

# СТРАШНО.ru



«Los Dias Sin Dias»

**Андрей Бахурин** *разносторонностью напоминает человека эпохи Возрождения. Однако в отличие от них мастер XXI века увлечен компьютерной анимацией.*

*Захватывающие Flash-мультфильмы Андрея наполнены юмором, милыми быденными деталями, узнаваемыми приметами родного города Андрея — Петербурга. И в то же время они мистичны, сумрачны, пугающи... Он один из основателей портала альтернативной веб-анимации КОМС (Концептуально Отличающаяся Мультипликационная Система), лауреат российских и зарубежных анимационных фестивалей.*

**АБ:** Андрей, твой сайт называется «Куклы-уроды», а сюжеты твоих мультфильмов пугают...

**АБ:** Не все. Мой последний мультфильм — «Папина

библиотека» — очень добрый. Возможно, название сайта может кого-то отпугнуть, но, посмотрев мультфильмы, люди поймут его смысл. Часто посетители сайта пишут отзывы о моих работах. Говорят, что никогда не видели более жизнеутверждающих фильмов. В отзывах о мультфильме «Los Dias Sin Dias» каждый второй признается, что плакал во время просмотра. Один человек даже написал: «Я над вашим мультиком плакал, а ведь я хирург»... Люди испытывают катарсис.

**АБ:** Ты только что вернулся с XI Открытого российского фестиваля анимационного кино в Суздале. Расскажи о впечатлениях.

**АБ:** Там было очень много людей. Все не поместилось в зрительном зале, несмотря на то, что до Сузда-

ля доехать довольно сложно. Жюри на этот раз было необычным. Оно состояло из 33 человек, в числе которых были известные российские аниматоры (Норштейн, например), кинокритик Алексей Орлов и бесценный ведущий фестиваля Вадим Жук.

Из голосования устроили лотерею: на закрытии фестиваля из коробки с 33 карточками с именами лауреатов вытащили 11 карточек и по ним определили победителей. Получилось захватывающее шоу, но победителями оказались случайные авторы. Моего фильма не было в их числе. Спорная система, не так ли.

Кроме того, в состав жюри входили и те, чьи работы участвуют в конкурсе. Остроумно поступил режиссер Дмитрий Геллер, автор очень красивого мультфильма «Признание в любви», голосовавший во всех номинациях за свою работу.

В результате я занял 17 место из 54, а в номинации «Лучшая драматургия» — второе место.

**АБ:** Расскажи о мультфильме, который ты представлял на фестивале.

**АБ:** В мультфильме «Папина библиотека» использована музыка знаменитого трубача Дэйва Дугласа. Сюжет фильма я сочинил еще в 1999 году, но однажды, слушая сольную пластинку Дугласа, я понял, что она словно создана для этой истории. Сразу принял за работу. Я боялся, что Дэйв Дуглас не позволит мне использовать его музыку в мультфильме, написал ему, и тот с радостью согласился. Закадровый текст великолепно прочитал Федор Громов, очень талантливый артист. Можно заслушаться его чтением «Песен Западных Славян».

**АБ:** Как ты находишь сюжеты мультфильмов?

**АБ:** Сюжеты всегда приходят сами собой. Для меня анимация — это своего рода медитация. В процессе творчества человек становится проводником сверхъестественных сил. Вообще, художник — это мистический инструмент. Отсюда, к примеру, визионерские способности некоторых творческих людей. «Вдохновение» происходит от слова «вдохнуть». Человек просто открывает клапан, и в него что-то входит. В человека, занятого быденными проблемами, вдохнуть ничего невозможно. А когда ты открыт, идеи неожиданно приходят сами.

Часто я просто рисую картинку, не имея определенного замысла. Например, девушка сидит на подоконнике, свесив ноги, ветер развеивает ее волосы, к ней кто-то подходит, она падает — персонажи начинают жить своей жизнью, а я им не мешаю. До самого финала мне не известно, чем мультфильм закончится. Я становлюсь зрителем, но не тем, который посмотрел историю за три минуты, а тем, с которым она произошла, кто был вместе с персонажами. Однажды я шел к метро мимо автомобильной стоянки. У одной из машин сработала сигнализация, и это вдруг подтолкнуло мою фантазию... Дойдя до метро, я уже знал сюжет своей будущей работы «Жлобинские игрушки».

**АБ:** Ты постоянно получаешь предложения от продюсеров. Будешь ли ты сотрудничать с кем-



либо из них?

**АБ:** Не знаю, это, наверное, от продюсера зависит. Сейчас у меня есть работа, которую я не собираюсь оставлять, но всегда полезно иметь контакты.

**АБ:** Эта работа как-то связана с анимацией?

**АБ:** Нет, я работаю веб-дизайнером. Главное, что эта работа оставляет свободное время для других интересных мне занятий.

**АБ:** А как, по твоему, выглядит работа компьютерного аниматора с продюсером?

**АБ:** Я думаю, это авторское кино по моему сценарию. Скорее всего, на телевидении, и, вероятно, на зарубежном. Работа на заказ мне не интересна. Я не могу работать, оставаясь связан некими рамками. Даже когда я рисую фильм по заранее написанному сценарию, в мизансцены сами собой влетают новые персонажи, параллельные действия. Иначе не получится.

Я думаю, что зарабатывание денег анимацией погубит меня как автора. Деньги диктуют свои условия и требуют компромиссов. Для меня анимация — это способ отвлечься, отключиться от внешнего мира. Я ни перед кем не отчитываюсь. Не понравилось — выбросил. Когда я рисую, то не думаю, получится ли из этого что-нибудь стоящее. Это способ уйти в себя, как живопись и музыка. Это занятия одного рода. Я их чередую.

**АБ:** Представь, что Flash не было бы?..

**АБ:** ...Тогда я бы просто занимался живописью. Для меня анимация без компьютера невозможна. Для рисованной анимации нужно серьезное оборудование, студия, большие деньги на пленку. Я даже точно не знаю, как происходит работа с рисованным мультфильмом. Я же нигде не учился анимации. Я просто воплощаю свое представление о том, каким должен





«Los Dias Sin Dias»

быть анимационный кинематограф, понятия динамики или монтажа, основанные на моем зрительском опыте.

**☺:** *Как ты оцениваешь работы российских аниматоров по сравнению с западными?*

**АБ:** Создается впечатление, что у нас традиционные аниматоры, получив доступ к компьютеру, начали перекладывать на него слишком много своей работы.

Сейчас строгой границы между компьютерной и рисованной анимацией нет (в рисованном мультфильме фоны, заливки делаются на компьютере, и это нормально). Но лишь компьютерная перекладка дает в мультфильме очень плавное движение, которое всегда заметно. Я видел много красивых и талантливых работ, но это одинаково плавное движение в них раздражает. Еще хуже, когда используют градиентную заливку.

Иностранная авторская анимация тоже делается на компьютере, но этого не видно. То есть западные аниматоры используют компьютер лишь как одно из средств. Такое же, как, например, карандаш. В Суздале я сказал об этом за круглым столом. Потом, на банкете, один из аниматоров предложил «выйти, разобраться»... Но в ходе разгоревшегося спора он со мной согласился.

Компьютер надо использовать очень осторожно. Приятно, что в победившем на фестивале фильме «Молоко» Игоря Ковалева участие компьютера совершенно не заметно. Это высокое мастерство. В фильме виден художник, а не компьютер.

**☺:** *Но как можно скрыть работу компьютера, если твои мультфильмы полностью сделаны во Flash?*

**АБ:** Я стремлюсь к иллюзии ручной работы. Я делаю мультфильмы для Интернета, а там надо, чтобы файл меньше весил. Поэтому моя графика лишена деталей. Один кинокритик сказал мне, что на общее впечатление это несколько не влияет. Меня даже спрашивали на фестивале, рисованный мультфильм

или компьютерный. Эти вопросы радуют. Фильм можно сделать из чего угодно. К примеру, Гарри Бардин из спичек сделал фильм, от которого захватывает дух.

А недавно я смотрел ранние фильмы Питера Джексона. По выходным он с друзьями снимал фильм ужасов о том, как инопланетяне захватили деревушку с целью делать из фермеров фаст-фуд. В этом «безбюджетном» трэш-фильме столько гениальных режиссерских находок, что от него невозможно оторваться. И я понял, почему этому режиссеру поручили снимать трилогию «Властелин колец».

**☺:** *Что Интернет может дать современному художнику?*

**АБ:** Интернет дает паблисити. Это маркетинговый инструмент, гораздо более гибкий и демократичный, чем другие виды рекламы. Многие художники делают себе сайты и на этом останавливаются, а сайтом надо заниматься. Поле для экспериментов для меня стал сайт группы *Amontillado*, в которой я играю. Одним из разделов этого сайта были «Куклы-уроды». Я разделил их, когда анимация начала играть большую роль в моей жизни. Теперь на сайт Scary.ru заходит примерно 700 человек в день, приходят отзывы и предложения со всего света. Не будь Интернета, я не имел бы возможности заявить о своем творчестве.

Беседовала Дженнет Атаева



Жлобинские игрушки

