лет. Их периодически перебирают, перечитывают, переосмысливают, выбирают из сотен один и запускают в работу, а остальные — опять на полку. Мы тоже стремимся к такой схеме работы. Сейчас собираем базу историй, которые могут быть нам интересны, мы постоянно находимся в поиске.

— **А сколько уже идет работа над «Снежной Королевой»?**

— Около двух с половиной лет.

— **Сколько уже сделано?**

— Сейчас мультфильм готов примерно на 40%.

— **Всего?!**

— Самый тяжелый и долгий этап — это предпродакшн — написание сценария, разработка концепции персонажей, выбор локаций — месторасположения персонажей. Это занимает очень много времени. Потом, когда мультфильм уже уходит в производство, работа движется намного быстрее. С одной стороны процесс становится более будничным, но с другой — понимаешь, что с каждым днем ты все ближе к финалу.

— **Сколько еще продлится работа над «Снежной Королевой»?**

— Вся студийная работа будет закончена к июню следующего года, а в прокат мультфильм выйдет в декабре.

— **Какова будет продолжительность «Снежной Королевы»?**

— 84 минуты. Больше делать нет смысла. Двухчасовой мульт — это жестоко. Ни один ребенок не высит столько.

— **А озвучку где будете делать?**

— Озвучка уже готова. Этим производство мультфильмов отличается от кино — сначала делается озвучка, а аниматоры потом работают уже с готовыми репликами, чтобы персонажи открывали рот не просто так, а точно попадали в текст.

— **А кто озвучивал?**

— Мы старались привлекать не медийных актеров, но несколько звезд у нас все же есть.

Юрий Стоянов, например, озвучивает короля, Людмила Артемьева — цветочницу, Иван Охлобыстин — помощника Снежной королевы — псевдозлодея, который хочет казаться серьезным, но на деле это у него не очень получается. Герду озвучивает Алина Булышко, она снималась в комедии «Любовь-морковь». Королева говорит голосом Ольги Шороховой. Она, кстати, сначала озвучивала другого персонажа, но как-то случайно в студии прочитала слова королевы, и мы поняли, что лучшего варианта не найдем.

— **А изначально кто должен был озвучивать королеву?**

— На тот момент, когда мы нашли Ольгу Шорохову, у нас варианта не было. Не в обиду российским актерам и актрисам будет сказано, но у нас не такой уж и большой выбор голосов. Особенно женских. С мужскими проще, но и их тоже мало — около десятка. «Последнего человека из Атлантиды» у нас озвучивали Михаил Ефремов, Армен Джигарханян, тот же Юрий Стоянов... А вот с женскими персонажами у нас как-то совсем небогато. Есть, конечно, Рената Литвинова, которая за последнее время озвучивала, наверное, все мультфильмы, которые производились в России. Она, безусловно, талантлива, и у нее все хорошо получается, но в итоге все отечественные мультики последних лет звучат одними и теми же голосами, у них одни и те же краски.

Могу сказать, что у компании Pixar примерно такой же подход — да, они приглашают для озвучки звезд, но в довольно ограниченном количестве. И этим они сильно отличаются от того же DreamWorks, у которых в мультфильме «Кунг-фу панда» есть Аджелина Джоли, Джеки Чан и куча других звезд с 2–3 репликами за фильм. Зато они указаны в титрах, их имена привлекают зрителей. Это часть пиар кампании фильма. Кстати, в этом плане нашему мультфильму чуть-чуть легче. Российский фильм в прокате — это уже событие. При этом мы стараемся, чтобы качество у нас на уровне. «Снежная Королева» ведь пойдет не только в российском прокате, но и в мировом. Мы одновременно с русскоязычной версией делаем и английскую.

— **Есть ли сейчас смысл говорить о конкуренции среди мультипликационных студий на российском уровне?**

— В России практически нет конкуренции в нашей области. Мы радуемся любому российскому мультфильму, делается в какой-то другой студии, а затем выходит в прокат. Тут важно, чтобы продукт был хорошего качества. Иногда ведь выходят очень плохие мультики, и это обидно — это ощутимый удар по всей российской мультипликации в целом. Нужно сказать большое спасибо тетралогии «Три богатыря», которая показала и продюсерам, и инвесторам, что российские мультфильмы могут зарабатывать деньги. В сумме эти мультфильмы заработали больше 20 миллионов долларов — это большие деньги для проката.

Другой пример — «Белка и стрелка». У картины был не очень большой европейский прокат, тем не менее она в Польше собрала больше, чем «Обитель зла-4».

— **В прокате наши мультфильмы создают конкуренцию иностранным?**

— Пока трудно о чем-то говорить. Четыре мультфильма про богатырей и одну «Белка и стрелка» нельзя сравнивать с 80-летним опытом «Диснея». Там люди все-таки на другом немного уровне работают.

— **А в анимации сейчас есть такие имена, как, например, Михайлков в кинематографе?**

— Сейчас нет. Распад СССР сильно ударил по анимации. У нас мультфильмами вообще в 90-е никто не занимался. Первые реальные попытки были сделаны уже ближе к 2000 году.

— **Получается, что у нас «Ну, погоди» сразу — 3D?**

— Нет, конечно, но хорошие специалисты, оставшись в 90-е без работы, поменяли профессию. Огромная пауза привела к тому, что перестали следить за новыми тенденциями и уже теряли квалификацию. Фактически анимация в России начинала с нуля.

— **3D-мультфильмами сейчас уже никого не удивить. В некоторых кинотеатрах даже 4D предлагают. Как вы считаете, если сейчас сделать рисованный мультфильм, какие были в советские времена, он будет востребованным? Пойдет на него зритель?**

— Технологии не имеют значение. 3D, 2D... да хоть картонная перекладка! Если это будет интересная история, зритель пойдет. Миядзаки делает такие красивые рисованные мультфильмы — глаз не оторвать! Я вас уверяю, если Рихард сделает рисованный мультфильм, его посмотрят миллионы людей. Те же наши «богатые» доказывают — технологии не важны, важен сюжет.

— **Чем процесс создания 3D-мультфильма отличается от обычного, рисованного?**

— У создателей рисованных мультфильмов руки развязаны — можно придумать все что угодно, и карандаш это нарисует. 3D — это реальные объекты, которые имеют свои формы, и их просто так не заставишь растянуться или, например, взорваться. Чтобы форма одного предмета изменилась, нужно кучу всего другого изменить. Здесь одно цепляется за другое.

— **Спасибо вам за беседу! Будем с нетерпением ждать выхода «Снежной Королевы» на экраны!**

— И вам спасибо!

**6.09.2011**

**Газета «Время Воронежа»**

**Автор: Ирина Маслова**