



«Мой компьютер — это просто ящик с красками»

Студию «Пилот» знают, наверное, все, а уж забавные рисованные персонажи Братья Пилоты давно завоевали зрительские симпатии. Сегодня у нас в гостях Андрей Кузнецов — художник студии «Пилот». Впрочем, не только художник, но и аниматор, режиссер-постановщик, автор сверхпопулярных в Интернете серий рисунков, да и просто очень интересный человек.

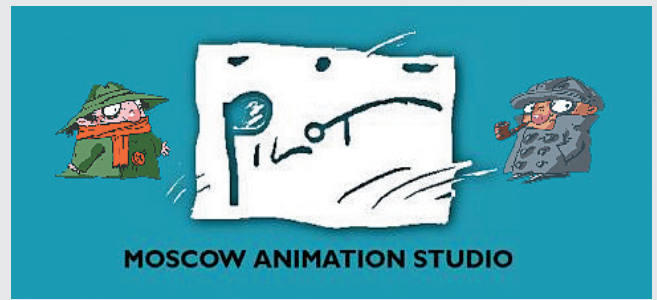
Ваша фильмография насчитывает более тридцати лент. Однако в Сети Вас знают в первую очередь как автора серий рисунков «Чебураки», «Лубок», а теперь еще и «Чук и Мак». Вам не обидно от такой однобокости восприятия? Не утомляет ли то, что Вас воспринимают прежде всего как «того самого человека, рисующего смешные картинки»?

Нет, не обидно. Я рад, что у меня получаются смешные картинки и кто-то еще кроме меня считает их смешными. Хотя если вспоминать в связи с мультфильмами, тоже приятно.

Продолжая тему серий: сетевая общественность более чем горячо их приняла, и редкий день обходится без просьб немедленного продолжения всех серий сразу. А как Вы сами воспринимаете эту область Вашего творчества? Не хочется иногда то свободное время, которое уходит на создание серий, потратить на отдых, никак с изобразительными делами не связанный?

То, что я выкладываю в Интернет, я рисую для собственного удовольствия и в порядке отдыха от работы. Стоит только напрячься и подумать: «А вот чем бы еще продолжить удачную серию?» — как выходит какая-то лажа. С одной стороны, я понимаю, что интерес людей можно (или нужно?) поддерживать, выкладывая новые и новые работы в удачных сериях, с другой — нельзя опускать планку, рисуя все подряд, что приходит в голову, — лишь бы про тебя не забывали (вот тут-то как раз становится жалко своего времени). Лучше подождать. Или возникнет удачный сюжет для старой серии, или

Студия «Пилот»



Работы этой студии, основанной более 10 лет назад, известны как профессионалам от анимации, так и обычным зрителям. Впрочем, эта история начиналась гораздо раньше — когда на творческом объединении «Экран» были созданы завоевавшие наши сердца фильмы «Пластилиновая ворона», «Обратная сторона Луны» и, конечно же, «Падал прошлогодний снег». В 1986 году появились поистине культовые серии «Следствие ведут Колобки» (часть выпущена «Союзтелефильмом», часть — все тем же «Экраном»), а чуть позже создатели этих фильмов основали свою собственную студию анимации. С тех пор братья Колобки переименовались в Пилотов и стали символами студии, а фильмы «Пилота» с завидной регулярностью удостоиваются всевозможных жанровых премий. Что и неудивительно: каждый фильм студии — это маленький шедевр.

«Не буду кривить душой и скажу, что приятно быть относительно знаменитым. Что есть, то есть»

вообще новая начнется. Обычно это бывает в период относительно затишья на основной работе, либо в подготовительный период фильма, либо по сдаче одного, пока новый не начался.

Кстати, насчет свободного времени. Я открою небольшой секрет: от работы я отдыхаю на работе, прямо на рабочем месте. А дома я почти не рисую — дома у меня «отдых, с изобразительными делами не связанный». Исключения есть, но это исключения. С таким же успехом я иногда беру работу на дом, чтобы спокойно посидеть над ней с кофейком да трубочкой.

Что для Вас Интернет вообще и популярный ресурс LiveJournal.com — в частности?

Интернет — место, где расширяется мой круг общения (в частности, hiogo.ru и LiveJournal.com). Плюс источник информации. Ну и место, где себя можно показать. Как же без этого. Не буду кривить душой и скажу, что приятно быть относительно знаменитым. Что есть, то есть.

Вы художник, аниматор, сценарист, режиссер-постановщик. Такое разнообразие — это проявление Вашего желания попробовать себя во всех ипостасях? Или это действие правила «хочешь, чтобы что-то было сделано хорошо, — сделай это сам»?

Изначально я видел себя художником-постановщиком. То есть мне интереснее было придумывать персонажей, изобразительное решение фильма.

На первом же занятии я так и спросил у Александра Татарского, можно ли мне вот именно этим на «Пилоте» и заниматься, — на что он посмотрел на меня, как на дурака, и сказал, что можно, но не сразу. И выучил меня на художника-аниматора. Постановщиком я стал в 1992 году, заменяя ушедших со студии художников. Надо было продолжать начатые фильмы, поэтому я работал уже в заданном стиле. Хорошая школа, кстати. Да, вот еще: когда я работал на студии, приходилось участвовать во всех процессах изготовления мультфильма (кроме разве что непосредственно съемки), что также оказалось очень полезным при работе художником-постановщиком.

Когда я уже изрядно поднабрался опыта, поступил на режиссерские курсы при ВГИКе — чисто из интереса, никаких особенных режиссерских амбиций я не имел и не имею до сих пор. Однако и это мне (и студии) пригодилось, когда на «Пилоте» начался проект «Гора самоцветов» по сказкам народов России. Так вот и стал я самым настоящим, а не корочковым режиссером.

О совмещении этих профессий: это одновременно и удобно, так как не надо никому ничего объяснять (кроме аниматоров; в одиночку анимацию не сделаешь — объем большой, сроки фиксированные), и довольно-таки тяжело — голова-то одна, а сколько в ней всего держать нужно. Так что сам все не сделаешь (есть, конечно, умельцы, но я не из таких). А вот с аниматорами, зная специфику профессии, работать легко. Даже если не можешь объяснить словами, можно всегда сесть и нарисовать ему три-пять картинок или править его собственные — у него на глазах, «не отходя от кассы».

Вот, про сценариста забыл! Я не сценарист. То есть я могу написать сценарий по рассказу, например, но выдумывать истории от начала до конца — это не мое. Пока, во всяком случае.

Что понравилось больше всего?

Больше всего понравилось монтировать — собирать кино из кусочков. Обычно на этом этапе вся рутинная работа сделана, остается чистое удовольствие. Иногда, кстати, во время монтажа придумываются новые фишки, которые можно вставить в кино, — я так и делаю, если позволяет время.

Как, на Ваш взгляд, развитие цифровых технологий влияет на работу художника? Пользуетесь ли вы для работы чем-то помимо компьютера, и если да, то чем?

Развитие цифровых технологий ускоряет и упрощает технически работу художника — увеличивает его возможности. Ни мозгов, ни таланта компьютер художнику не прибавляет (впрочем, это банальная истина). Мой компьютер — это просто ящик с красками. К сожалению, кроме компьютера, я при рисовании ничего не использую. К сожалению — потому что компьютер в определенной степени развращает возможностью неограниченного редактирования рисунка. Раньше-то, бывало, карандашом композицию слегка набросашь, тушь да краски в руки — и вперед, никаких уже исправлений. А сейчас крути-верти как хочешь; почти готовую, да и уже готовую работу можно поправить, а то и кардинально изменить. Это



«Художником-мультипликатором я хотел быть с детства. Непонятно было, как реализовать это желание»

расслабляет. На бумаге я рисую редко, в основном на работе (иногда приходится, да). Простым карандашом.

Бытует мнение, что использование в работе графических редакторов, цифрового фото и монтажа является профанацией искусства художника. Разделяете ли вы это мнение?

Нет, этого мнения я не разделяю. Частично я на эту тему сказал выше. Что есть профанация искусства художника? Мне это непонятно. Я могу еще, допустим, представить себе профанацию ремесла художника: вот один человек учился пять-семь лет кобальт синий светлый с кадмием желтым средним смешивать, подрамники колотил, холсты натягивал, а тут незнамо кто в кнопочку тыцнул — вот ему и холст, и палитра. Но — опять повторю — мозги и способности, талант из компьютера не возьмутся (как не возьмутся они по умолчанию и из пятилетнего смешивания красок, просиживания в студиях и пьянок на пленэрах). Я так думаю. Кто-то думает иначе: раз у тебя в ванной сто пятнадцать банок с проявителями-фиксажми не стоят, то и фуфло ты, а не фотограф. Кино в компьютере делаешь — значит, «В Нем Бога Нет». Ну да ладно.

И последний вопрос — о выборе профессии. Сначала вы хотели стать экономическим кибернетиком (что бы это ни значило), а стали художником. Чем вызвана такая резкая смена интересов и жизненных ориентиров? Ведь эти занятия, мягко говоря, лежат не совсем в одной плоскости.

Я не хотел стать экономическим кибернетиком — мне сказали, что им нужно стать. Вот я и попробовал. Не вышло. У меня и в школе-то неважно было с математикой, а уж про высшую да дискретную (или как их там еще), которые начались в институте, и вспоминать не хочется. Единственное, что я более-менее понимал и что мне нравилось, — это предмет «архитектура ЭВМ и вычислительных сетей». В общем, вышибли меня в первую же сессию.

А вот художником-мультипликатором я хотел быть с детства. Непонятно, правда, как можно было реализовать это желание: во ВГИК на мультипликацию принимали чуть ли не двух человек с Москвы, а без художественного образования об этом вообще можно было забыть; про курсы аниматоров я ничего не знал — были такие при «Союзмультфильме» или нет. Да и времени на это уже не оставалось — через полгода мне армия светила, так что я расслабился и пошел на завод работать слесарем.

Ах, да! Я ж еще пробовал устроиться художником на студию военных диафильмов, но туда тоже не взяли. Даже разговаривать не стали, хотя вакансия была.

После армии я поступил на худграф МГПИ, а в 1989 году пришел на курсы аниматоров на студию «Пилот». Так моя мечта осуществилась. Я счастливый человек.

Редакция журнала Enter поздравляет Андрея Кузнецова с днем рождения!

Беседовал Максим Тимонов