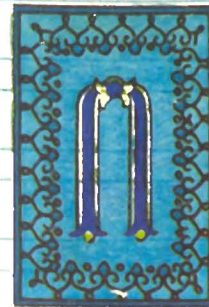


ბ ა ჯ რ ა უ რ  
ს ა ჯ რ ა დ ე



# ВАХТАНГ БАХТАДЗЕ



РЕЖДЕ чем научиться читать, дети складывают по слогам чудесные образы мультипликации. Это первоначальная грамота, «голубой ручеек», с которого начинается большая река взрослой эстетики и морали.

А что до этого?

Каждый ребенок по-своему художник. Он познает человека с простейшего, но непременно в его жизни рисунка. Рисунок подкрепляется стихами:

Точка-точка, два крючочка,  
Носик, ротик, оборотик...  
Ручки, ножки, огуречик —  
Вот и вышел человечек!

Так испокон веков с карандашом в руках дети повторяют эту присказку, чтобы лучше познать окружающих и самих себя...

Но нет, это еще не мультипликация. Всего лишь первый шаг к ней. Чудо «мульти-пульти» начинается с оживления человеческой фигуры. И путь к этому чуду не близок. Важное открытие совершается за школьной партой, когда на страницах тетради или — чего греха таить — учебника детской рукой выводится все тот же человечек, но... как бы в движении. Нехитрое волшебство большого пальца, и вот уже замельтешили перелистываемые забавно разрисованные странички... Фигурка оживает, превращаясь то в гимнаста, то в веселого танцо-



ра. Физиономия человечка, если постараться, обретает мимику, в ней можно прочесть и смех и слезы. Это ли не чудо?!

Когда-то такие книжки, специально напечатанные для потехи, назывались «мутоскопом». Само латинское слово (муто — изменение, скоп — наблюдение) свидетельствует о древности занимательной игрушки. Остается добавить, что «мутоскоп», запечатленный — кадр за кадром — на киноплёнке, — это уже вполне мультипликация!

С «мутоскопа», как мы увидим, начал первые шаги в страну рисованных героев и любознательный грузинский мальчик, в будущем известный сказочник экрана Вахтанг Давидович Бахтадзе.

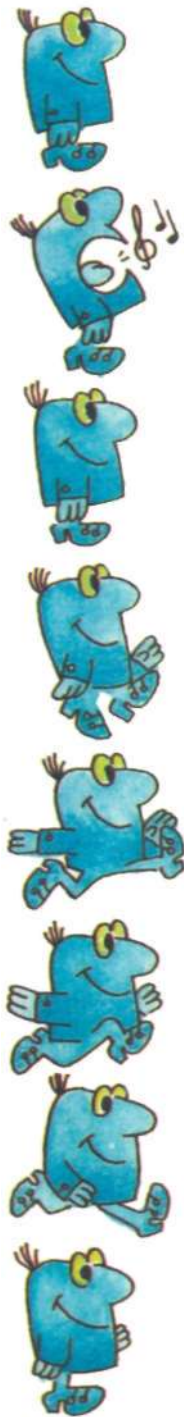
Путь художника от первых детских чудо-игрушек до самых зрелых творческих свершений отмечен неустанными поисками и находками. В лучших работах В. Бахтадзе мы встречаемся буквально с фейерверком остроумнейшей выдумки, веселого юмора, хорошего современного вкуса. В грузинской культуре, в самом национальном характере художника заложен дар талантливого рассказчика, тонко чувствующего красоту пластической формы. Из богатой кладовой национального искусства черпает режиссер-мультипли-

катор многие темы, образы, стилистику своих живописных рисованных лент. Жанр сказки, притчи, легенды часто встречается в его фильмах, обращенных в далекое прошлое или в сегодняшний день.

Особого внимания и уважения заслуживает настойчивое стремление Бахтадзе воплотить в мультипликации современную тему. Он мог бы не выходить за черту прекрасной поэтики грузинского фольклора, запечатлевшего творческий опыт многих поколений. Об этом свидетельствуют поставленные им сказки для детей: «Курша», «Три соседа», «Девочка и Гусь». Их успех очевиден. Но еще более увлекает режиссера непростое поприще сказочника современной темы. В «клуб» знаменитых мультипликационных человечков, возглавляемых Буратино, полноправным членом вошел мастер Самоделкин — порождение щедрой и изобретательной фантазии художника. Этот образ стал классикой грузинской мультипликации.

В творчестве Бахтадзе подкупает искренность, подлинно народное мироощущение; его рисованным персонажам не чужды социальные эмоции. По всему видно, что человечность и мастеровитость Самоделкина, любимого, по признанию режиссера, героя, уходит своими корнями глубоко в национальную почву — к тем простым людям труда, деяниями которых держится земля, а нравственными ценностями дорожит современный сложный механизированный век.

Обитатели мультипликационного мира Бахтадзе — человечки из металла и дерева —



вовсе не сообщают экрану ни рационализма, ни сухости. Познательность кинолент не конкурирует с их эмоциональностью. Да и может ли быть иначе, если режиссер выше всего ценит образную силу искусства?

Во время одной из встреч я, киновед-москвич, спросил Вахтанга Давидовича:

— Вы согласны с известным афоризмом о том, что мультипликация — это кратчайший путь от мысли к образу?

— Да, согласен. Эта мысль принадлежит моему уважаемому московскому коллеге Федору Хитруку. Согласен, но с маленьким уточнением: кратчайший путь проходит через эмоции зрителя. Обязательно!

Из первого вопроса вытекает второй:

— О чем вы думаете, приступая к работе над фильмом?

— Прежде всего о детях! Бахтадзе открыл для детей чудесные двери в мир, где невозможное становится возможным. Юные зрители нескольких поколений хорошо помнят чарующие своей волшебной простотой, чистые, как горный ручей, фильмы-сказки, в которых эхом отозвалась народная мудрость. Мы еще не раз убедимся, что подлинным «древом желания» художника был и остается уходящий своими корнями в глубокую древность чарующий фольклор Грузии. Под его «сенью» возникают мультипликационные образы, где бы не происходило действие — в хевсурской деревне, в горах ли Имеретии или среди новых кварталов современного Тбилиси. Именно фольклор с его остротой, емкостью и масштабом худо-

жественного мышления ведет экранные сказки Бахтадзе кратчайшим путем от мысли к образу.

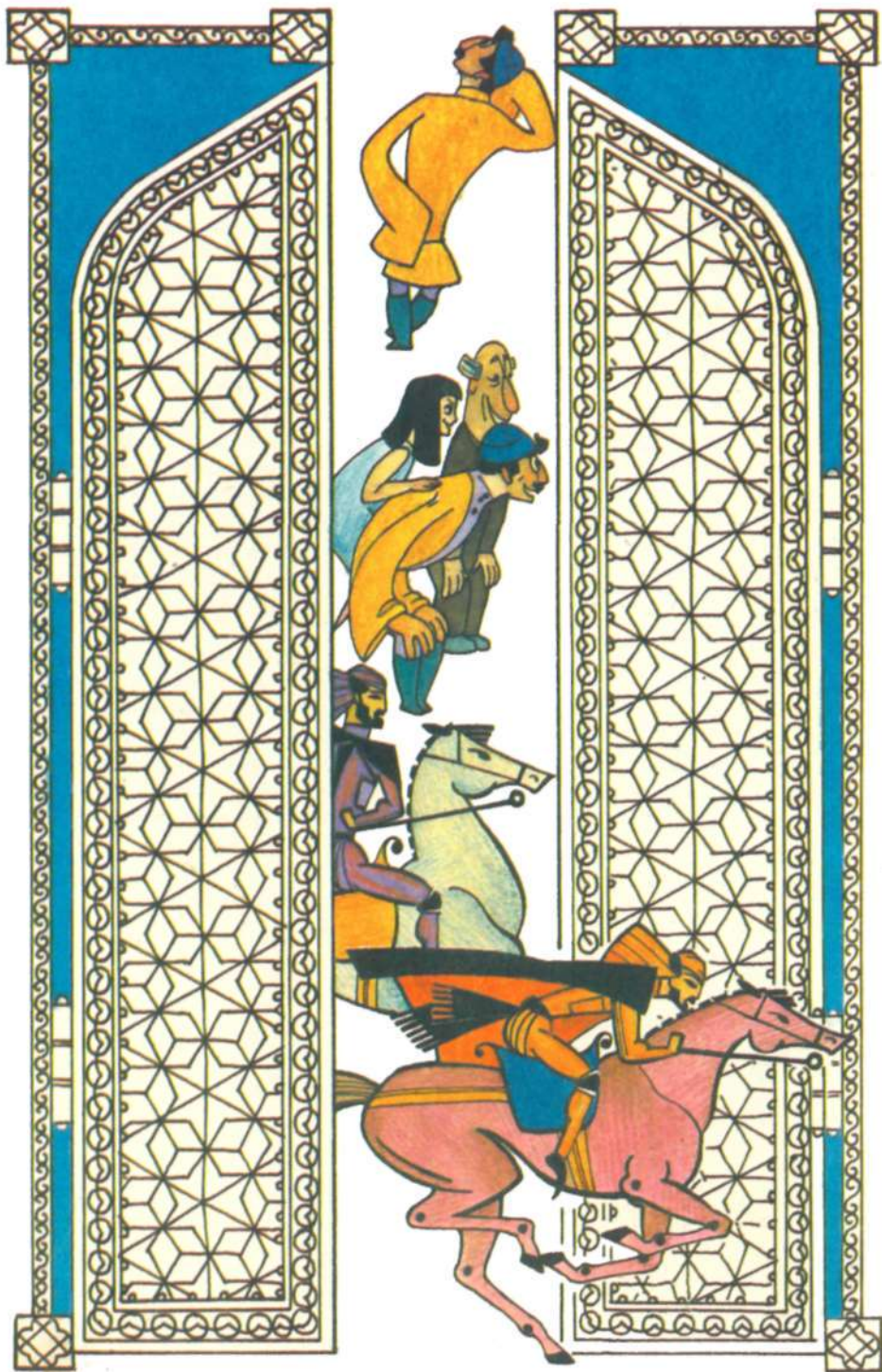
Многие сюжеты художник находит в мире научной фантастики. Тут и путешествия в космос, и на дно морское... Однако привлекательность картин Бахтадзе определяется не только ло-настоящему занимательной и умной драматургией (автор почти всех сценариев Н. И. Бенашвили), но и талантливой «игрой» металлических человечков. Их приключения захватывают детвору не менее, чем приключения сказочных принцев и принцесс.

Мультипликационные ленты Бахтадзе для взрослых отличаются остро выраженной сатирической направленностью («О, мода, мода!», «Еще раз о моде», «Нарцисс»), Это современные притчи о капризах, крайних увлечениях и нравственном несовершенстве иных героев нашего времени. Обращается режиссер и к леген-



дам из прошлого. Исполнен совершенства поэтический этюд о благотворном влиянии искусства на человека — фильм «Новолуние» вечной теме любви посвящена аллегорическая лента «Фантазия»... Обратившись к этим «взрослым» картинам Бахтадзе, мы увидим, как меняется художественный язык. Режиссер широко и умело использует возможности современной графической и комбинированной мультипликации. Стремительным ритмом будут отмечены монтажные построения. Видное место займет киноколлаж. Прием, новый для мультэкрана.

Более пятидесяти лет трудится в кино один из пионеров грузинского рисованного фильма В. Д. Бахтадзе. Путь его, как путь всякого первоходца, отнюдь не усеян розами. Творческие искания шли бок о бок с кропотливой повседневной работой, радость открытий не всегда скрашивала горечь потерь.



## «ТРУДНАЯ, СЛАДКАЯ НОША»

Так назвал свой пока еще неопубликованный автобиографический очерк Вахтанг Давидович Бахтадзе. И в этом несколько парадоксальном, но точно определенном мы находим творчески емкую формулу полувековой жизни художника в искусстве мультипликации.

Трудной — потому что действительно нелегкой дорогой идут подлинны новаторы к идеалу добра и красоты. Сладкой — потому что, как говорится, своя ноша не тянет, и нет радостнее минут для художника, чем те, когда его искусство приносит радость людям. Должно быть, оттого не становится ноша бременем.

...На гостиничном столике, в вазе с претензией «под хрусталь» лежат три спелых, ярко-оранжевых апельсина. Вахтанг Давидович берет их один за другим и высоко подбрасывает в воздух. Как заправский жонглер! Легко и ловко взлетают и опускаются стремительные шары. Запоминается добрая улыбка мага и волшебника. Ему уже семьдесят! Но удивляет другое. Я задаю вопрос: не находит ли он какой-либо связи между искусством жонглера и мультипликатора?

— Самую непосредственную! И то и другое — искусство непрерывного артистического действия, вечного движения... Люблю цирк ровно столько, сколько помню себя.

И он охотно вспоминает свои детские годы, начало пути. 3

этом угадывается стремление разобраться в истоках, в корнях своей жизни, чтобы лучше понять сегодняшнего себя и такое стремительно-быстрое время... Маленький Вахтанг быстро приохотился к миру клоунов, эквилибристов, жонглеров. И хотя цирк был не близко, мальчику из тбилисской семьи, где рано умер отец, он был хорошо известен, правда, далеко не всегда с парадного входа. Кто были его любимые актеры? Конечно же, Бим и Бом. Веселые, остроумные клоуны с набеленными лицами, в одинаковых шелковых комбинезонах по колени, с пышными рукавами и жабо... Или вот еще ловкий акробат и киноактер Павел Есиковский (он снимался в «Красных дьяволятах»). В глазах одиннадцатилетнего Бахтадзе этот артист-универсал как бы олицетворял единство цирка и кинематографа.

А сколько радости принес экран! Ведь кинотеатр находился почти рядом... Ностальгические нотки угадываются в голосе режиссера, вспоминающего — пору расцвета немого кино, когда ему довелось посмотреть — и не один раз — неповторимые шедевры «великого немого». Он и сегодня убежден, что ранние комические с участием Бестера Китона и Гарольда Ллойда, Пата и Пэташона, Монти Бенкса и Чарли Чаплина сыграли для мультипликации гораздо большую роль, чем звуковые ак-



терские фильмы, многоречивые, часто бездейственные. По словам режиссера, он не только увлеченно следил за приключениями прославленных комиков, но и старался копировать их. Часто разыгрывал перед своими друзьями импровизированные комические сценки собственного сочинения, и, как они сейчас вспоминают, это получалось довольно забавно. Пройдет немало лет, и режиссер Бахтадзе вновь продемонстрирует свое искусство «представления», изображая смешные повадки героев перед художниками - оживителями в мультипликационной мастерской. Это будет прямой режиссерский показ, столь ценный в искусстве.

Но, пожалуй, еще большую роль в судьбе режиссера сыграло мальчишеское увлечение рисованием. Оно тоже было похоже на игру. В его первом испорченном учебнике весело порхали птицы. Их было много. Чтобы полнее и убедительнее показать их вольный полет, юный художник долго и старательно наблюдал за жизнью пернатых на улицах и крышах старого Тбилиси. С тех пор наблюдательность всегда будет питать творческую фантазию мастера.

В своей автобиографии Бахтадзе отметит: «Мир ожившего рисунка поразил мое детское воображение... Помню, как приближалось 1-е Мая 1925 года. Это был и день рождения одной из моих сестер. Я подготовил подарок. Небольшой альбом для стихов. (В то время были в моде такие альбомы.) И на всех листках альбома, точнее — на каждом их уголке, я нарисовал птиц с крыльями в раз-

ных положениях, будто летящими. Держа одной рукой корешок альбома, другой стал быстро перелистывать его страницы. И произошло невероятное... Все присутствующие ребята в один голос воскликнули: «Летят! Летят!.. Они летят!»

Много лет спустя Бахтадзе узнал, что это простое приспособление называется «мультоскопом». Ради шутки он демонстрирует его и теперь.

Бывает так: играют мальчишки в пограничников, а потом иные из них действительно надевают зеленую форменную фуражку. Бахтадзе играл «в кино» и стал кинематографистом.

Для ребятшек своего двора юный Вахтанг открыл всамделишный кинотеатр. Проекционный аппарат смастерил сам из старых бросовых деталей. Чтобы купить «по случаю» киноленты, нанялся звонарем в маленькую церковь по соседству. Кинотеатр был назван «Вах-Бах», в чем угадывалось стремление нашего дворового «Самodelкина» не уронить себя среди восхищенной детворы. Он был одновременно и директором, и кинемехаником, сам рисовал бесплатные билеты и красочные афиши. Он стал «другом-волшебником» своего двора. Но, как известно, чудо рождает чудо. Однажды к ребятам заглянул настоящий директор из Дома работников просвещения и, узнав, кто из них художник, пригласил Бахтадзе рисовать афиши для настоящего кинотеатра. Вскоре Вахтанг поступил в Народную художественную студию известного грузинского художника — профессора М. Тоидзе, где учил-

ся по вечерам до окончания средней школы.

Ему было девятнадцать, когда он, полный наивного восторга и душевного трепета, переступил порог знаменитой киностудии «Госкинопром» Грузии. Здесь в начале двадцатых родился легендарный фильм «Красные дьяволята», увидели свет эпические киносказания «Элисо» и «Соль Сванетии». Здесь возшла звезда грузинского немого кино Наца Вачнадзе.

Стремительный, оглушающий мир кинопроизводства захватывает молодого художника. Он стоит перед выбором, как витьязь на распутье. Чем заняться? На что употребить свои силы? В мечтах громоздятся масштабные контуры игрового кино. Однако первые шали на киностудии оказываются иуда более скромными — он становится учеником художника-фазовщика. Его приход в мультипликационную мастерскую студии не был случайным. Став в 1933 году штатным кинематографистом, Бахтадзе одновременно поступает учиться в тбилисскую Академию художеств. На академических занятиях он фиксирует ничуть не меньше выразительных фаз движения человека, чем параллельно в мультмастерской. Уроки теории подкрепляются творческими навыками.

Первым руководителем мультмастерской был большой энтузиаст своего дела режиссер Владимир Муджири. Все работали в одной, не слишком просторной комнате. Когда не хватало средств, Муджири покупал краски и тушь на свою зарплату. Не оставались в стороне и другие. Это были пер-





вопроходцы грузинской мультипликации. Люди одержимые, дружные, преданные любимому делу.

Творческий путь В. Д. Бахтадзе теснейшим образом связан с коллективом мультипликаторской при Тбилисской киностудии с момента основания до наших дней. Его послужной список включает в себя почти все основные профессии, необходимые для создания рисованного фильма. Начиная от художника фаз движения до художника - мультипликатора. От ассистента режиссера до режиссера-постановщика высшей категории.

Поначалу мультипликаторы Грузии занимались изготовлением вставных мультэпизодов для различных, иногда игровых фильмов, да еще изредка выпускали короткометражки рекламного и агитационного характера. Вот одна из таких «агиток», где Бахтадзе был начинающим фазовщиком.

...Катится в сберегательную кассу тогдашний серебряный рубль. Двери широко открыты. Быстро мелькают страницы календаря. И вот уже из дверей выкатывается Большой Рубль, а за ним, словно цыплята за клушкой, высыпают ве-

селой гурьбой десятки новеньких рублей. Убедительно, весело, зримо.

В мультипликаторской бывали простои. Тогда, не теряя времени даром, Бахтадзе работал в игровом кино — ассистентом главного художника, профессора В. Сидамон-Эристави, в фильме известного советского кинорежиссера Михаила Чиаурели «Последний маскарад» или вторым художником в фильме Сико Долидзе «Дружба». Игровое кино стало для молодого художника неплохой школой. Но главные события были впереди. В 1935 году Бахтадзе принял участие в создании первой грузинской художественной мультипликации «Аргонавты». Пожалуй, тут впервые ему довелось в полном объеме встретиться с удивительной и многотрудной техникой рисованного фильма. Вместе с другими художниками он от начала и до конца готовил последовательный ряд рисунков, каждый из которых изображал очередную фазу движения того или иного героя. Фильм в аллегорической форме рассказывал о том, как «новые аргонавты» — советские люди осваивали болотистую Колхиду. Выяснилось, что



самое трудное в искусстве мультипликации — убедительно изобразить человека. Участник съемки Бахтадзе более всего был поражен тем, что, если даже персонаж двигался не спеша и делал только по одному шагу в секунду, то и в этом случае приходилось изготавливать по 24 отдельные картинки на каждую секунду экранной жизни героя. А если сцена длилась одну минуту? Картинок требовалось в 60 раз больше! Но ведь одностепенный фильм «Аргонавты» демонстрировался десять минут. Значит, съемочному коллективу под руководством Владимира Муджири и главного художника Ладо Гудиашвили пришлось изготовить около 15 тысяч рисунков! Вот что такое мультипликация — кропотливый, насыщенный труд многих умельцев.

Уже в довоенные годы В. Д. Бахтадзе стал признанным художником-мультипликатором. Он работает с режиссером В. Муджири над фильмами «Пройдоха» — о хитрой лисе, «Чиора» — о рыжей разбойнице и доверчивой птичке. Тогда же он сотрудничает с режиссером и художником К. Чанкветадзе по фильмам «Блоха и муравей» — о взаимной вырубке зверей и на-



секомых — и «Юный стрелок», где герой — мальчуган Нико.

В 1940 году Бахтадзе случайно наткнулся в студийной библиотеке на книгу Ю. Геники «Кинорежиссура. Хрестоматия». Книга произвела на него огромное впечатление, и вскоре Бахтадзе познакомился с ее автором, человеком исключительно чутким и доброжелательным. Геника снабдил грузинского гостя кипой литературы по вопросам режиссуры и в довершение всего познакомил с Михаилом Ильичом Роммом. Завязалась многолетняя творческая дружба — учителей и ученика. Добрый совет и всяческая поддержка помогли Бахтадзе самостоятельно пройти теоретический курс кинорежиссуры. Он мечтает о постановке мультфильмов, но годы «ученичества» по разным причинам затянулись.

О людях способных, инициативных вспомнили и заговорили, когда пришло время и послевоенная грузинская мультипликация стала постепенно набирать силы. Несколько режиссеров — А. Хинтибидзе, Ш. Гедеванишвили, К. Микаберидзе — пригласили из игрового кино. В 1949 году В. Бахтадзе был выдвинут ассистентом режиссера Ш. Гедеванишвили, который приступил к постановке цветного мультфильма «Неженка» о приключениях избалованного медвежонка. Отличная работа ассистента и на этот раз не очень то продвинула вперед его «трудную, тяжелую ношу» на пути к кинорежиссуре. Правда, год спустя В. Бахтадзе был командирован в Москву на киностудию «Союзмультфильм»



для повышения квалификации. Стажировка стала для него маленькой, но очень памятной и нужной «академией». Вероятно, поэтому еще через год Бахтадзе, человека скромного и ненавязчивого, продвинули на полшага вперед — назначили вторым режиссером мультфильма «Зурико и Марико», очаровательной истории о том, как домашние животные убежали от плохого мальчика Зурико к хорошей девочке Марико. Автор сценария и режиссер-постановщик К. Микаберидзе нашел в лице В. Бахтадзе надежного и доброго помощника. Трудно сказать, кто у кого больше учился (должно быть, взаимно), но несомненно одно — к моменту этой постановки Бахтадзе стал одним из крупнейших знатоков и умельцев среди работников грузинской мультипликации. Однако руководство киностудии по-прежнему считало, что он еще молод и рекомендовало ему «работать над собой...».

В 1951 году Бахтадзе экстерном закончил литературно-филологический факультет Тбилисского университета, подтверждая старую, как мир, поговорку: «Век живи, век учи!» Кажется, все говорило о моральном праве тридцатисемилетнего художника взяться за желанное дело — кинорежиссуру. С нетерпением влюбленного он торопил время. Но минуло еще два года, прежде чем ему все-таки доверили первую самостоятельную постановку — фильм «Курша» (автор сценария П. Морской). Правда, вскоре выяснилось, что у режиссера-дебютанта будет сопостановщик Ш. Гедеванишвили, с ко-

торым он сотрудничал на фильме «Неженка». Нависла угроза остаться «вечно молодым». К счастью, «Курша» оказалась заметной удачей грузинской мультипликации, и в 1954 году Бахтадзе получил, наконец, самостоятельную постановку рисованного фильма «Церико» (сценарий А. Шаншиашвили). Это был его звездный час! Радость надежды испытали и другие художники, выдвинутые к этому времени на самостоятельную режиссерскую работу — Т. Микадзе, Г. Чмутов. Киностудия стала выпускать до трех фильмов в год (вместо одного!). Все сулило расцвет старейшей в Закавказье мультипликации. И в это время... грянул гром среди ясного неба: мультцех был закрыт. Дружный коллектив, на создание которого ушло более двух десятилетий, распался. Одни ушли в игровое кино, другие — за пределы киностудии. Зачинатель грузинской мультипликации В. Я. Муджири умер за год до этого печального события.

Заботу о будущем любимого искусства принял на себя Бахтадзе. Вынужденный уход со студии был для него тяжелым ударом, и художника-энтузиаста не могли убедить даже самые благовидные и убедительные резоны. Подумаешь, малокартинье, но почему проблеме возрождения большого игрового фильма нужно решать за счет самого маленького — мультипликационного? Где логика? Разве может одно искусство заменить другое? Два года пришлось доказывать простейшую истину. Бахтадзе впал в нужду, но не в сомнения. Не найдя отклика у себя



дома, он отправился ходоком в Москву. Здесь, в Министерстве культуры, живо откликнулись на зов ходатая из Грузии.

С тех пор Бахтадзе часто бывал в Москве, правда, при более радостных обстоятельствах: он представлял в Госкино и в Союзе кинематографистов СССР фильмы возрожденной грузинской мультикинематографии.

Однако в 1956 году, после двухлетнего перерыва, почти все пришлось начинать сначала. Предстояло заново не только возродить технику мультмастерской, но и обучить людей трудному искусству рисованного фильма. Бахтадзе и сегодня с благодарностью вспоминает моральную поддержку и бескорыстную помощь московских коллег — режиссеров И. П. Иванова-Вано, Л. К. Атаманова, Р. А. Качанова, Д. Н. Бабиченко, оператора М. З. Дряуна, механика точной аппаратуры В. А. Любомудрова, многих работников цехов и отделов «Союзмультфильма». Это была воистину братская помощь!

За двадцать последующих лет счастливого и почти безбедного существования грузинской мультипликации ее старейшина и признанный лидер Вахтэнг Давидович Бахтадзе создал лучшие свои фильмы. Они хорошо вписались в живой и многокрасочный букет мультипликации союзных республик — РСФСР и Украины, Эстонии и Казахстана, Молдавии и Армении, Латвии и Узбекистана. Они стали частью нашей многонациональной культуры. Служат детям и взрослым, всем, кто любит это доброе искусство.





## ЭТОТ СКАЗОЧНЫЙ, СКАЗОЧНЫЙ МИР!



Кому не известно, что в сказке отражается душа народа, красота вскормившей его земли. Грузия — страна высоких гор и древней культуры — родина многих замечательных сказок.

Сказочник Вахтанг Бахтадзе не скрывает огромной радости, которую испытывает, бывая на детских сеансах. Не скрывает и глубокого внутреннего волнения. Он всякий раз внимательно всматривается в лица сидящих рядом ребят, радуется взрывам детского смеха, выверяет для будущих своих работ точность попадания художественных приемов и решений.

Прежде чем приступить к работе, он как бы создает фильм сначала в своем воображении и лишь потом — в большом количестве эскизов, где отражено самое главное — авторское видение будущей ленты. Мышление режиссера неотделимо от навыка художника, умело владеющего карандашом и кистью.

Путь длиною в двадцать лет, когда В. Бахтадзе мог бы сказать о себе: «Я еще не волшебник, я только учусь», — завершился, как уже отмечено, к середине 50-х годов, и он стал самостоятельным и зрелым мастером. Уважая опыт предшественников, он стремился, однако, идти собственной дорогой, быть самим собой. Уже в первой работе — фильме-сказке «Курша» (1954 г.) — Бахтадзе явно избегал характерной для кар-



тин многих молодых авторов перегрузки кадра движением и излишней детализацией. Он был убежден, что в мудрой гармонии природы — суть ее красоты.

Совершая путешествие в страну чудес, режиссер не порывает с реальностью. На экране — вроде бы и сказка, но и быль.

Щенок Курша, охраняя вместе с пастухом стадо овец, своим лаем напугал случайно оказавшегося поблизости спящего волка. Возомнив после этого себя сильным и храбрым, Курша стал пренебрегать опасностью и в конце концов попал к тому же волку в зубы. Спасают щенка от верной гибели пастух и мать Курши — овчарка Мура. Излагая языком мультипликации этот вполне житейский сюжет, Бахтадзе исповедует «сказочный реализм». Он разворачивает действие на фоне огромных, почти фантастических гор



(так видит их маленький Курша), но и эти горы вполне узнаваемы — это Кавказ! Если сказочная условность должна обрести художественную реальность, то она обретает ее. Рисунки, выполненные художниками по замыслу режиссера, кажутся нарочито наивными, но приглядитесь — в них угадывается детское видение мира. Чувствуется приверженность авторов и к поэтике грузинского фольклора. Ведь это маленькая притча. Рассказывая о вреде зазнайства, она учит детей азбуке морали.

Режиссер-дебютант стремился доказать, что он в состоянии «развить кинематографическую энергию» и не растеряется перед многообразием экранной палитры. Как умелый постановщик он соединяет изображение и звук.

...На экране зевающий Волк. И вот уже возникает музыкальная тема серого разбойника...

...Курша пасет овец среди гор. И возникает музыкальный лейтмотив щенка-зазнайки.

Музыка сопровождает героев, то угасая, то достигая наивысшего звучания. Рождается звукозрительный образ.

Языком сказки говорит даже прием двойной экспозиции. Курша смотрит на свое отражение в воде. Накладывается еще один крупный план: щенок становится все больше и больше. Стоит мигнуть, и в зубах огромного Курши оказывается жалкий испуганный Волк. В следующем кадре, вновь ставший маленьким, щенок сам удивляется своей смелости, таращит глаза, хлопает ресницами.

Режиссер интересно обыгрывает кинематографический вариант «театра теней». Когда

Курша слышит голос пастуха, в кадре видна лишь тень человека. Когда же на экране предстает пастух, играющий на свирели, то на склоне горы отчетливо видны тени бредущего стада. Режиссерский замысел понятен — обострить воображение юного зрителя, настроить на сказочный лад, показать, что удивительное — рядом! Курша остается один на дороге. Он весело играет со своей тенью на скале. Вот Курша — вот его тень! Прием не составляет тайны: кто-то или что-то появляется на экране обязательно как теневой двойник. И это тоже «сказочный реализм». Любопытно отметить, что в год постановки «Курши» многие мультипликаторы у нас и за рубежом вообще пренебрегали тенью, считая ее необязательной и даже лишней в искусстве рисованного фильма. Но ведь от этого мультперсонажи становились как бы невесомыми, парящими над землей. Жаль, что и сегодня этот выразительный прием используют редко.

Бахтадзе по-своему и тоже нестандартно озвучивает картину. Он стремится обучить экран «мыслить без слов». «Уже в первой своей режиссерской работе, — вспоминает мастер, — я решил «отнять» у зоологических персонажей человеческую речь, заменив ее соответствующими шумами и естественными звуками. Мне всегда резало слух, когда волк, лиса, собака или другие зоологические персонажи разговаривали с человеком на одном языке». Что это — отказ от специфики сказки? Нет — это растущее доверие к изображению. То, что на экране может быть показано вы-

разительно, как в немом кино, не должно заменяться оловом. Мультипликация — это прежде всего «изобразительная музыка», озвученное зрелище!

сном удивительные сказки. Он знал их наизусть и строгоправлял рассказчиков, поскольку у каждого были свои варианты. Например, об Ами-



Может быть, поэтому режиссер так стремился уже в «Курше» к точному, осмысленному монтажу. Он понимал, что ритмичность его достигается не только соотношением длины кадров, но и сменой их в ритме музыки — совсем так, как в далекие детские годы, когда юный Вахтанг, будучи звонарем, приводил к гармоническому единству (руками и ногами) звучание многочисленных церковных колоколов.

В мультсказке «Три соседа» (1966 г., по сценарию Н. Бенашвили) режиссер В. Бахтадзе успешно развивает свои принципы. Место действия определяется цветным рисунком точно и зримо — это имеретинское село. В этих краях жили дед и отец художника, здесь случалось бывать и ему в детские годы. Стоило только вершинам окрестных гор укрыться под пологом ночи, как бабушка, мать или отец рассказывали мальчику перед

рани — грузинском Прометее, прикованном к скале. О его битве с девятиглазым Деви — злым и кровожадным чудовищем. Или о рыжем бычке Цикаре. Кстати, о нем чудесную мультсказку сделал А. Хинтибидзе («Нико и Никора»), в которой ожили детские грезы Вахтанга Бахтадзе, и потому очень любимую им.

Говоря о фильме «Три соседа», стоит особо подчеркнуть, что и эта картина «родом из детства». О силе детских впечатлений не раз говорил мне режиссер со свойственной ему мягкой улыбкой: «Если бы у меня не было такого детства, я бы не стал мультипликатором!» Прелесть картины — в полной узнаваемости героев и сказочной среды их обитания. На экране — подлинный быт старой грузинской деревни и вместе с тем волшебство мультипликационной фантазии. Кочующим из сказки в сказку остается



характер Щенка — зазнайки и забияки. Но история, в которую он на этот раз попадает, иная.

...Где-то у порога деревен-



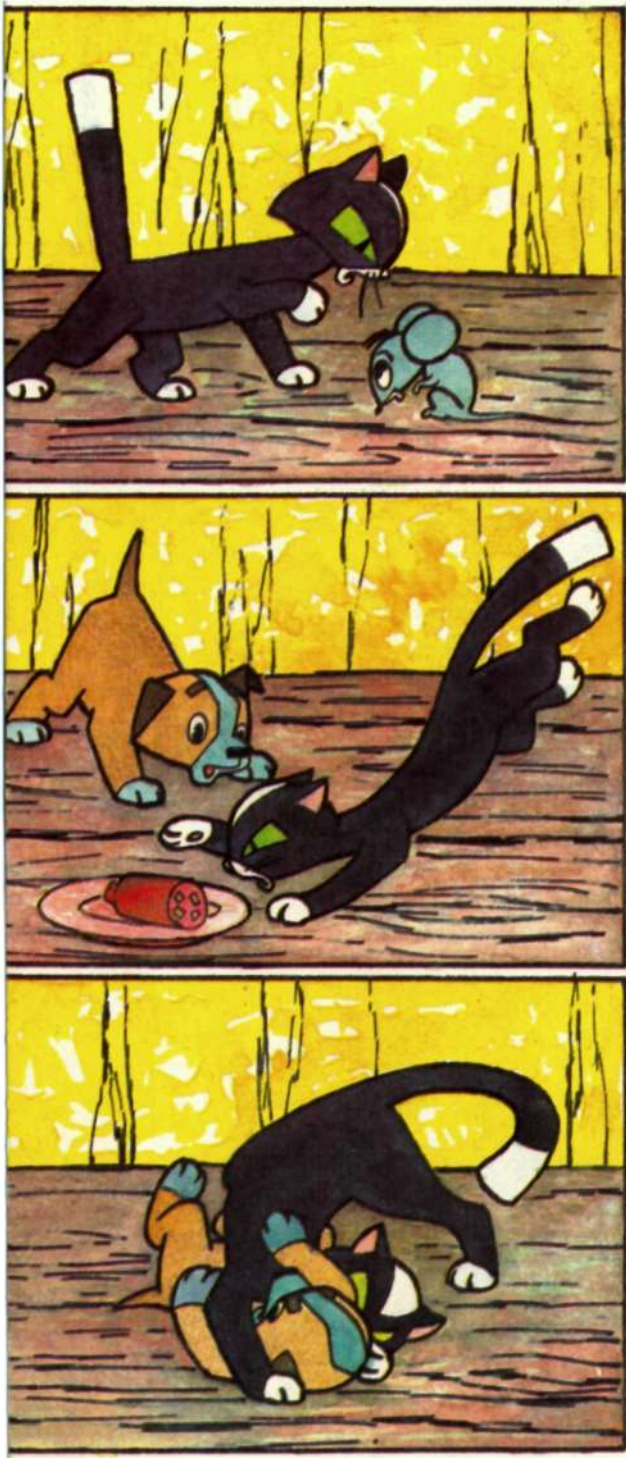
ского дома сладко спит Щенок. Вдруг от спящей собачонки отделяется ее контурный двойник. Силуэт Щенка отправляется в путешествие по сонному царству. Здесь, на ветвях необыкновенного дерева, растут самые настоящие купаты. Они раскачиваются в ритме плавного танца. Проголодавшийся Щенок в такт музыке старается достать лакомство, но оно, обретая крылья, улетает ввысь. Щенок тоже летит, но вдруг, как бы опомнившись, падает вниз...

Казалось бы, самое традиционное обрамление мультфильма: удивительный сон, который позволяет оправдать все дальнейшие чудеса. Чего во сне не бывает! Герой просыпается и на этот раз. Но перед нами не финал, а начало. Происходит «обратное чудо» превращения фантазии в реальность. Режиссер вновь переводит действие в регистр «сказочного реализма». Вертел

с купатами колет Щенка прямо в нос. Оказывается, спящего барбосика кусает в нос презлющая Оса. Щенок, взвывая от боли, вскакивает. Полеты во сне и на яву сменяются обыкновенными буднями. Сюжет мультсказки, как видим, сам по себе не сложен и укладывается в привычную формулу «жили-были». В данном случае — Кошка, Щенок и Мышка. У Кошки со Щенком — большая дружба. Но когда хозяйка случайно угощает их одним куском, друзья не могут его разделить без драки. Пока двое дерутся, лакомый кусок оказывается в норке у Мышки. Драчуны остаются ни с чем. Вполне басенный сюжет режиссер оснащает выигрышными для мультипликации деталями и перипетиями. Он твердо убежден, что образные характеристики персонажей создаются в первую очередь выразительным движением.

В самом начале мы видим, как Мышонок изо всех сил семенит всеми четырьмя лапками, но не может ни на шаг продвинуться вперед. Кажется, будто кончик его хвоста кто-то держит. Так и есть. В кадре возникает ехидно ухмыляющаяся Кошка. Действие строится по хорошо знакомым правилам игры в «кошки-мышки». Детская аудитория смеется, когда Кошка разжимает лапу, и Мышонок что есть силы, кувыркаясь, летит вперед. Смех вызывает и хитрая уловка Кошки, которая заранее нарисовала ложный вход в норку, и Мышонок стучится о стену. Но хохот в зале становится почти гомерическим, когда Кошка в пылу погони забывает о собственных коз-





нях и со всего маха головой таранит кирпич. В тот же миг из настоящей норки высовывается Мышонок и показывает Кошке «нос». Поистине, хорошо смеется тот, кто смеется последним!

Как забавный аттракцион выглядит, на первый взгляд, головокружительная сценка, где Кошка во время потасовки бросает взятые с полок тарелки, а Щенок ловко ловит их и складывает в стопу. Для режиссера здесь очень важно, что в маленьком драчуне просыпается хозяйский инстинкт будущей взрослой собаки. Это — черта характера! А пока всем достается поровну, за компанию: в кадре появляются огромные ноги хозяйки и солидная хворостина. Фильм «Три соседа» был удостоен Диплома 1-й степени на кинофестивале Закавказья и Украины (1967 г., Тбилиси).

Идя вслед за Бахтадзе от фильма к фильму, нетрудно заметить, как постепенно нарастают, характерность рисованных персонажей, пластичность и динамика их движения, смелость монтажных переходов, искусство крупных планов и обыгрывание деталей, выразительность цветовой графики, единство колорита.

Бахтадзе отказывается от какого-либо одного расхожего, пусть даже очень выигрышного приема: ему нет нужды оправдывать мультипликацию с ее парадоксальной логикой за необычность выражения. Ведь мера условности в искусстве весьма относительна, и правота художника всякий раз подкрепляется его эстетическим вкусом, совершенством и достоверностью образов, порождаемых именно

этим, а не каким-нибудь иным видом искусства...

В киноленте «Игра в домики» (1973 г.) режиссер отказался от привычной техники рисованного фильма, Она сделана «на перекладках».

Что это означает? По эскизам художника З. Медзмаришвили герои нарисованы только один раз на толстой бумаге. Без фаз движения. Двигаются лишь руки и ноги, приделанные на шарнирах...

Бахтадзе отлично понимает, что детскому зрителю мучительно скучно наблюдать на экране малоподвижные бессюжетные картинки. Духовному складу детей гораздо ближе энергичная, живая динамика, цельность восприятия. И режиссер учитывает это во всех компонентах.

Главный стержень драматургии фильма — игра. И отнюдь не случайно слово это вынесено в заглавие картины.

...Мальчик и Девочка играют в домики. Они строители. Третий — проказник и егоза — разрушает построенное. На этот раз картина воспринимается не столько как сказка, сколько как притча. Но и тут дает о себе знать привлекательное умение Бахтадзе-сказочника увидеть чудесное в обычном. Место действия настраивает на былинный лад. Высоко вознеслись заснеженные вершины гор-великанов. Между ними — хевсурская деревня. А еще ниже, на берегу горного озера, возвышается крепостная башня. Только — игрушечная! Экран представляет героев: Девочку с кувшином, Мальчика с мастерком, Шалуна — верхом на палке и с саблей наголо. Музыка Н. Габуния удачно ак-

компанирует драматургии фильма: красочные лейтмотивы становятся музыкальной «тенью» героев...

Как в сказке, трижды возводится и трижды разрушается башня. Шалун пускает в дело то саблю, то бревно-таран, то камень с горы. По-горски трудолюбиво, по-горски упорно дети восстанавливают башню. Но когда Шалун-завоеватель приказывает строить в четвертый раз, они уходят. Тогда Шалун принимается строить свою башню сам!

У русской детворы издревле существовала игра: «А мы просо сеяли, а мы просо вытопчем!» К грузинскому варианту этой игры обращает нас картина Бахтадзе. Мальчик и Девочка, вооружившись бревном, устремляются на штурм башни Шалуна. Тот, испуганный, обнимает свое детище. Теперь зрители сочувствуют ему. А Мальчик и Девочка, оценив красоту постройки, не скрывают восторга. Отныне все трудятся вместе, и Мальчик-строитель уже чертит на песке контуры будущего чудопроекта. На экране из наплыва в наплыв растут, высятся все новые и новые башни. Притча останавливается у порога сказки. А зритель вновь видит труд многих поколений — хевсурскую деревню у подножия заснеженных великанов.

В занимательной форме игры, подкрепленной выразительной условностью мультипликации (метод «перекладок» как бы поднимает притчу над бытом), ведется серьезный разговор о созидании и разрушении, о благотворном воздействии труда на формирование детского характера, о силе коллектива.





Бахтадзе называет «Игру в домики» своим любимым фильмом.

Сказочный мир режиссера многообразен. В нем не забыты интересы и самых маленьких. Непосредственность, простодушие, незлобивость юмора доставляют удовольствие зрителям, для которых увиденный фильм может оказаться самым первым в жизни.

В числе таких лент — сказка «Девочка и Гусь», поставленная В. Бахтадзе в 1976 году. Она удивительно живописна и музыкальна. Все, что обычно возлагается на слово, здесь передано песне, ажурному переплетению естественных шумов и очень мелодичной музыки (композитор И. Гигаури).

Как-то во время одной из наших встреч Бахтадзе заметил, что, по утверждению ученых, около 90% информации внешнего мира поступают в наш мозг от органов зрения. Поэтому он, как режиссер, доверяет глазам больше, чем ушам, и считает, что кино, и прежде всего мультипликация, — это зрелище. В фильме-сказке «Девочка и Гусь» режиссер сводит значение слова почти на нет. Иногда это только междометия — ох, эх, о-о, у-у... Мимика и жест заменяют слово. Ювелирно отработывая пластику движения, режиссер добивается, чтобы малым числом художественных средств достигнуть наибольшего эффекта.

Фильм «Девочка и Гусь», как и другие зрелые работы В. Бахтадзе, сделан изящно, динамично, слоено на одном дыхании и не отрывая руки. Это сказка о маленькой Девочке-трусишке, которая бо-



ится даже добрых насекомых, живущих в ее саду. Но именно те, кого она больше всего боится, помогают ей проучить Гуся — страшного задиру — и спасти зерна бобов, нуждающихся в защите. Поняв, что ее окружают друзья, Девочка обретает смелость и уверенность в себе.

Сказка! Она начинается столь полюбившимся режиссеру пейзажем грузинской деревни. Мир предстает, как бы увиденный идиллическим взглядом ребенка. Спелые вишни. На одну из ягодок падает капля росы. Вишня улыбается. Просыпаются красные тюльпаны. Потягиваются, полные изящества и ослепительной красоты. Они галантно

раскланиваются с Девочкой. Им вторят птички на ветке. Все светло и гармонично.

Режиссер строит действие на остром контрасте, полагаясь на мудрость пословицы (одинаково известной в России и в Грузии): «У страха глаза велики». Именно такими глазами смотрит Девочка на зеленую лягушку и серую ящерицу. А когда появляется муравей, наша героиня, восклик-

нуж «ах!», в ужасе отскакивает в сторону. Добрым обитателям сада остается только пожать плечами и предупредить Девочку о подлинной опасности.

Образ Большого Страха режиссер решает чисто мультипликационными средствами. Вот Гусь-задира кидается к миске с бобами. Девочка в ужасе. От страха она уменьшается в размере и становится величиной с бобовое зерно. Погоня Гуся за Девочкой-бобом и уцелевшим бобовым зернышком построена в лучших традициях Уолта Диснея.

Спасение, как и положено в кино, приходит в последнюю минуту. Муравей созывает всех обитателей сада, и перед Гусем встает сплоченная стена. Даже божья коровка становится смелой, а бобовое зерно дает Гусю хорошего пинка. Девочка новыми глазами посматривает на мир, и тогда произойдет чудо: она вновь вырастет до прежних размеров, станет сама собой. Теперь она не боится Гуся, ценит новых друзей, заботливо поливает грядку с бобами...

Работа над мультсказками на многое открыла глаза и самому режиссеру. Он оценил возможности рисованного фильма, открыл для себя красоту его поэтики, могучее эмоциональное и этическое воздействие на юного (да и только ли юного?) зрителя. Он убедился в простой и сложной истине: настоящая мультипликационность — прежде всего то, что лучше, полнее осуществляется именно в этом, а не в каком-либо ином виде искусства. В том и состоит специфика мультфильма, что он допускает максимум



экранной условности. У Бахтадзе нет и тени сомнения, что мультипликация — самый кинематографический кинематограф. Ведь неспроста так говорил еще Чаплин. В согласии с ним был и С. М. Эйзенштейн, который в 30-е годы, приехав в США, дал поразительный ответ корреспонденту:

— Кто вам больше всего нравится из американских кинозвезд?

— Микки Маус!

В шутке была доля истины.

Впервые широко с творчеством Уолта Диснея советские зрители ознакомились в середине 30-х годов. Тогда же его ленты увидел и молодой грузинский мультипликатор В. Бахтадзе. Совершенство диснеевского искусства потрясло. Но затем, на протяжении многих десятилетий, продолжая восхищаться, грузинский режиссер вел с этим чудо-искусством непрерывную внутреннюю полемику, что-то принимая, что-то отвергая.

Вполне понятно, что Бахтадзе из встречи с диснеевскими персонажами — мышонком Микки Маусом и утенком Дональдом, серым волком и тремя поросятами — извлек много полезного. Главный урок заключался в том, что мультипликация — действительно высокое искусство и ничто человеческое ей не чуждо. «Белоснежка и семь гномов» и «Бемби» были тому подтверждением.

После появления «диснеевского десанта» в Москве, а затем и в Тбилиси многие наши мультипликаторы стремились делать фильмы «как Дисней». По экрану забегали очень похожие на американских прототипов герои из фильмов «Ли-

са-строитель», «в Африке жарко», «Здесь не кусаются», «Заяц-портной». Бегают и теперь. Разве не дальние родственники диснеевский волк и серый бедолага — герой фильма «Ну, погоди!»? А Заяц разве иных кровей? Впрочем, справедливости ради, скажем, что современные Волки, Зайцы и Поросята воспринимаются скорее как бродячие персонажи мультипликационного фольклора. А это — целый материк!

Способ «эклер», разработанный Диснеем, был воспринят на наших мультстудиях в 50-е годы как возможность работать «под копирку»: живой актер воспроизводился на экране средствами мультипликации по принципу — «один к одному». Это был причудливый и часто «несъедобный» гибрид игрового и рисованного кино. О минусах «эклера» в свое время писали и Сергей Герасимов, и Людмила Полежава, и Семен Гинзбург. В самом деле, собака Каштанка в одноименном фильме была более мультипликационна, чем люди. В Герасиме угадывался... Борис Чирков! Его мимика, жесты... Это неуместно смешило. Да, пожалуй, и искажало суть диснеевского способа. Известную дань способу «эклер» отдал и режиссер В. Бахтадзе. В его «Курше» роль пастуха «проигрывал» актер Э. Магалашвили. Это был единственный случай копирования в практике режиссера. В дальнейшем Бахтадзе отказывается от суррогата актерской игры и использует лишь свой режиссерский показ —

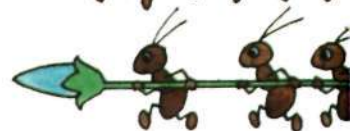
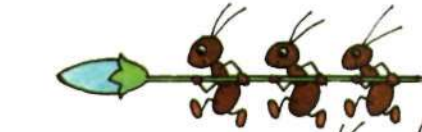
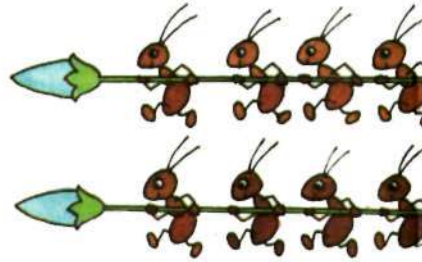
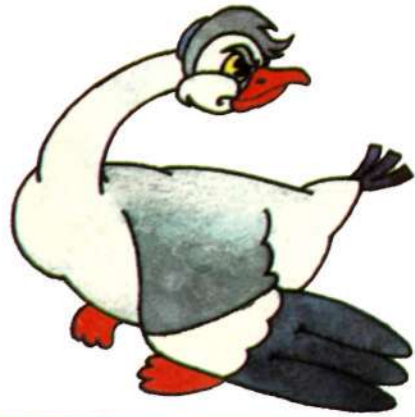
рисунком и движением. Но без копирки! Он заимствует главное достоинство Диснея: персонажи, двигаясь по плоскости экрана, хорошо используют условную перспективу, сами при этом остаются условно-мультипликационными и художественно-выразительными. Известно, что в основу диснеевских лент были положены эксцентрические «гегги» американской комической. Дисней шел от комикса, от газетной карикатуры. Бахтадзе ближе фольклорная фантастика. В своем творчестве он идет от грузинской народной сказки. Его вдохновляют великие примитивы Пиросмани, лирическая утонченность Ладо Гудиашвили, поэзия пейзажей Д. Какабадзе — выдающихся художников Грузии.

Среди мастеров русской мультипликации, которые оказали заметное влияние на его творчество, Бахтадзе называет Владимира Сутеева и Александра Иванова, Льва Атаманова и Ивана Иванова-Вано, Мстислава Пашенко и Бориса Дежкина. Они открыли ему тайны ремесла, ввели в волшебный мир рисованного фильма.

А среди мастеров среднего поколения у Бахтадзе немало друзей — единомышленников, всегда готовых включиться в его творческие замыслы и бескорыстно прийти на помощь. Это художники и режиссеры Б. Дежкин, В. Котеночкин, В. Попов и В. Пекарь, а также мультипликаторы В. Арсентьев, В. Крумин, В. Лихачев, В. Кушнеров, В. Угаров и многие другие.



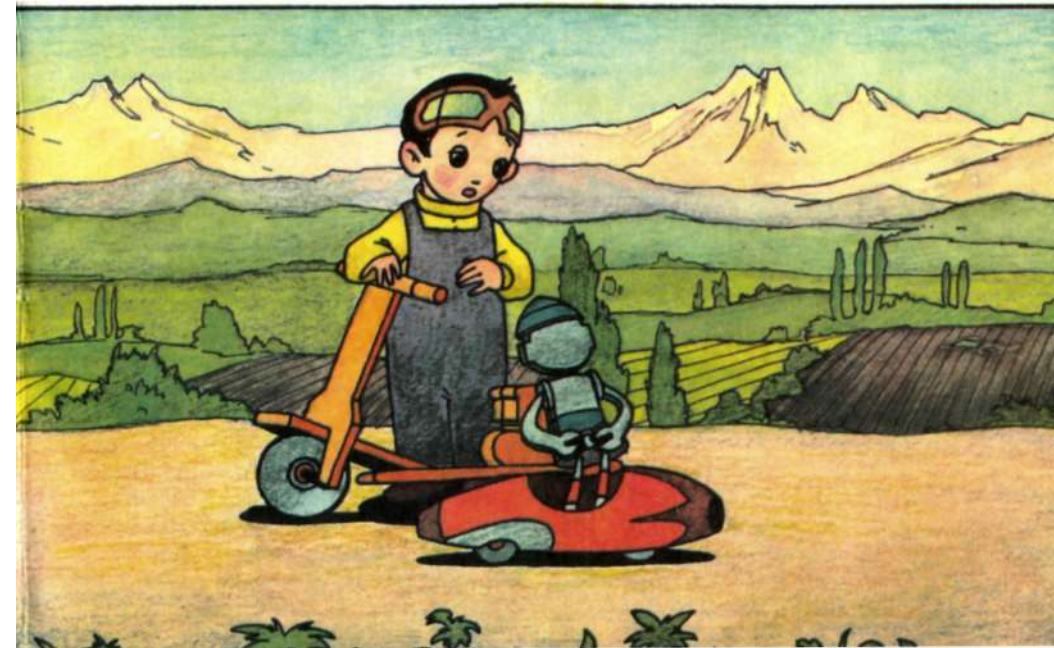
## САМОДЕЛКИН И ЕГО ДРУЗЬЯ



Какая большая ответственность — быть добрым и отзывчивым другом миллионов маленьких зрителей! От тебя, художника - мультипликатора, ждут новых творческих открытий, а главное — нового героя, способного увлечь, повести за собой, воздействовать на юного зрителя силой примера. Но ведь самый прекрасный положительный пример обретает на экране жизнь и становится эмоционально-эстетическим фактором, если она пронизана подлинной, неподдельной поэзией.

Положительным героем в творчестве В. Бахтадзе стал мастер на все руки — Самоделкин. Первый фильм о нем, поставленный в 1957 году, открывал новый этап в развитии возрожденной грузинской

мультипликации. Вместе с появившимся вскоре фильмом «Свадьба соек» (реж. А. Хинтибидзе, по сказке Важа Пшавелы) он утверждал высокий авторитет цветных рисованных лент Грузии на всесоюзном экране. Герой фильма «Приключения Самоделкина» сделался любимцем всей советской детворы. Что же предопределило успех? Впервые в царстве мультипликации появился не простой, а металлический человек. Вместо головы — шестеренка, носик, как болтик, руки — гаечные ключи... Если у Диснея в «Пинокио» деревянная игрушка превращалась в живого мальчугана благодаря волшебной палочке доброй феи, то в «Самоделкине» исполнение этой обязанности возложено на





обыкновенный магнит! Правда, в мультипликации магнит обгрызался не раз. У того же Диснея осторожный и опасливый пес Плуто нечаянно проглатывал магнит, и к нему тотчас же слетались и прилипали все металлические предметы... Это была забавная трагикомедия. В «Самоделкине» все иначе. Случайное падение магнита собирает в единое целое разрозненные части и детали... Происходит «чудо» мультипликации — рождается металлический человечек — многообещающая «звезда» грузинского экрана. Новый герой добивается успеха не чарами волшебства, а логикой научного и технического мышления, целенаправленностью своего характера: ведь недаром говорится — дело мастера боится! Для первого знакомства он создает универсальную машину, которая передвигается и по суше, и по воде, и по воздуху, — одним словом, «чудо-вездеход». Изобретательный человечек находчив и весел, он все умеет сделать собственными руками, необыкновенно чуток к добру.

Конечно, можно сказать, что Самоделкин возникает «ненаучным способом». Но ведь научным способом делают только роботов. Самоделкин же — вовсе не машина, а живое, мыслящее, чувствующее существо. Он персонаж современной сказки. Как Мойдодыр, как Буратино. Но только ли? Самоделкин ведет свою родословную еще и от умельца Левши, от старых сказочных мастеров, которые легко уживались с колдунами и русалками. Ниточка тянется в глубину времен, когда в порядке вещей были волшебные палочки,

скатерть-самобранка, ковер-самолет... Ведь сказка — это мечта человеческая! О ней, сказке-мечте, так хорошо сказал А. М. Горький: «Мы живем в эпоху, когда расстояние от самых безумных фантазий до совершенно реальной действительности сокращается с невероятной быстротой». Наше сегодня давно опередило любую сказку. В атомный и космический век, когда сами дети умело строят сложные аппараты по радиотехнике, кибернетике, телемеханике, перед сказочником экрана встают невиданной трудности задачи. Главное в них заключается в том, чтобы, заменяя ковер-самолет на вездеход с реактивным двигателем, а волшебную палочку на лазерный луч, не утратить, не обесценить нравственный смысл — душу народной сказки.

Фильм «Приключения Самоделкина» был первой совместной работой режиссера Вахтанга Бахтадзе и сценариста Нины Бенашвили. Их творческое содружество отныне стало постоянным. История кино, привычная к многочисленным союзам актрис и режиссеров, на этот раз обогатилась редким словосочетанием — жена-сценарист. Встреча с «папой Вахто» (так в семейном кругу шутя называют Вахтанга Давидовича) и их металлическим детищем Самоделкиным не была случайной. Будучи профессиональной журналисткой и сотрудничающей в журнале «Техника — молодежи», Нина Ивановна Бенашвили не раз задумывалась о маленьком умельце и всезнайке, который мог бы стать забавным участником дискуссий о техническом творчестве молодежи, о будущем

науки, о НТР. Она поняла, что лучше всего свой замысел реализует в мультипликации.

Первая лента о Самоделкине — это фильм-путешествие, а удивительный вездеход-вездеход героя — не только своеобразная «скорая техническая помощь», но и «вечный двигатель» сюжета.

Режиссер Бахтадзе совместно с автором сценария легко преодолевает привычную житейскую формулу: этого не может быть, потому что не может быть никогда. Он доказывает, что иногда это бывает и называется чудом. Как художник он для любого чуда отыскивает реальное объяснение, стремится заинтересовать юного зрителя наукой и техникой в той разумной мере, чтобы фильм о Самоделкине не воспринимался как приложение к школьной программе. Мерой же фантастики у режиссера служит способность необычного и удивительного по-настоящему увлечь даже

самых незаинтересованных, еще не определивших свои вкусы и наклонности ребят.

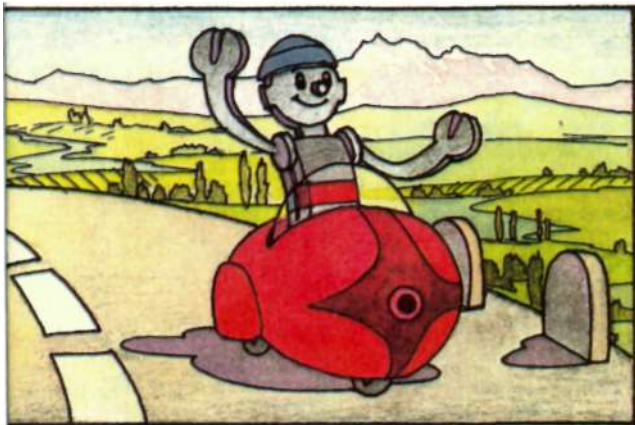
Все подлинно талантливое просто!

Появление металлического человечка на экране вместо привычных героев сказки — зайцев, волков, щенят — вполне убедило зрителей — и юных, и взрослых. Самоделкин принес им немало радостных минут, стал постоянным персонажем современного детского фольклора и даже возвратился в литературу. В 1964 году вышла в свет и обрела популярность книга Ю. Дружкова «Приключения Карандаша и Самоделкина».

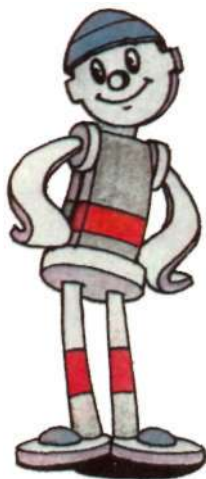
Когда семью годами раньше на экране впервые появился металлический человечек, о нем было немало толков. Всем очень хотелось установить родословную нового героя. Одни, разумеется, вспоминали Левшу, подковавшего блоху, только уменьшенного на сей раз до лилипутского размера







и перенесенного в мир современной техники. Правда, тогда же было отмечено, что Самodelкин окружен дружелюбием и пониманием детворы, тогда как Левша трагически одинок. Другие считали: это — маленький Мойдодыр. Но сразу бросалось в глаза, что Самodelкин увлекает личным примером, а не строгой командой, как «умывальников начальник и мочалок командир». Кто-то в полне уместно припомнил забавных сказочных человечков Буратино, Чиполлино, даже Оле Лукояе... Но последний из них известен тем, что ловко усыпляет непослушных детей, тогда как Самodelкин только тем и занят, что про-



будждает их к активной деятельности. Что же касается человечков, сделанных из дерева, то Самodelкин отличается от них не только тем, что создан из металла, что его волшебство и мастерство исходят от науки и техники будущего. Главное, что он сам — Мастер!

Когда-то Леонардо да Винчи назвал руки вторым голосом души. В наши дни руки актера называют вторыми глазами. И это справедливо. Вспомните великую актрису Грузии Верико Анджапаридзе: в ее игре есть самостоятельная партитура рук. В них — жизнь образа...

А мультипликация? Как искусство и она многое может. Навсегда запоминаются нежные работающие руки Белоснежки. Или руки работяг-гномов, которые день-деньской ритмично орудут шахтерскими кирками, добывая драгоценные камни.

В. Бахтадзе, давно усвоивший уроки Диснея, стремится, чтобы и его персонажи были не картинками в движении, а действующими лицами. У Самodelкина, как у Белоснежки и гномов, есть своя «партитура рук». Но и отличие велико! Ведь Самodelкин-то металлический человечек, и, конечно, по природе своей он наделен иной, гораздо большей мерой мультипликационной условности, нежели девочка и ее друзья из диснеевской сказки. Белоснежку режиссер милостиво наделил даром речи. Самodelкину же оставлены преимущественно жест и мимика. Но именно партитура рук помогает Бахтадзе очеловечить героя. Более живым, конкретным становится его характер,

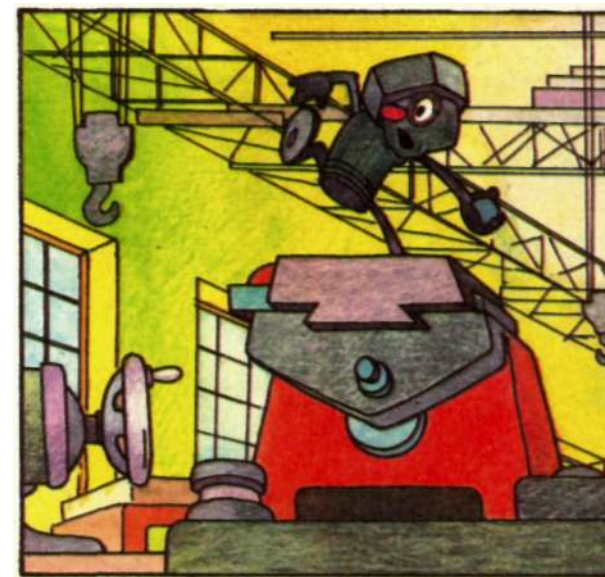
в нем угадываются даже национальные черты. Посмотрите, как неповторимы и выразительны жесты грузина! В них — и патетике, и юмор, и самоуважение.

Образ Самodelкина оставляет впечатление легкости и изящества. В нем счастливо соединяются многие художественные компоненты: и рисунок, и пластика, и музыка; почти отсутствующий текст как бы передоверяет свою роль пантомиме. Работа над забавной фигуркой была поистине ювелирной. И, думается, труд сказочного папы Карло, за какие-нибудь полтора-два часа смастерившего с помощью топора Буратино, ни в какое сравнение не идет. Судите сами: только для съемки одного динамического фрагмента (с мимикой и жестами), не превышающего по продолжительности и пяти секунд, требовался напряженный восьмичасовой рабочий день, а иногда и больше!

Графически образ героя на листе бумаги получился сразу и в дальнейшем особых изменений не претерпел. Очень пригодился опыт начертательной геометрии, проекционного и перспективного черчения: ведь, как рассказывал Бахтадзе, он в течение ряда лет по совместительству учительствовал в школе и преподавал в техникуме. И теперь опыт ему пригодился: рисунок был строгим, цвет — локально-сдержанным. Никаких излишеств! Добиться завершенности характера оказалось сложнее. Герой был несколько силуэтен. Но режиссер почти не сомневался, что рожденный им человечек запросится в новые ленты. Так и случилось. Одним

из первых мысль о продолжении Самodelкина высказал известный советский художник и режиссер Д. Н. Бабиченко: «Приключения Самodelкина» — фильм с большим прошлым и весьма перспективным будущим. Это лишь первая ласточка, за которой последуют другие... Большая удача, сопутствующая рождению нового персонажа, обязывает к правильному воспитанию героя, без лести и захваливания». Бахтадзе не обольщался успехом, хотя дебют Самodelкина был отмечен Премией на I Всесоюзном кинофестивале в Москве (1958 г.). Режиссер думал о будущем.

Новая встреча с героем происходит два года спустя в фильме «После гудка». Это был несомненный шаг вперед: фильм, отмеченный дипломом на IV Международном кинофестивале в Сан-Франциско (1960 г.), получает мировое признание.





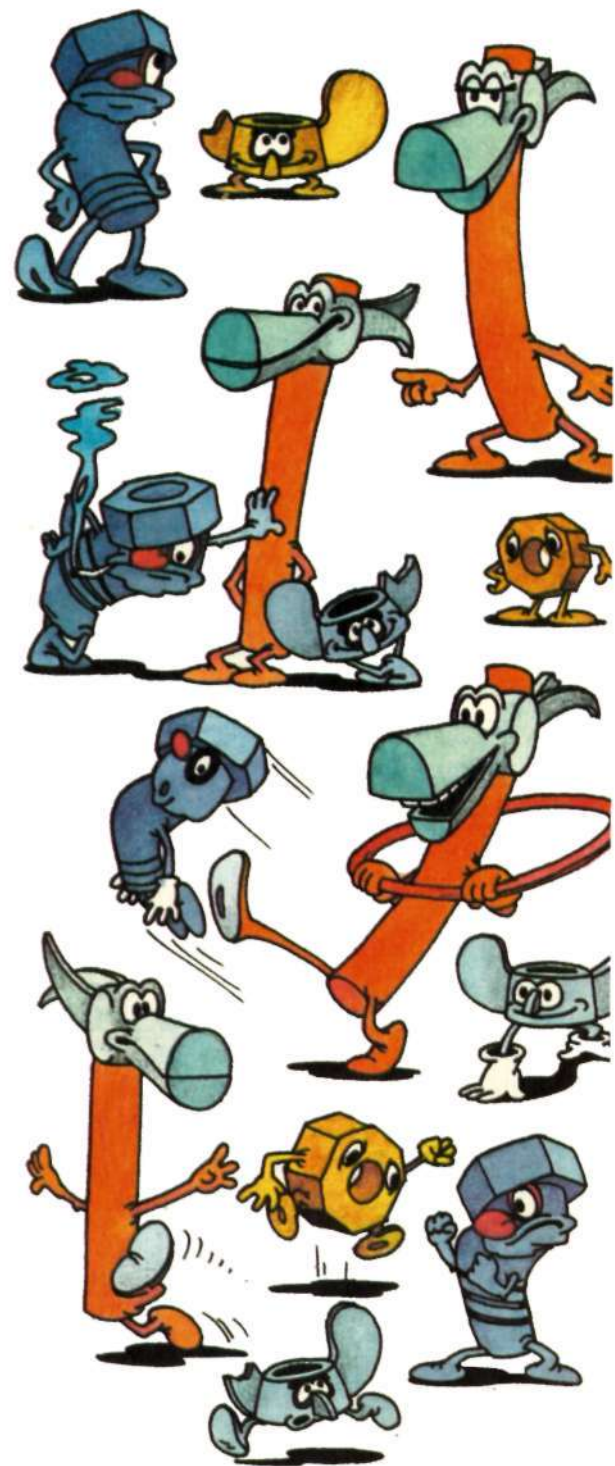
Мир прозаических шестеренок, болтов и гаек — совместим ли он с миром увлекательной фантастики? Как поведет себя Самоделкин в царстве себе подобных? Авторы находят верное решение: они используют хорошо известный прием «правдоподобие невероятного». Сценарист и режиссер во время работы частенько вспоминали поэтику чаплинских «Новых времен», где взбесившаяся машинерия убедительно помогала извлечь большие человеческие истины. Не проходят авторы и мимо старой Доброй сказки режиссера М. Пашенко «Машенькин концерт» (1949 г.), где заснувшей девочке снятся ожившие игрушки — сюжетный ход, известный еще Флейшеру и Диснею. Отметим, что «странствующий» сюжет авторы фильма «После гудка» используют оригинально, по-новому. Впервые на экране оживают не куклы, не призраки и не скелеты.

Уже первое знакомство с новыми героями позволяет увидеть, как осуществляется режиссером принцип «правдоподобия невероятного». Показан реальный процесс труда: пила пилит, сверлит сверло, гудит заводской гудок. Как в жизни. Вполне привычен выделенный крупным планом кадр: ноги уходящих со смены рабочих. Все очень правдоподобно. И вот тогда-то и случается невероятное — оживает отвертка, оживает молоток, оживают рубанок и пила. Но теперь они живут совсем по иным законам. Авторы смело отказываются от приема-оправдания — это все, мол, происходит во сне! Нет, действие свершается наяву. Невероят-

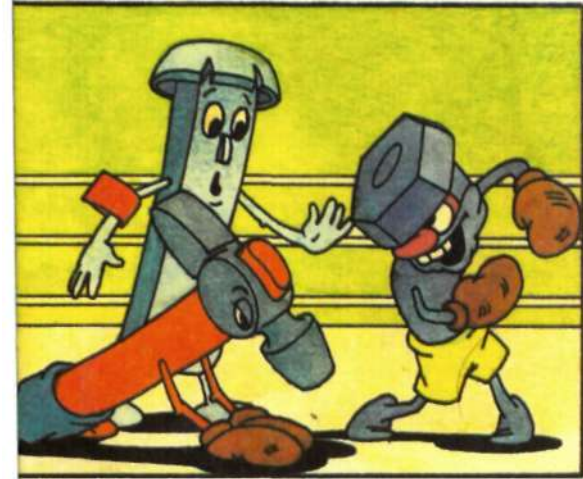
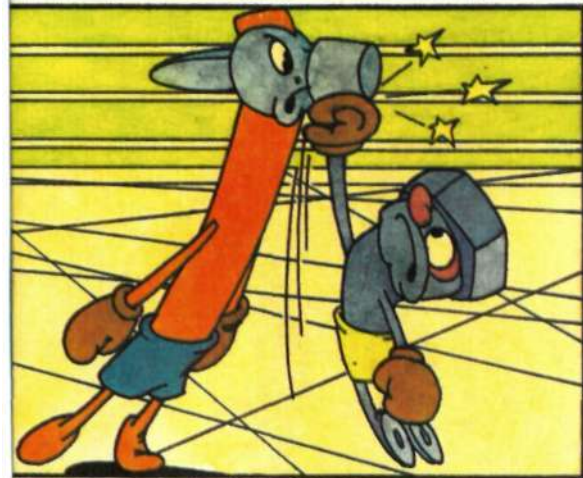
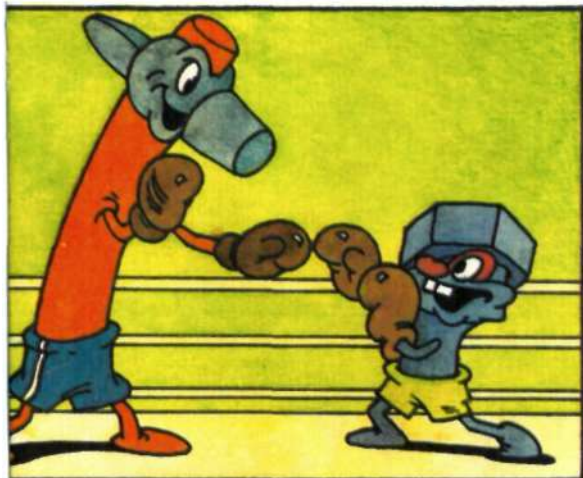
ное правдоподобно. А когда вдруг открывается крышка ящика с надписью «Брак» и из него выскакивают бракованные детали — кривой Болт, одноухий Барашек, уродливый Молоток, — то начинаешь понимать авторский замысел: конфликт между добром и злом неизбежен. «Правильные» и «кривые» сходу завязывают тугую узел драматургии.

Как же «рисуются» характеры персонажей на экране? Вот, например, герои классических сериалов: мышонки Микки Маус — шустрый, неунывающий, покладистый; утенок Дональд Дак — вспыльчивый крикун, насмешник и неудачник; такие разные, непохожие друг на друга три поросенка; злой и глупый волк... Каждый из них — законченная «личность».

К такому же совершенству стремятся и создатели Самоделки на. Персонажи «массовки» в фильме Бахтадзе наделены острыми характерными чертами, как и сам герой. Все раскрывается в движении: осмысленная экспрессия и гордое достоинство у Самоделкина — он рыцарь добра, веселая кокетливость у нормальной отвертки, галантная округлость у циркуля — он словно из балета. Бракованный же болт движется угловато, рвано, жесты его грубы, резко очерчены. В поведении персонажей режиссер почти не терпит пауз. Вместо них он использует резкую смену ритмов движения, динамичность фона, «игровые» мультпанорамы. Самоделкин организует изготовление музыкальных инструментов в заводском цехе и сам концерт. Но не дремлют и враги.







роятный прыжок на сцену: «Аса-а-а!» Рыцарь справедливо-сти танцует головокружительный грузинский танец «Мтиулури» (горский). Гудит заводской гудок. Детали и инструменты спешат на свои места. Начинается рабочий день.

Высоко в облаках, над благословенными горами и долинами, летит на очередной вызов Самоделкин, поет песню на грузинском языке.

Фильм «После гудка» открыл много нового. Во-первых, обнаружилось стремление авторов строить драматургию,



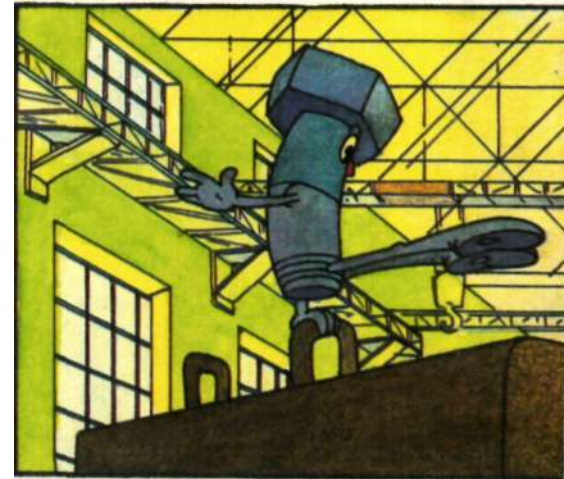
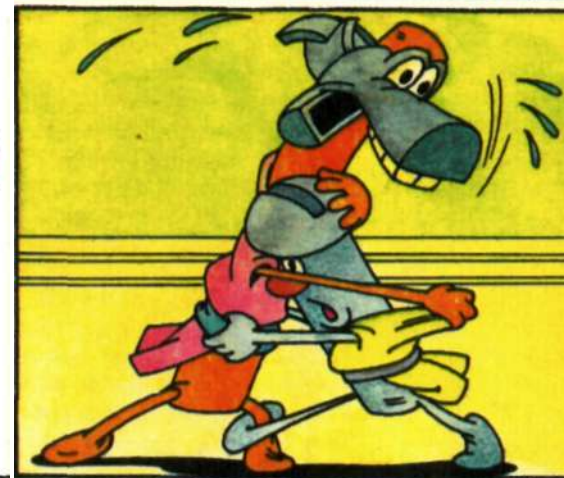
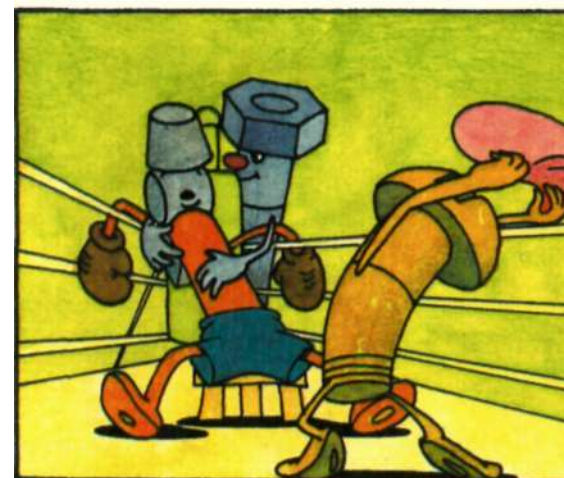
как они сами выразились, «по Аристотелю»: с завязкой, нарастанием действия, кульминацией и развязкой. Во-вторых, новая встреча с Самоделкиным порадовала веселой выдумкой и юмором, четким ритмом, выразительностью движения персонажей. Не изменяя технике плоского рисованного фильма, Бахтадзе стремился сообщить своим механическим героям естественную для них объемность. Всегда чувствуется, например, что голова у гайки-человечка шестигранная. Объем создается цветом, светом и тенью.

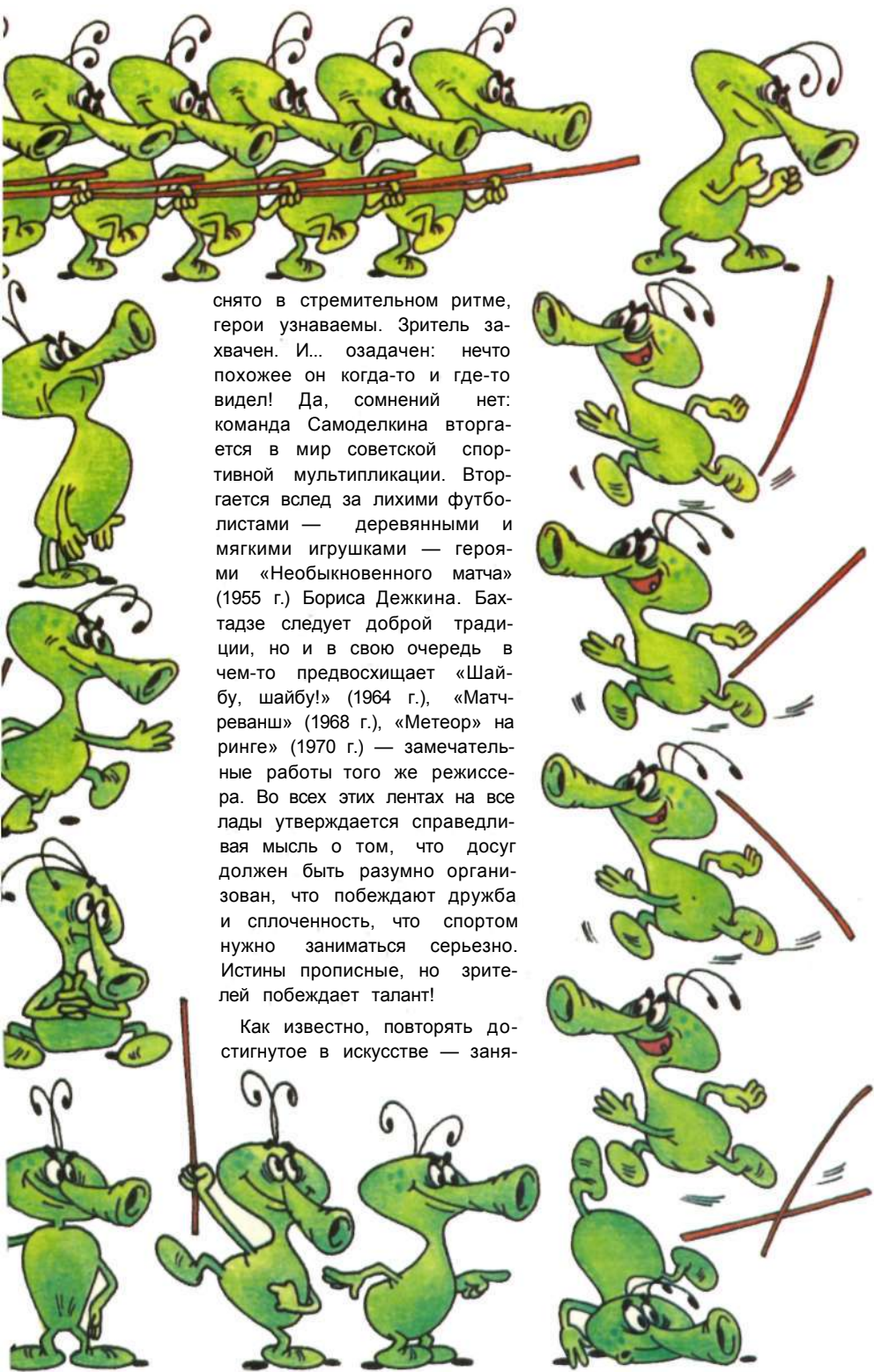
В третьих, поразила необычная дробность и одновременно слитность действия, обилие минисюжетов, нанизанных, как на вертел, похождения главного героя. И, наконец, самое важное — более емким и развернутым стал его характер.

Эти же достоинства были во многом присущи и третьему фильму — «Самоделкин-спортсмен» (1963 г.). Сразу уточним: наш герой здесь скорее тренер на общественных началах. Его старые друзья — болты и гайки — успели порядком подразвин-



тись. Чтобы подтянуть «гаечную» дисциплину, нужно укреплять мускулы, характеры, волю. Спорт в этом деле самый надежный помощник, и Самоделкин на посту: он спасает друзей от позора и ржавчины. В фильме азартно и живо показаны грузинская национальная борьба, художественная гимнастика. На ринге отчаянно сражаются боксеры — Гайка и Молоток. Главный судья — Самоделкин. Болельщики — знакомые инструменты и детали. Ход поединка у микрофона комментирует известная нам Отвертка. Все

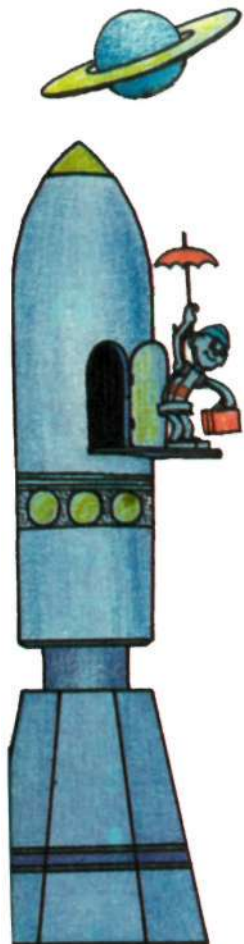




снято в стремительном ритме, герои узнаваемы. Зритель захвачен. И... озадачен: нечто похожее он когда-то и где-то видел! Да, сомнений нет: команда Самоделкина вторгается в мир советской спортивной мультипликации. Вторгается вслед за лихими футболистами — деревянными и мягкими игрушками — героями «Необыкновенного матча» (1955 г.) Бориса Дежкина. Бахтадзе следует доброй традиции, но и в свою очередь в чем-то превосходит «Шайбу, шайбу!» (1964 г.), «Матч-реванш» (1968 г.), «Метеор на ринге» (1970 г.) — замечательные работы того же режиссера. Во всех этих лентах на все лады утверждается справедливая мысль о том, что досуг должен быть разумно организован, что побеждают дружба и сплоченность, что спортом нужно заниматься серьезно. Истины прописные, но зрителей побеждает талант!

Как известно, повторять достигнутое в искусстве — заня-





тие трудное и не всегда благодарное. Создавая серийного героя, В. Бахтадзе стремился преодолеть неизбежный, казалось бы, стандарт, в том числе и собственной выработки. Он добивался, чтобы в каждом новом фильме Самоделкин полнее самоопределялся как мастер на все руки, чтобы глубже был познавательный и нравственный аспект его приключений. К тому же режиссер вынужден был выводить своего любимца на экран не так уж часто, с интервалами в несколько лет, поскольку производственная мощьность мультимастерской на киностудии «Грузия-фильм» была все еще невелика. Но, как говорится, нет худа без добра: металлический Мастер и его друзья не успевали примелькаться детской аудитории. В интервалах между фильмами успевали подрасти новые поколения глазастых мальчиков и девочек, для которых встреча с Самоделкиным оказывалась премьерой. Они выдели в нем живое существо со своим нравом и образом

поведения. Жадная любознательность и чуткость к добру роднили героя и его зрителей.

Четвертая встреча с Самоделкиным состоялась в 1971 году. Металлический человечек в космосе! Можно ли не услышать в самом авторском замысле отклик на волнующие события той поры?

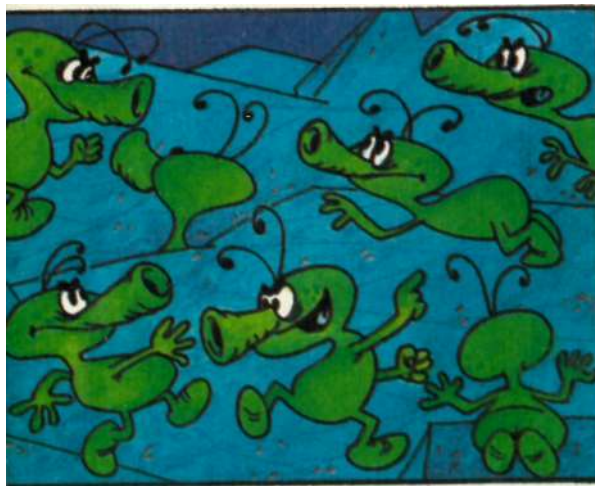
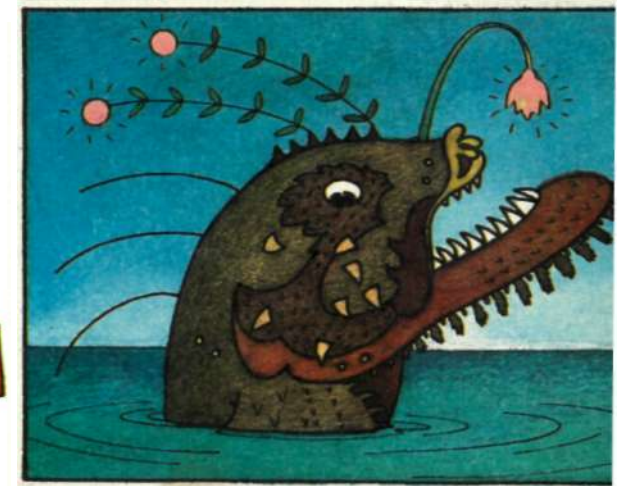
На «крестинах» Самоделкина-космонавта в Звездном городке присутствовал дважды Герой Советского Союза Г. Т. Береговой, который в процессе съемок консультировал режиссера и вот теперь стал «крестным отцом» забавного мультипликационного героя.

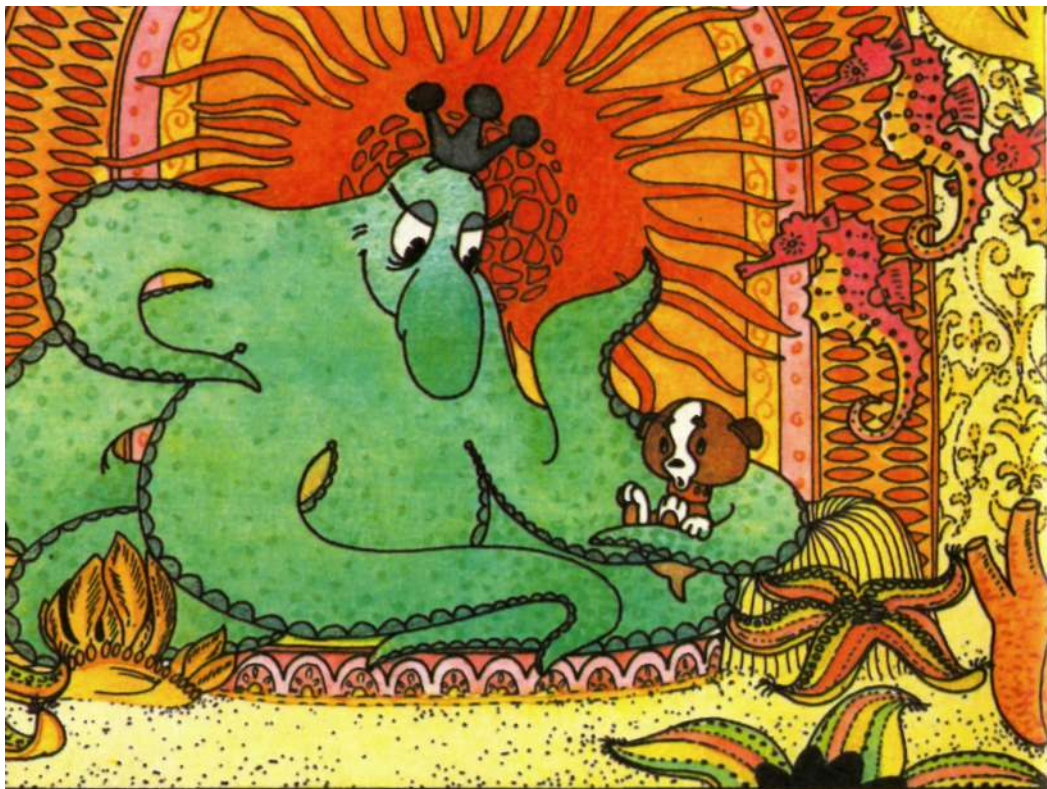
С самого начала было очевидно, что рисованный малыш из металла несомненно хорош, когда поучительные путешествия совершаются в мире малых величин. Самоделкин вполне соизмерим с гайками, болтами, столярным и слесарным инструментом. Ну, а космос? Не затеряется ли крошечный герой среди гигантских величин — астероидов, планет и звездных светил? фильм «Самоделкин в космосе» убедительно доказывает, что фантастическое путешествие ус-

ловной фигурки пригодно и для макромира.

Мир научной фантастики в фильме В. Бахтадзе вполне уживается со сказкой. А для ребенка сказка, как не раз отмечал К. И. Чуковский, это игра со своими знаниями. Ребенок с радостным смехом слушает небылицы: он-то знает, что все это далеко не так, но с чувством превосходства в познании мира принимает предложенные правила игры. Игра облегчает трудный путь к истине.

Новые приключения своего героя режиссер Бахтадзе истолковывает как «космическую Одиссею», во время которой невозможное становится возможным. Простор для домысла здесь необъятно велик. Ведь не случайно космос называют родным домом фантастики. Что же ищет Самоделкин на других планетах? Он отправляется в путь на звездолете, чтобы изучить кольца Сатурна, а если получится, — станет посредником между юными землянами и их братьями по разуму. Может быть, он и там будет ко-

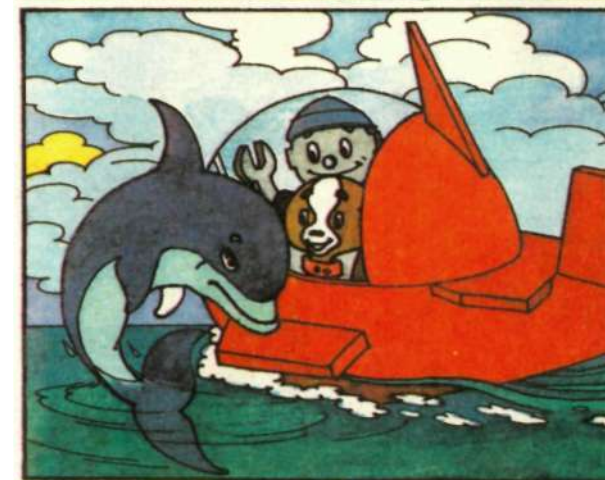


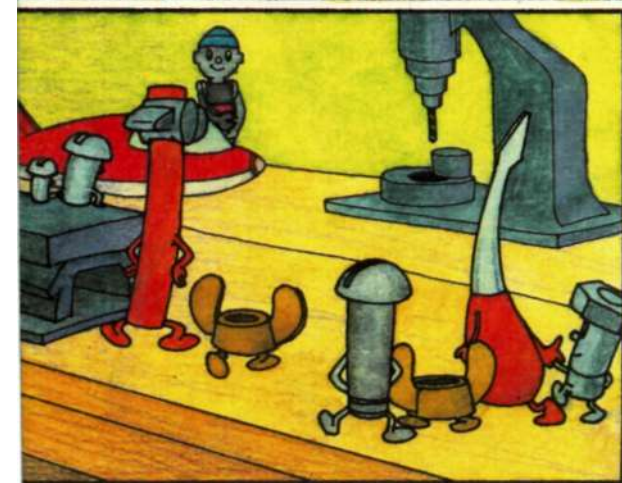
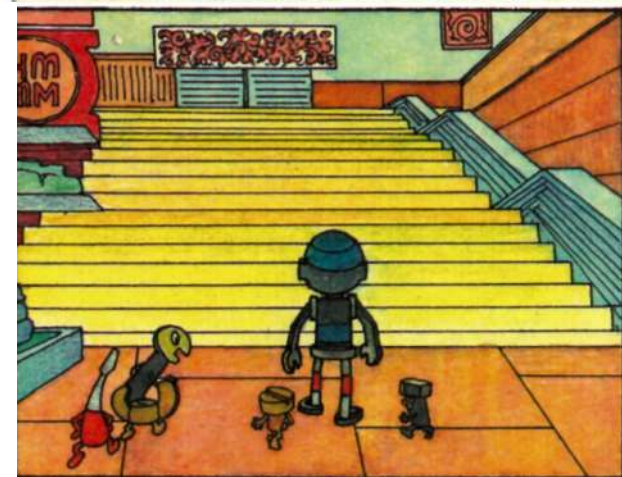
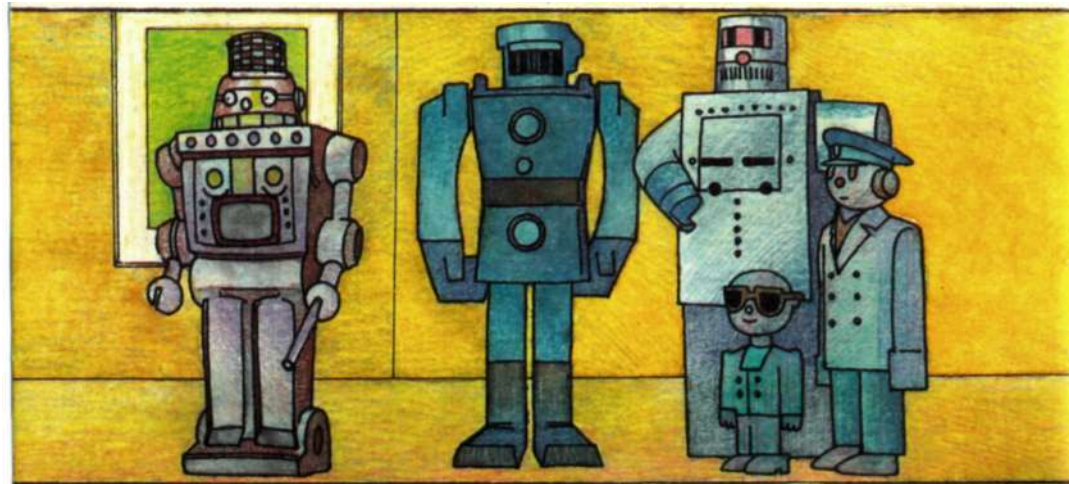


му-то полезен? Заметьте, у писателей-фантастов герои-земляне охотно принимают помощь от инопланетян, стоящих, как правило, по своему развитию на несколько порядков выше. У Самоделкина-космонавта нет иждивенческого настроения, он сам намерен помогать всем, кто нуждается в дружеском участии. Он рыцарь космической мечты о всеобщей справедливости. Борец и воин, он чем-то сродни красноармейцу Гусеву из «Аэлиты». Именно эти черты характера особенно привлекательны для детей-зрителей. В них таится нравственный и воспитательный потенциал маленького отважного человечка.

Как не похож он на искусственных «гомункулусов», создаваемых в ретортах буржуазного кино! «Магнитные монстры» наших дней предстают на экране с огромным отрицательным знаком. Они воспринимаются как переодетые в электронно-магнитные доспехи огнедышащие чудовища, пожирающие целые города. Сегодняшняя американская кинематография создает по своему образу и подобию космический мир, начиненный ужасами и кошмарами. Глядя на такие ленты, юные зрители лезут от страха под кресла.

Фильм В. Бахтадзе о космосе воспевает человеческое достоинство. Его Самоделкин — наследник доброго волшебника. Как всегда, обычное в фильме режиссера чудесным образом сочетается с необычным. Сначала мы видим Самоделкина на тренажере, его выход в открытый космос, мягкую посадку. Только сегодня, пожалуй, этим никого не удивишь: космические будни. Но





— что это? Взгляните на созвездие Гончих псов. Как две свирепые собаки, они неистово лают на пролетающую мимо ракету. В вечном хороводе кружатся малыш Меркурий и великан Юпитер. Совсем как у старого киносказочника Мельеса. И вдруг, что за сенсация? Настоящая летающая тарелка?! Правда, пионер Гиви, находящийся у пульта управления, трезво замечает, что это просто иллюзия, световой обман, что никаких «тарелок» не бывает... Авторы фильма вроде бы с ним не спорят, но «мульти-пульти» перестало бы существовать, если бы согласилось только с доводами разума, а не с полетом фантазии. Бахтадзе делает летающую тарелку вполне реальной, такой же, как Венера или Меркурий. Во всем видна одна и та же мера фантастической условности (а может быть, мультипликационной достоверности?). Фантастика берет верх, не обижая реальность.

Понятно, зачем режиссер применяет в фильме комбинированную съемку: натура (реальные пионеры у пульта уп-

равления) и мультипликация (Самodelкин в космосе) дополняют друг друга. Но, как и следовало ожидать, фильм оказался сильнее своей волшебнo-фантастической частью.

Бахтадзе не раз приходилось слышать, что пятый или десятый Самodelкин никого потрясать не будет. Примелькается, размагнитится, распадется на составные части — никаким магнитом не соберешь. И хотя почти в каждой очередной серии под воздействием заветной подковки возрождается металлический герой, подлинная причина его выживаемости в ином. Как художник Бахтадзе разумно не ограничивает «вселенную» Самodelкина механической мастерской, а выводит на просторы мечты человеческой. Он полагается на особенности детско-мировосприятия. Какой ребенок не жаждет узнать, что там, за горизонтом? Хочется охватить мир и вширь и вглубь, хотя бы в мечте покинуть земную твердь, чтобы взметнуться в космос или нырнуть в океан.

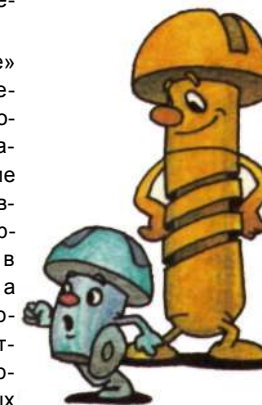
По воле своих «родителей» — сценариста и режиссера — Самodelкин в пятом фильме совершает путешествие в морские глубины. Юные зрители знакомятся с удивительными обитателями подводного царства, с работой научного аппарата «батиандра», исследующего неведомую бездну. Как и в предыдущей картине, герой осуществляет миссию добра. Он должен вызвать попавшую к морскому царю собачку. А ребятам так жаль песика! Режиссер учитывает возрастные интересы своих зрителей. У детей замирают сердца, когда Рыба-



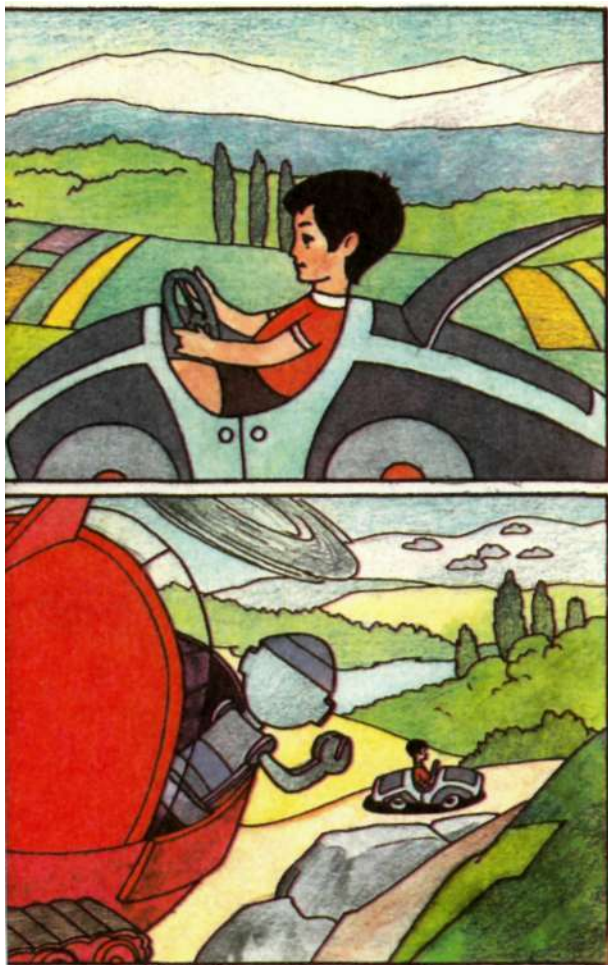
черт похищает собачку, когда морская корова заглядывает в иллюминатор и в упор рассматривает Мастера. Ребята лостарше с восторгом наблюдают, как Самodelкин с помощью лазера создает голографическое изображение собачки, ничуть не отличное от спасенной дворяжки...

Наука и техника непременно должны быть помощниками добра, большими друзьями природы — вот главная мысль, которая, как чудодейственный магнит, приводит к единству все составные части мультипликационного зрелища. Эта мысль становится главным открытием юных зрителей.

«Самodelкин на выставке» (1980 г.) — шестой фильм сериала о металлическом человечке. На сей раз он совершает интересное путешествие по залам Центральной выставки научно-технического творчества молодежи на ВДНХ в Москве. Зрители-школьники, а именно на них рассчитана картина, с увлечением знакомятся с мультипликационной версией подлинных выставочных экспонатов.







Картина, созданная по поручению ЦК Ленинского комсомола, демонстрировалась в рамках культурной программы Олимпиады-80, лишняя раз доказав, что искусству мультипликации все возрасты покорны. И еще: «Самodelкин» был удостоен бронзовой награды ВДНХ, а его создателям — сценаристу и режиссеру — вручили Почетные грамоты ЦК ВЛКСМ.

Созданный в 1983 году седьмой фильм этого сериала «Подарок Самodelкина» посвящен теме использования энергии солнца.

Мысленно прокрутив одну за другой все семь серий «самodelкинской эпопеи», убеждаешься, что любимый герой В. Бахтадзе — не просто мастер на все руки и в труде, и в спорте, и в искусстве, — он вполне гармоничная личность. Не в этом ли «гвоздь» всей эстетики веселого маленького человечка? Самodelкин по-настоящему оптимистичен. Фильмы о нем, вне всякого сомнения, утверждают приращение нашему обществу нравственные идеалы — радость свободного творческого труда, достоинство рабочего человека — подлинного хозяина жизни. Эти совсем не простые для детского понимания социальные понятия облекаются художником в увлекательную форму, поэтому впечатляют.

Трудно себе представить творческую «биографию» грузинской мультипликации без Самodelкина. Мастер Самodelкин в определенном смысле — это второе «я» мастера Бахтадзе. Их связывают вполне родственные узы, как папу Карло и Буратино. А если так, то стоит ли удивляться, что детище грузинского режиссера уже давно зачислено в клуб веселых человечков и занимает законное место на страницах всесоюзного детского журнала «Веселые картинки». Герой киносерии давно стал постоянным персонажем детского фольклора. Заметим, что ближайшие родственники Самodelкина — герои фильма «Винтик и Шпунтик — веселые мастера» (1961 г., реж. П. Носов) появились на экране лишь через несколько лет после удачного дебюта металлического человечка, безусловно, испытав его «магнитное»

влияние и подчеркнув его несомненное первородство.

Самodelкина «усыновил» известный итальянский писатель Джанни Родари. В дни VII Международного кинофестиваля в Москве (1971) в гостиничном номере Бахтадзе вдруг зазвонил телефон. Представившись и попросив извинения «за плохой русский язык», Д. Родари с волнением в голосе сказал: «На днях синьор Михалков показал мне несколько новых советских мультипликаций. Больше всего понравился фильм о Самodelкине. Этот забавный умный человечек не только хорошо делает свое дело, но и приучает детей к технике, что очень и очень важно. Я всю ночь не спал и в результате написал сказку о новых похождениях Самodelкина». Создатель знаменитого Чиполлино, старательно подбирая нужные слова, повторит по телефону сказку о новых приключениях металлического человечка, которую он незадолго перед этим рассказал по Центральному телевидению.

...Темные силы с неопознанной летающей тарелки увозят Самodelкина на чужую далекую планету. Там наш герой оказывается за решеткой. Великому умельцу сказано: «Если хочешь выжить, должен убрать с небосвода Землю. О-о! Это такая опасная планета! Лучше обойтись без нее». Самodelкину приказано срочно соорудить бомбу невидан-

ной мощи. Хочешь не хочешь, Самodelкин приступает к работе. Идут дни. Инопланетный Генерал строго наблюдает за военными приготовлениями металлического человечка. И вот... кнопка нажата! Происходит гигантской силы взрыв, который, как оказывается, не разрушает, а... создает. Из хаоса возникает хорошо узнаваемый предмет. Это — торт! Самodelкин старательно выводит на нем имена детей всего мира.

Как не вспомнить здесь пушкинские слова: «Что за прелесть эта сказка!» Но самое-то прелестное заключается в том, что сказка рождает сказку. И в каждой из них — «урок». Во время встречи с Бахтадзе итальянский писатель обещал поставить в Италии «своего» Самodelкина. К сожалению, Родари не успел осуществить этот интересный замысел.

Невольно напрашивается вопрос: сколько же вообще способен жить герой сериала? На мой взгляд, ответ однозначен: пока характер его согласуется с рождением новых художественных идей, пока он живет и обогащается вместе с большой жизнью, вместе с искусством. Самodelкин не обманывает ожиданий, он оказывается нужен, потому и живуч. Герой требует от художника новых неожиданных решений, творческой смелости, если хотите, — риска. Ведь в этом вся суть и его характера.

До новых встреч, Самodelкин!



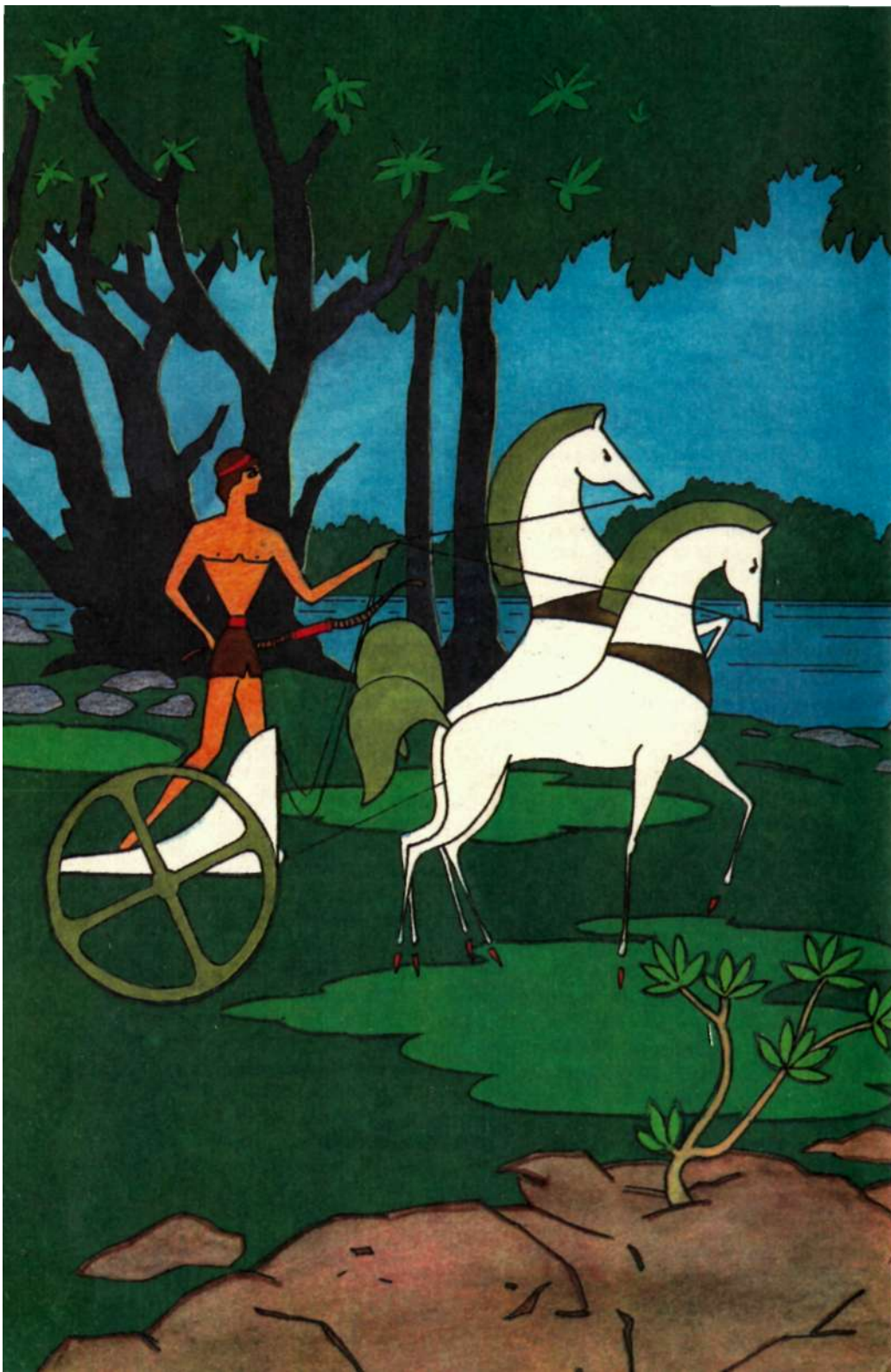
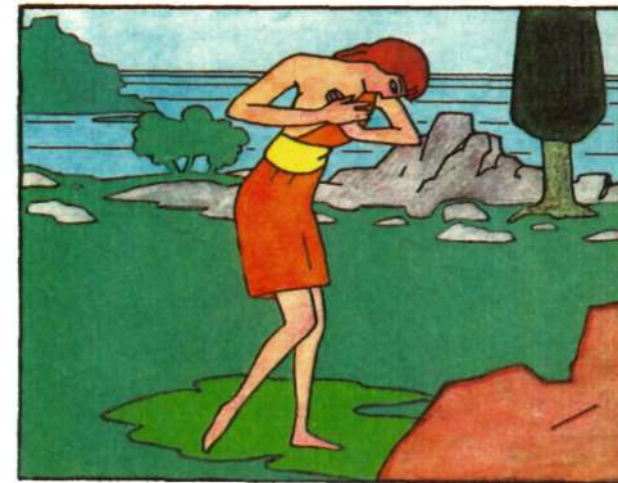
## ЛЕНТЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Какие секреты и загадки поджидают режиссера-мультипликатора, когда из мира детской сказки он переносится на реальную почву взрослой действительности? С таким вопросом во время одной из наших встреч я обратился к В. Д. Бахтадзе. Он лукаво, чуть укоризненно улыбнулся и даже развел руками:

— Скажу только о себе. В моих сказках героями были традиционные зверюшки, в фантастических лентах — необычный металлический человек. В фильмах же для взрослых главные персонажи — люди. Спрашивается, разве не все ли равно, кто герой фильма? Нет, для мультипликатора это не так. Самая трудная задача — человек на экране! Известно, что искусство человеческого движения и тем более человеческого характера мастерам Грузии далось не сразу. Трудный путь прошел и я. Скажу откровенно, в моей первой работе — фильме «Курша» — чаще появлялась тень человека, нежели сам человек. Потребовалось без малого одиннадцать лет, чтобы я рискнул взяться за новый для меня материал. Серьезные изменения должны были претерпеть и драматургия, и изобразительное решение, и образы самих героев...

Справедливость этих слов подтверждают все «взрослые» фильмы В. Д. Бахтадзе: сатирические — «Нарцисс», «О, мода, мода!..», «Еще раз о моде», романтические —

«Новолуние» и «Фантазия». Режиссер должен был найти и художественно освоить, пусть мультипликационно-утрированное, но вполне реальное поведение человека «в предлагаемых обстоятельствах». Почти «по Станиславскому!» В. Бахтадзе всегда был убежденным сторонником мультипликационной режиссуры, но теперь с особой тщательностью разработал свою «систему» мизансценирования и монтажа, свою трактовку «сквозного действия», творчески применил многие известные приемы игрового кино. Чтобы стать мультипликатором-универсалом, Бахтадзе пришлось освоить не только обновленную технику рисунка, но и законы психологии, анатомии, ритмику движения человека. Новую реальность режиссер понимал как новые «правила игры», а они всякий раз меня-





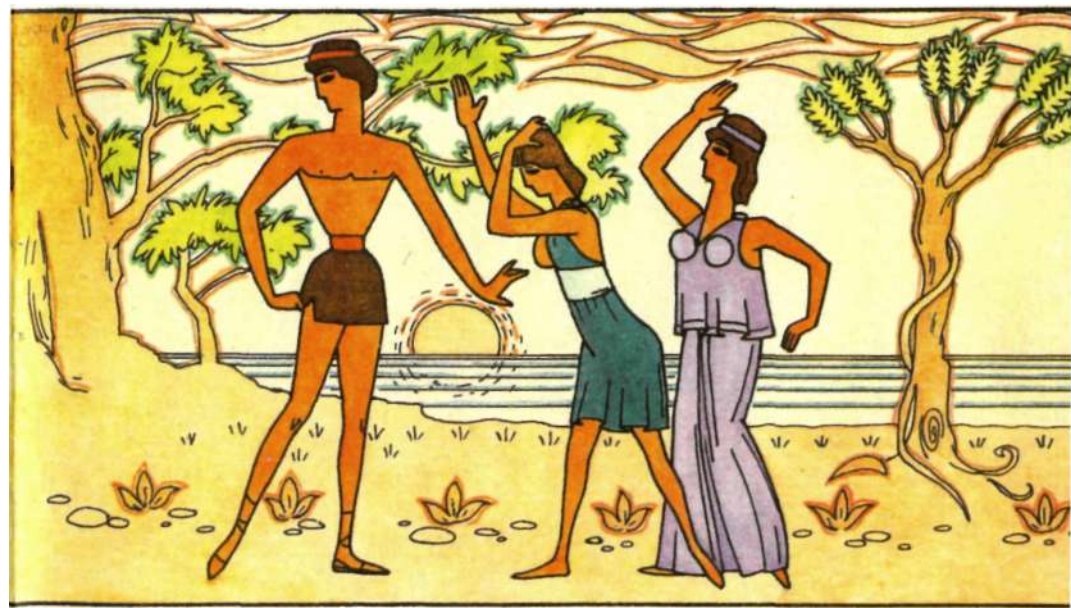
лись. Во «взрослых» картинах художник чаще варьирует стили.

Его привлекают фильмы концентрированного действия. Он не сторонник мелочного правдоподобия, на экране все подчинено характерам героев — многоликих, очерченных точно и остро. Фильмы Бахтадзе для взрослых полны звуков и естественных шумов природы. Органично и броско вплетаются в действие музыкальные мотивы, тогда как человеческая речь звучит более чем экономно. В изобразительном плане режиссер использует весьма охотно глубокие и сочные светотени, что в конце концов и создает впечатление освещенности всего происходящего ярким южным солнцем. По-южному локальные краски: кажется незамутненной голубизна неба, предельно насыщенной — зелень субтропических растений, строгими и чистыми — цвета бытовой утвари и национальных одежд. Если на экране ночь, то она по-кавказски звездная и темная, ее дыхание исполнено, как говорится в старинных романах, таинственности и неги. Перепады света и тени создают выразительные контрасты, которые подчеркивают в одних случаях поэтическую загадочность происходящего, в других — остроту сатиры, противоположность ДОБРА и ЗЛА. Чувство колорита помогает режиссеру-художнику добиваться стиливого единства многокрасочных, калейдоскопически сменяющих друг друга эпизодов. Возникает единство целого, когда все подчинено раскрытию главной мысли автора.

В первой из своих «взрослых» лент — в фильме «Нарцисс» (1965 г.) — В. Бахтадзе в постоянном содружестве с Ниной Бенашвили остро высмеивает мещанскую самовлюбленность, эгоизм, равнодушие.

Предание Древней Греции о поразительно красивом, но бессердечном и неприступном юноше мультипликация дополняет новыми гранями. Силуэт Нарцисса на музейной амфоре вдруг оживляется всеми красками жизни, и герой, не дожидаясь вмешательства богов, сходит с вазы. Точно так же оживает очаровательная нимфа Эхо, чтобы протянуть Нарциссу свое сверкающее сердце. Тот, забавляясь, подбрасывает высоко вверх бесценный подарок, и девичье сердце, упав, разбивается на куски. Миф получает мультипликационное воплощение, и очевидная условность оказывается выражением художественной правды. По законам

логики этого фильма Нарцисс из древней Эллады, пройдя длинной панорамой через основные этапы развития человеческого общества (эпизод этот один из самых интересных и впечатляющих по замыслу и исполнению), переносится на современную строительную площадку. Беспечно прогуливается по стройке весь «заджинсованный» Нарцисс и небрежно складывает за пазуху девичьи сердца. Даже гордая крановщица Мзия (Эхо?) не может устоять: сквозь комбинезон виден вспыхнувший в ее груди огонек. Нарцисс, не оглядываясь, уходит. Его тень скользит по городу. Мы узнаем Нарцисса и в самовлюбленном футболисте, и в хамоватом посетителе ресторана... Я спросил Вахтанга Давидовича: «Как возник замысел о современном Нарциссе?» Режиссер ответил: «Это было в ресторане... За соседним столиком я заметил странную па-

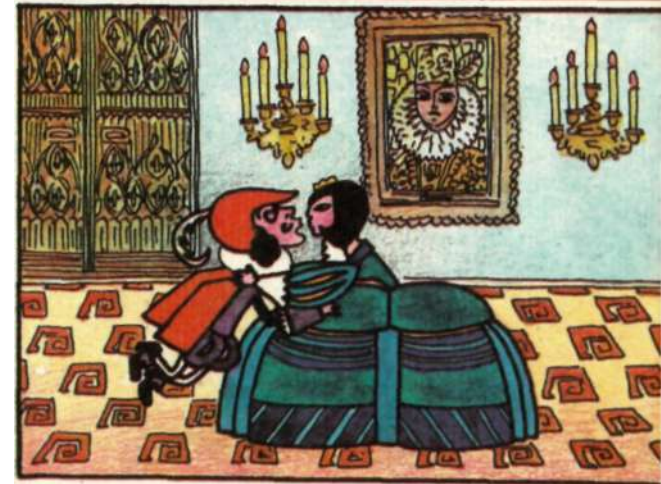




ру. Юноша то и дело влюбленно поглядывал мимо девицы. Он любовался собственным отражением в зеркале. Нарцисс! Как говорится, один к одному. Эту картинку из жизни я и перенес на экран».

Режиссер обличает Нарцисса языком мультипликации. Мзия не Эхо: движение рычага — и наш герой, взмыв высоко над землей, вдруг вываливается из собственных джинсов. Погоня тоже дана по всем правилам мультипликации. Рисуя на стене ступеньки пожарной лестницы, сегодняшней Нарцисс забирается на крышу дома. Чтобы оторваться от погони, он стирает нарисованную лестницу (классический способ мультипликации!). В конце концов герой с ходу «влетает в вазу» и застывает, принимая прежнюю позу и окраску.

Режиссер широко использует излюбленные локальные цвета, без полутонов. «Античная» часть выдержана в монохромной гамме. Темный зеленоватый силуэт дополняется классической строгостью линий. Во второй, современной, более динамической части цвет просветлен, но по-прежнему лаконичен. Режиссер В. Бахтадзе в содружестве с художниками И. Самсонадзе и А. Нерсесовым с завидным постоянством осуществляет принцип самоограничения в красках — рисует ли он старинную амфору и шагнувшего с нее мифического героя или воссоздает виды сегодняшнего Тбилиси и облик современного Нарцисса. Строгость скупого колорита как бы объединяет прошлое и настоящее, первую и вторую части

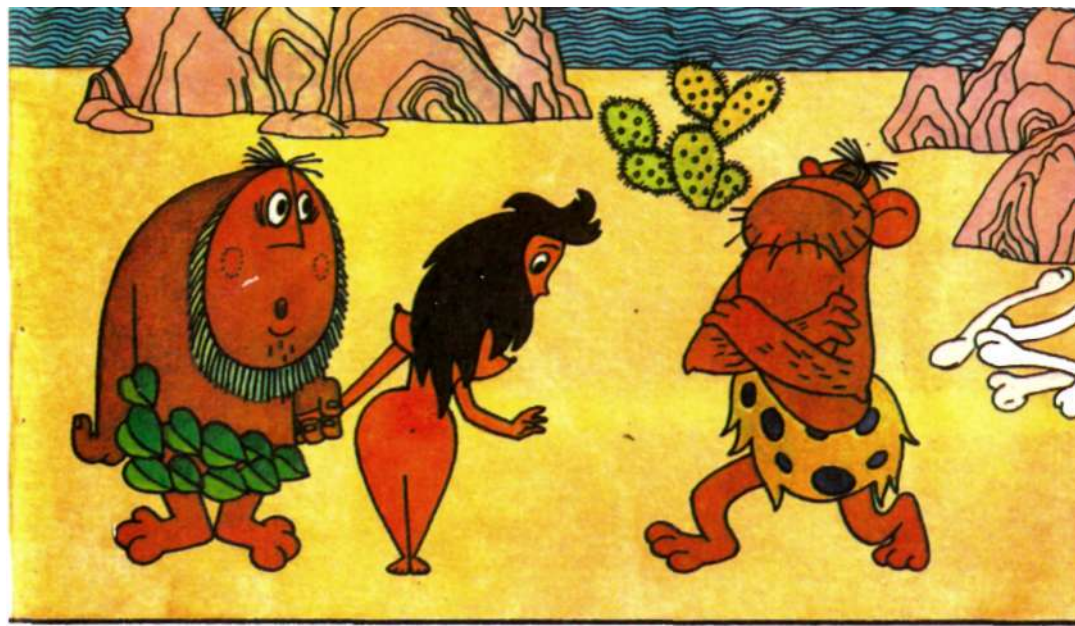




мультипликационной притчи в одном стилизованном звучании.

К прямой сатирической аргументации режиссер В. Бахтадзе прибегает в следующем «взрослом» фильме, где весело высмеивает слепое подражание моде. В фильме «О, мода, мода!» (1969 г.) можно насчитать восемь микросюжетов. Как бы перетекая один в другой, они рисуют многовековую историю моды. Здесь и расфранченные вельможи короля Людовика XIV, и обладатели нелепых костюмов — слуги двора принца Уэльского — все эти льстецы и гордецы как бы охарактеризованы собственными костюмами. Смелым реформатором моды показан Петр I.

Режиссеру не понадобилась ни «машина времени», ни безотказный прием «сон и сновидения». Стремительный бег через века и эпохи осуществляется по правилам мультипликационного сюжетосложения. Оказаться в следующем столетии здесь так же просто, как перейти в соседнюю комнату. Роль «машины времени» выполняет сама мода — изменчивая и капризная. Четыре буквы — МОДА — претерпевают на экране чудесные изменения, а само слово, как локомотив, движет сюжет. Изобретательный прием позволяет за двадцать минут экранного времени совершить путешествие от античности до наших дней. Власть материала в этом фильме значительно меньше, чем в любом ином произведении, цель которого — внешнее жизнеподобие. В одном из эпизодов слово «мода» запросто превращается в контур девушки, олицетворяющей быстротечность стилей.

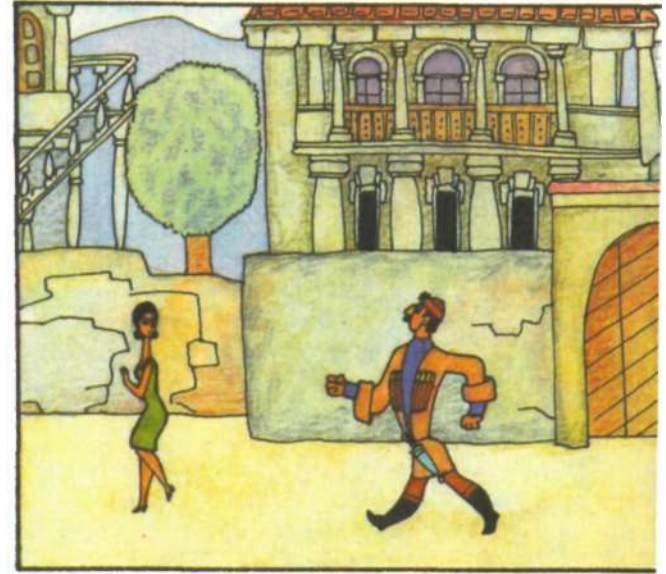
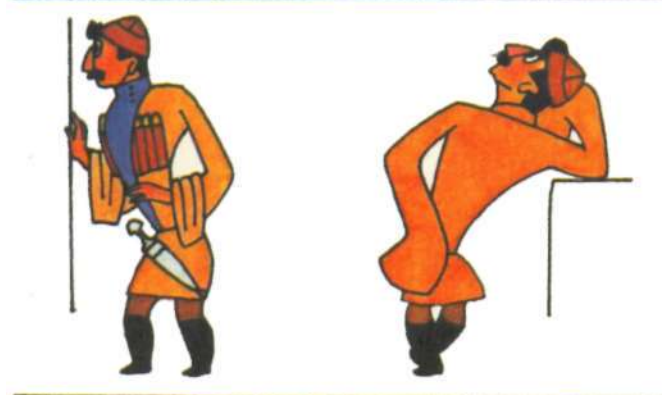
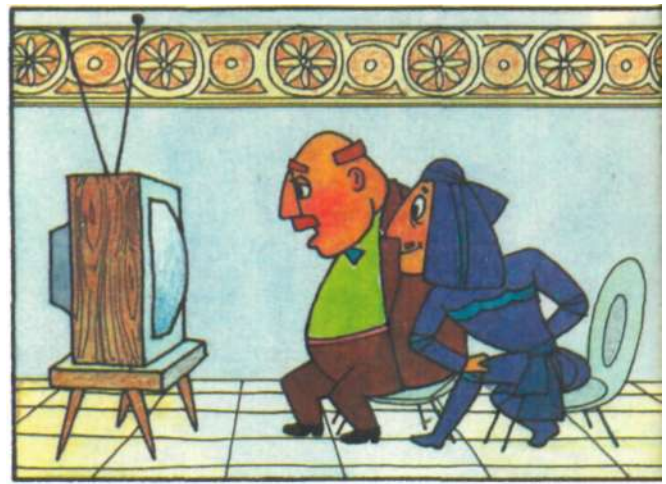




Юбка на ней то укорачивается, то удлиняется. В кадр влетает вездесущее словечко «мода» и, ударившись об пол, становится ножницами. Остолбеневшие модницы с изумлением и страхом взирают на них. Ножницы, деловито щелкая, укорачивают юбки всем подряд. Особенно забавен эпизод под названием «Кино и мода». Четыре заповедные буквы превращаются в контур руки с пистолетом. Лихо, как в вестерне, покрутив его, рука производит два выстрела. Словно сраженные мишени, исчезают Мэри Пикфорд и Грета Гарбо. Из наплыва появляются кинозвезды других времен — Брижит Бардо и Элизабет Тейлор. Рука с вертящимся пистолетом поражает одну знаменитость за другой, пока в кадре не остается, наконец, последний крик моды — Ален Делон.

На экран неожиданно и дерзко вторгается киноколлаж: он составлен из обложек модных киножурналов. Справедливости ради отметим, что коллаж — изобретение отнюдь не кинематографическое. Много десятилетий назад французский художник Жорж Брак и испанец Пабло Пикассо первыми применили этот небывалый прием: куски газет, обрывки обоев, почтовые марки они в натуральном виде «вклеивали» в свои живописные полотна. С их лепкой руки прием коллажа обосновался сначала в живописи, а потом и в кино. Весьма успешно этот прием привнесли в мультипликацию режиссеры С. Юткевич и А. Каранович — экранизаторы новаторских произведений Маяковского.

У Бахтадзе коллаж из жур-





нальных обложек соседствует с рисованным кино. Весь фильм состоит из мини-эпизодов. Вот один из них. На рекламе Марина Влади в роли Колдуньи. Счастливые обладатели билетов — модница с мужем и собачкой входят в кинотеатр. Но вот сеанс окончен — зрительницы выходят все как одна с прическами «колдунья». Крупным планом режиссер выделяет знакомую нам модницу: за ее плечами копна светлых волос. Рядом идет собачка... с удлинненной шерстью, по моде!

Как видим, мультперсонажи острошаржированы. В таком же ключе решены и музыкальные темы. Каждая эпоха в моде сопровождается «своей» музыкой — чарльстон сменяется рок-н-роллом, тот резко потеснен чем-то вроде буги-вуги, затем снова безраздельно господствует рок.

...Танцуют современные поп-дикари. Неглижированная девица вращает вокруг себя, словно спортивный снаряд, длинноволосого парня. Слово из четырех букв взмахивает рукой... Из-за горизонта возни-



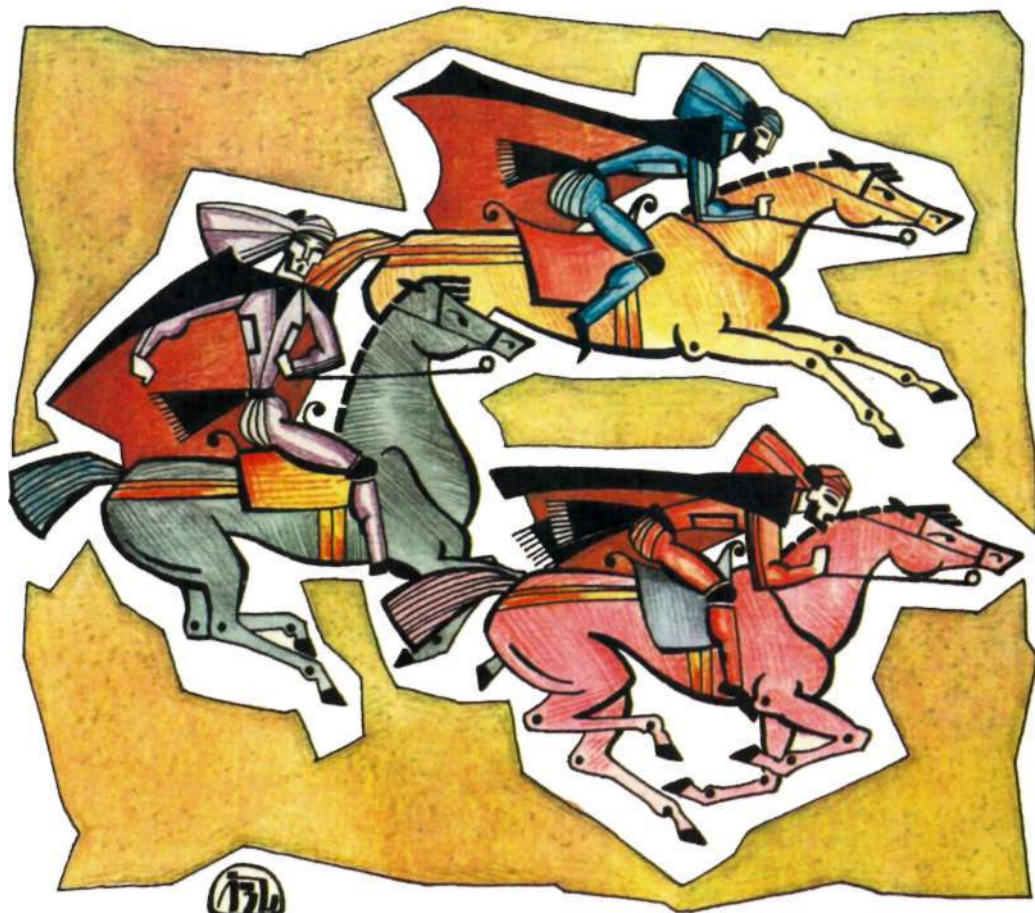
кает почти грибовидное облако — оно взрывается, образуя многозначительную финальную надпись «конец»!

Новый шаг, используя коллаж, режиссер Бахтадзе сделал в фильме «Еще раз о моде» (1970 г.), «вклеив» в цветную графическую мультипликацию кадры кинохроники. Эта лента была продолжением фильма «О, мода, мода!..».

Фильм остросюжетен. Мультипликационный герой — молодой грузин — в канун свадьбы обнаруживает, что забыл купить обручальные кольца. Он спешит в универсам и видит там на экране телевизора прекрасных манекенщиц. Жених захвачен парадом мод. Он забывает обо всем на свете, даже о свадьбе. Опомившись, сломя голову бежит домой. Неужели все пропало? Нет! Оказывается, невеста и все приглашенные тоже приросли к телевизору. Отсутствия жениха никто и не заметил. По своему сюжету и стилю картина близка сложившимся традициям грузинского короткометражного фильма.

Небезынтересно отметить, что фильм о моде создавался в дни проведения международного конкурса новых моделей, и режиссер Бахтадзе вместе с кинооператором Василием Шанидзе отправился в Москву, где на месте события и произвел хроникальную съемку. Затем мультипликация и хроника встретились в монтаже. Фильм-предупреждение с неразумным увлечением модой оказался шагом вперед в развитии комбинированной мультипликации. Режиссер еще раз доказал, что одушевленный динамический рисунок может на равных сотрудни-





чать с натурно-документальными кадрами и фотографическим материалом. Режиссерский прием «кино в кино» давно известен. Бахтадзе использует его нечастый вариант: «телевидение в мультипликации». Для того чтобы усилить юмористический образ модного «бума», режиссер применяет своего рода вариозкран. Кадр буквально делится пополам: слева — девушка в брюках, справа — в миниюбке, слева — в сером, справа — в полосатом. С каждым музыкальным тактом появляются все новые «картинки» мод. Всю рисованную часть фильма снимала Виолетта Каросанидзе.

«Диалогия» о моде стала популярной, а первая «серия» собрала обильный урожай фестивальных наград: в 1969 году в Киеве на межзональном кинофестивале республик Закавказья и Украины; в 1970 году в Минске на IV Всесоюзном и в том же году на международном — «Мамайя-70» (Румыния) и МКФ короткометражных фильмов в Билбао (Испания) в 1971 году.

Творческий портрет режиссера В. Д. Бахтадзе был бы явно недорисованным, если не сказать о двух хотя и менее известных, но весьма привлекательных его картинах. «Новолуние» и «Фантазия» — так



называются эти поэтические ленты. Могучее половодье чувств, прекрасная и возвышенная любовь воспроизведены художником экрана как взметнувшаяся к ночному светилу вершина, у подножия которой, где-то на нулевой отметке, примостились окаменевшие нарциссы. Две крайности человеческого состояния — способность самозабвенно любить и полнейшая глухота чувств —

служат метафорой, раскрывающей идею художника. Фильм воспекает красоту жизни.

В поэтический этюд «Новолуние» (1973 г.), словно в многоцветный венок, вплетаются мотивы народных сказаний о благотворной силе искусства. Искусство и любовь в чем-то сродни. Они открывают прекрасное в человеке, дают ощущение полноты жизни, ее постоянного обновления, устрем-





ленности к гармонии и совершенству. Не случайно действие картины происходит в ночь новолуния, когда все земное высвечивается переменчивым, сказочным светом.

...Фиолетовая ночь. В лунном свете мерцает башня — древнее детище грузинской архитектуры. Нестройными рядами теснятся лавки и духаны. Непробудным сном спят после кутежа ремесленники. Узнаваемо? Да, это в духе самого Пиросмани. Национальные мотивы продолжают и в лучших чеканных работах художника Кобы Гурули, и в старинных имеретинских, хевсурских и гурийско-аджарских костюмах, запечатленных в фильме. Во всем — приметы народного быта. Пекарь с куском теста неподражаемо запрокидывается в глубокую торню, прилепывает к стенке будущую лепешку — хлеб выйдет на славу! Или вот танец «картули» с гортанными выкриками, ритмичными движениями рук, выразительными «па» на носках мягких грузинских сапожек. Почти в ритме танца работает на гончарном круге юноша Зураб: ноги вращают станок, и глина под руками обретает форму кувшина...

Думаю, не ошибусь, если назову «Новолуние» самой грузинской картиной Бахтадзе. Но еще важнее, пожалуй, отметить, что национальный колорит в ней тесно сплетается с социально-эстетической сутью. Монтажный стык — усадьба князя — лачуга гончара Зураба — подчеркивает главную мысль произведения о неприимности сословных взглядов и различий. Бедняк не вхож даже на порог барского

дома. Но режиссер знает и другую истину: искусство способно сблизить княжескую дочь Нателлу и Зураба. Вдохновленный ее красотой, герой создает столь прекрасное произведение, что очарованная им девушка делает его своим избранником. Надолго ли? Молодой месяц заглядывает в окно лачуги (рай в шалаше?) и, совсем как человек, лукаво посмеивается. Что тут скажешь! Любовь — загадочное чувство, и художник не торопит развязку...

«Новолуние» поэтично, ритм картины гармоничен, она напевна, как песня. Цвет привлекает мягкостью теплых, слегка приглушенных тонов.

Вновь возвращаясь к «вечной теме» в фильме «Фантазия» (1979 г.), Бахтадзе разнообразит приемы и краски. О жанре говорит само название. Если в романтическом «Новолунии» просветленные, заметно «выпрямленные», почти идеальные характеры юной княжны и гончара рисовались на густо замешенном бытовом фоне, то в фильме «Фантазия» вполне символические герои ступают на территорию вполне законченной художественной аллегии. Медленно распускающийся цветок репейника принимает вдруг облик крепкого вихрастого юноши. Солнечная ромашка превращается в девушку. Юноша стоек, умеет бороться за свое чувство. Его подруга легкомысленна и беспечна, как избалованное дитя Солнца. Героев ожидают испытания — опасные вихри, громы и молнии.

Но еще труднее одолеть, как выясняется, мыльные пузыри «наш утешающего обмана». Фильм-притча исполнен легкости и непринужденной фантазии.

Перед нами прошла панорама детских и «взрослых» фильмов народного артиста Грузинской ССР В. Д. Бахтадзе. Строго говоря, между ними трудно провести черту. Наши дети рано взрослеют, а взрослые стремятся подольше сохранить в себе память детства. Может быть, поэтому мультипликацию любят все — и стар, и млад. О мультфильмах часто говорится: ожившая графика, ожившая живопись, ожившая гравюра... Искусство Бахтадзе все эти грани как бы соединяет в себе.

Ни в одной из своих лент грузинский режиссер не цитирует напрямую ни мудрые примитивы великого Пиросмани, ни живопись и графику великоллепного Ладно Гудиашвили. Однако их присутствие в мультипликационной «стране» Бахтадзе так же ощутимо, как живительное присутствие кислорода в воздухе. Многовековое грузинское искусство и фольклор чудесно одушевляют маленькие шедевры режиссера. Но ничуть не менее угадывается в них живое дыхание современной жизни с ее проблемами и стремлением по-своему решить «вечные вопросы». Рисованные фильмы грузинского режиссера приметны в бурном и стремительном движении многонациональной советской кинематографии.



**ЯКУБОВИЧ ОДИССЕЙ ВИКТОРОВИЧ  
БАХТАНГ БАХТАДЗЕ**

Художник В. М. Назарук

Редактор Э. П. Болгарина

Художественный редактор А. И. Юркевич

Технический редактор С. Н. Степэнян

Корректоры Э. Н. Мендельсон, Т. В. Титова

Сдано в набор 15.05.85. Подписано в печать 25.10.85. А 08226.

Формат 60х90 1/16. Бумага офсетная. Гарнитура журн.-рубл.

Печать офсет. Усл.-печ. л. 4,0 Уч.-изд. л. 5,618.

Тираж 50 000 экз. Цена 1 р. 10 к. Заказ 1694.

СОЮЗ КИНЕМАТОГРАФИСТОВ СССР

Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства

125319 Москва, ул. Черняховского, 3

Типография издательства «Кавказская здравница»

357310, г. Минводы, ул. 50 лет Октября, 67

© Всесоюзное бюро  
пропаганды киноискусства, 1985 г.