

Студия МЕЛЬНИЦА

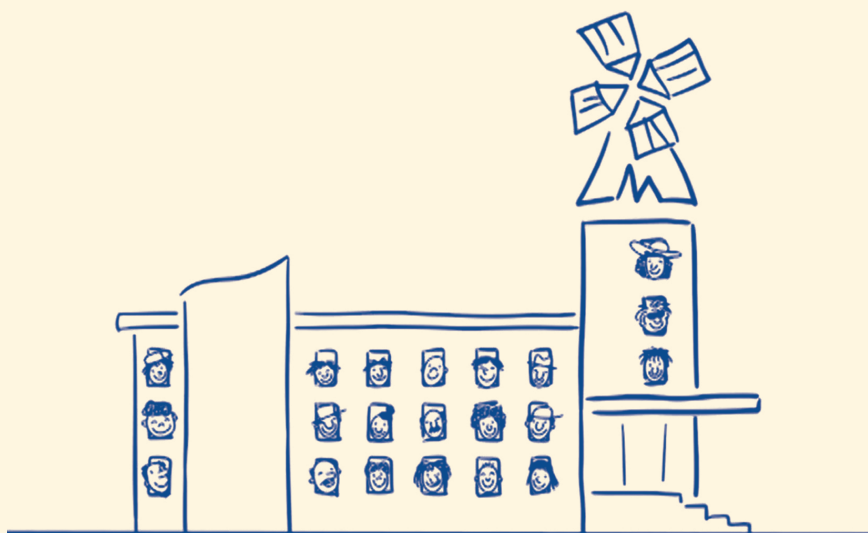
ИСТОРИИ СОЗДАНИЯ
ТРЕХ БОГАТЫРЕЙ,
ЛУНТИКА И ДРУГИХ
ГЕРОЕВ, КОТОРЫХ
ЗНАЮТ ВСЕ



СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	5
Начало	7
Приключения в Изумрудном городе	13
Карлик Нос	21
Рождение идеи.....	35
Три богатыря.....	51
Режиссер — всему голова	81
Про Федота-стрельца, удалого молодца.....	89
Где водятся волшебники?	93
Иван Царевич и Серый Волк	103
Как создаются мультфильмы?.....	113
Крепость. Щитом и мечом.....	125
Формы разные важны, формы разные нужны.....	133
Лунтик	139
Урфин Джюс и его деревянные солдаты	145
«Мы красим звуки»	153
Барбоскины.....	159
Тоже мне место!.....	163
Царевны	169
Богатыри российской анимации	175

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ



ВСТУПЛЕНИЕ



« Ну а мне нужно сердце! — возразил Железный Дровосек. — Мозги не делают человека счастливым, а счастье — лучшее, что есть на земле... »

Возможно, Железный Дровосек был прав, и самое главное, что у нас есть, — это большое и чуткое сердце. Ведь именно люди с большим сердцем могут придумывать истории, которые трогают, заставляют плакать и смеяться, удивляться и сопереживать. Но вот чтобы сделать, оживить эти истории, чтобы показать их зрителям, не обойтись без ума, который так искал Страшила, и без смелости, которую старался найти Лев.

Вместе с девочкой Долли по дороге из желтого кирпича в 1999 году отправились в большое путешествие и основатели одной из самой крупных анимационных студий в России — студии «Мельница». Прошло 25 лет. Дошли ли они в Изумрудный город, чтобы получить то, что искали? Или весь путь — это одно большое приключение без конечной точки? Об этом мы и поговорим в книге с теми, кто создавал и создает лучшее анимационное кино в нашей стране.

Эта книга — не просто беседа с людьми, которые работали на «Мельнице» с самого основания студии и придумывали с нуля анимационные вселенные. Это еще и рассказ о том, как шаг за шагом создаются мультфильмы: ищутся идеи, рождаются персонажи, пишется музыка. Вы сможете погрузиться в процесс вместе с теми, для кого анимация — это дело всей жизни. Ну что, в путь?

Сергей Сеньянов и Александр Боярский



Константин Бронзит и Александр Боярский, конец 90-х

НАЧАЛО

Студию «Мельница» основали Александр Боярский и Сергей Сельянов в 1999 году

Но первые попытки делать мультфильмы начались еще до этого — с музыки, точнее, со звукозаписывающей студии «Миди-Синема».

Просто представьте. Девяностые годы, в стране хаос, разруха. Какое здесь кино и мультипликация? Какой заработок и инвестиции? Какие заказы, а главное, от кого? До этого никому не было дела. Нет ни кинопроката, ни регулярно и бесперебойно работающих студий. Советская анимация, еще недавно блиставшая, переживала тяжелейший кризис. Киностудия «Союзмультфильм», некогда выпускавшая десятки мультфильмов в год, оказалась на грани банкротства. Лучшие аниматоры уходили в коммерческую рекламу, производство полнометражных картин практически прекратилось, а новые проекты появлялись редко и чаще всего оставались незамеченными.

В это время Александр Боярский и Валентин Васенков открывают звукозаписывающую студию в одном из помещений на «Леннаучфильме» в Санкт-Петербурге. По вечерам они играют в Доме свадебных торжеств, а днем в их небольшую комнату приходят молодые режиссеры

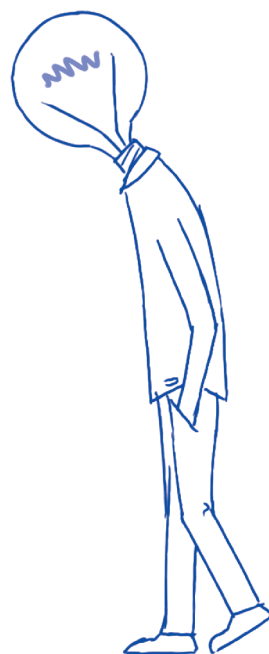


Александр Боярский и Валентин Васенков,
архивное фото

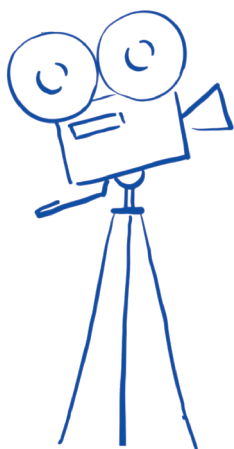
и музыканты и начинается работа. «Было много разных фильмов, — вспоминает Александр Боярский, — были и интересные люди. Например, Юрий Климов. Он снимал в основном про животных. Волки, коршуны... Или Дима Делов — у него социальные были фильмы, острые. Ну и были, конечно, такие себе. Про помойку, например. Помню, что там весь фильм чайки летали, кричали, галдели».

Музыкальная жизнь кипела и бурлила. В этот самый момент Александр Боярский познакомился с людьми, которые впоследствии сыграли важную роль в истории студии «Мельница». Первыми стали Константин Бронзит и Ринат Газизов, молодые режиссеры-аниматоры, которые днем работали на «Леннаучфильме» в цехе анимации, а ночью рисовали свое кино. Так «Миди-Синема» стала делать музыку для их анимационных фильмов. А первым спродюсированным мультфильмом стала 1,5-минутная короткометражка «Die Hard» Константина Бронзита, пародия на «Крепкий орешек» с Брюсом Уиллисом, которая собрала более 80 призов на зарубежных фестивалях, включая гран-при в Анси.

На этом знакомство с анимацией для Александра Боярского не закончилось. Однажды Константин Бронзит принес неожиданный заказ: создание анимационной серии для английского продюсера. Это было неожиданно и напоминало авантюру, но Боярский решил в нее ввязаться, пусть на тот момент ни у кого в команде не было опыта работы с полным циклом создания анимационного кино. Не только у будущей «Мельницы», но в целом, в России конца XX века мало кто занимался анимацией, многие студии возникали и пропадали, а аниматоров приходилось постоянно переманивать.



Владимир Торопчин, режиссер:



На тот момент анимация казалась делом совсем бесперспективным. Студии появлялись и закрывались через два-три месяца. Я поработал на нескольких, делая разовые заказы. И параллельно подрабатывал штукатуриком.



Но попробовать хотелось всем, тем более, когда заказчик пришел сам! С нуля собирали команду, искали аниматоров, которых в то время было очень и очень мало, сами оборудовали кабинеты, закупали кальку и другие материалы для работы. В срочном порядке осваивали

компьютерные программы. «Леннаучфильм» позволил взять из мультцеха просветные столы для аниматоров, на фабрике была закуплена калька. Все горели работой, было жгучее желание и интерес к новому делу. Английского продюсера пригласили в студию только после того, как он увидел результат и одобрил его — иначе его могли бы испугать пустые кабинеты. К сожалению, дальнейшее сотрудничество сорвалось, но этот опыт многое показал команде!

СЕРГЕЙ ГЛЕЗИН, РЕЖИССЕР МОНТАЖА:

« Мы вообще не представляли, как делать анимацию. В кино мы понимали, как все устроено, а здесь — совершенно другие процессы. Но когда нам внезапно пришел заказ от ВВС, пришлось разбираться на ходу. Нас просто бросили в этот омут с головой: «Вот вам проект, делайте». Мы искали людей, искали технологию, даже кальку сами резали, потому что нужного формата не было. Интернета тогда не было, книг тоже. Вся информация — по крупицам. Просто брали и пробовали. Поняли, что технология кино помогает, но анимация — это другой мир. Начали с нуля, методом проб и ошибок. Было страшно, но весело. »

Когда мультфильм был сдан, то осталась команда, оборудование и возник вопрос: «Что же дальше?»

Здесь и появился еще один человек, Сергей Сельянов — продюсер игрового кино, которого тоже заинтересовала анимация. Сельянов был и остается человеком, который тонко чувствует потребности и интересы зрителя, его решения часто являются визионерскими. Вот и тогда он, видимо, не просто так предложил Александру Боярскому вместе основать анимационную студию.



СЕРГЕЙ СЕЛЬЯНОВ

СЕРГЕЙ СЕЛЬЯНОВ, ПРОДЮСЕР СТУДИИ:

« Однажды мне позвонил Саша Боярский и рассказал, что его занесло в мультипликацию. 90-е годы были непростыми, поэтому активные люди брались за все, что подворачивалось под руку. Денег не было, возможностей тоже, но были выдающиеся анимато-

ры — Бронзит и Газизов. И вот он это рассказал и спрашивает: "А дальше что? Бросать-то жалко; может, вместе займемся анимацией?" Я сразу ответил: "Да, давай!"

Никогда про это не думал, никакого отношения к анимации не имел, но в детстве страшно любил мультики. Обмирал от них, смотрел все, что можно было увидеть тогда по телевизору. Видимо, в тот момент во мне что-то детское сыграло, потому что над ответом я не думал ни секунды.



Почему «Мельница»? Все просто. Здание «Леннаучфильма» располагалось на Мельничной улице, где стояло большое здание мукомольного комбината. Отсюда и пошло название.

Кстати, заставку, которую можно увидеть перед каждым мультфильмом, рисовал Константин Бронзит.

Вместе с режиссером монтажа Сергеем Глезиным они в течение нескольких часов терпеливо снимали кадр за кадром, чтобы получилась анимация.



Команда студии была собрана, но сидела без дела, поэтому главной задачей создателей новой анимационной студии «Мельница» стала поиск первого проекта. Единогласно решили делать сериал по любимой всеми книжке «Волшебник Изумрудного города». Сделали две серии, и тут проектом заинтересовался телеканал НТВ. Стали совместно разрабатывать огромный проект по всем книгам Фрэнка Баума. Закончили еще две серии, но на канале сменилось руководство — и снова наступило затишье. Постепенно аниматоры в поисках работы стали уходить, кто на другие проекты, кто в свободное плавание. Тогда и пришло понимание: чтобы сохранить команду, нужен новый проект. И появился «Карлик Нос». Целых три года команда работала над мультфильмом, который сейчас уже вошел в историю российского анимационного кино.

СЕРГЕЙ СЕЛЬЯНОВ, ПРОДЮСЕР СТУДИИ:



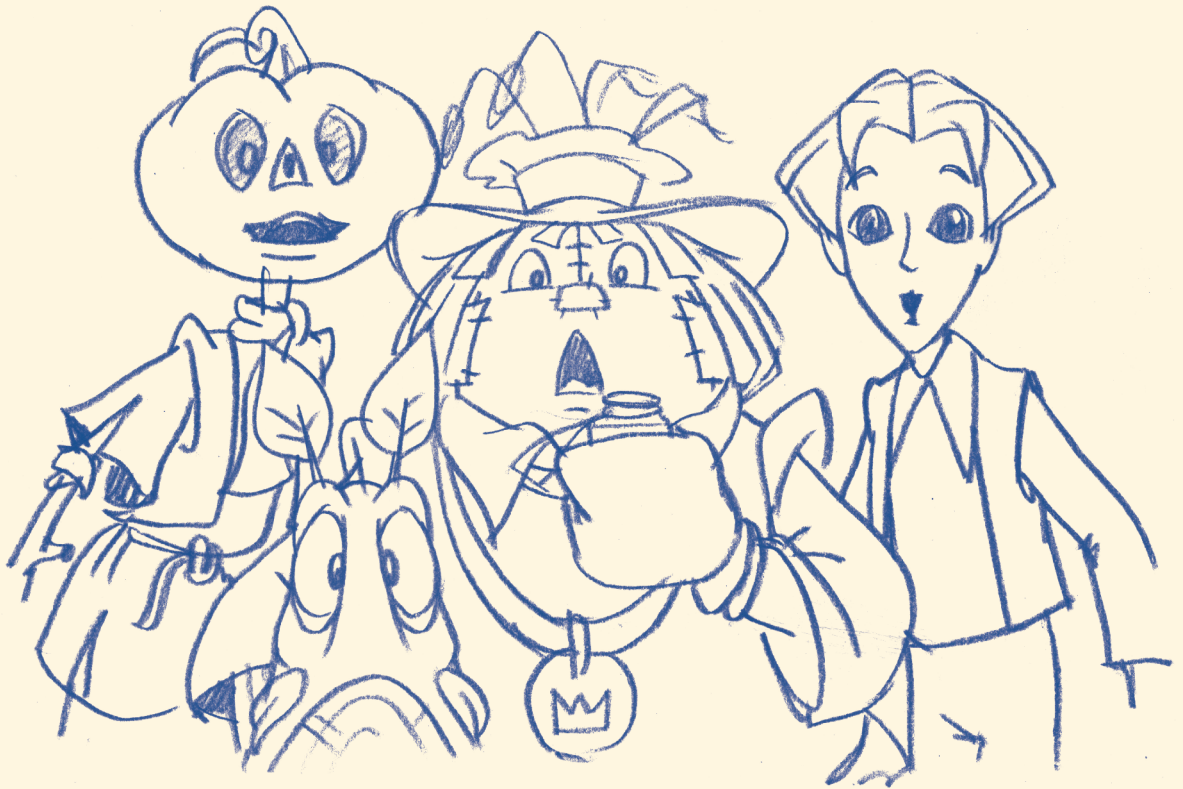
Для меня главным было и остается производство полнометражного кино, поэтому мы решили делать то, к чему лежала душа, — полнометражную анимацию. Тогда такого в России не существовало, полнометражные мультики прекратили делать еще в 70-е годы. Поэтому в каком-то смысле мы были первопроходцами. Когда никаких рисков и опасностей не понимаешь, то решение дается легко. Вот и мы приняли смелое решение без всяких колебаний.



После «Карлика Носа» снова наступило затишье. Поиски новых сюжетов внезапно и неожиданно привели к богатырской тематике, с которой начался быстрый рост популярности студии.

Сейчас «Мельница» — это более 300 сотрудников, 2D- и 3D-отделы, свое здание в Санкт-Петербурге и курсы для начинающих аниматоров, несколько известных сериальных франшиз и более 20-ти полнометражных фильмов, которые становились самыми кассовыми в России. Как за 25 лет студия смогла пройти такой путь, а главное, какие люди делают всеми любимые мультфильмы — об этом и будет наша книга!





«Приключения в Изумрудном Городе», 1998–2000. Лей-аут сцены

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИЗУМРУДНОМ ГОРОДЕ

(1999 – 2000 ГОД)

ЧЕТЫРЕКСЕРИЙНЫЙ ФИЛЬМ СТУДИИ
ПО МОТИВАМ СКАЗОК АЛЕКСАНДРА ВОЛКОВА
И ФРЭНКА БАУНА

История про девочку и волшебника — одна из любимых у руководителей студии, поэтому они выбрали для первого мультфильма именно ее. Изначально было сделано две серии, а потом мультфильм понравится телекомпания НТВ, и вместе с ними было сделано еще две серии.

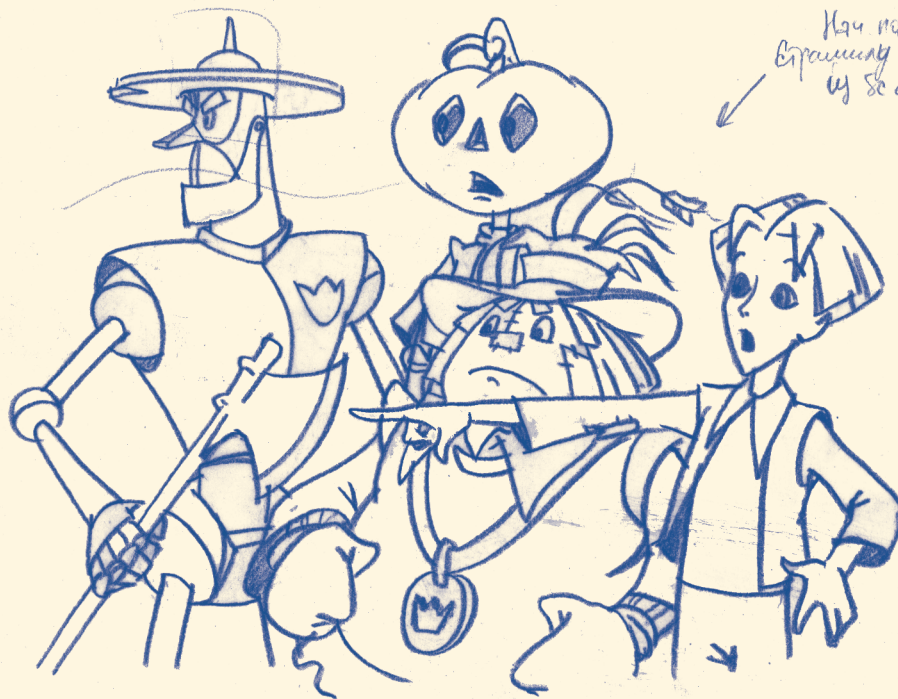
Режиссеры: Александр Макаров,
Илья Максимов, Денис Чернов

Авторы сценария: Евгений Марков,
Михаил Бартенев, Андрей Усачев

Художники-постановщики: Юрий
Соловьев, Илья Мышкин

Композитор: Валентин Васенков

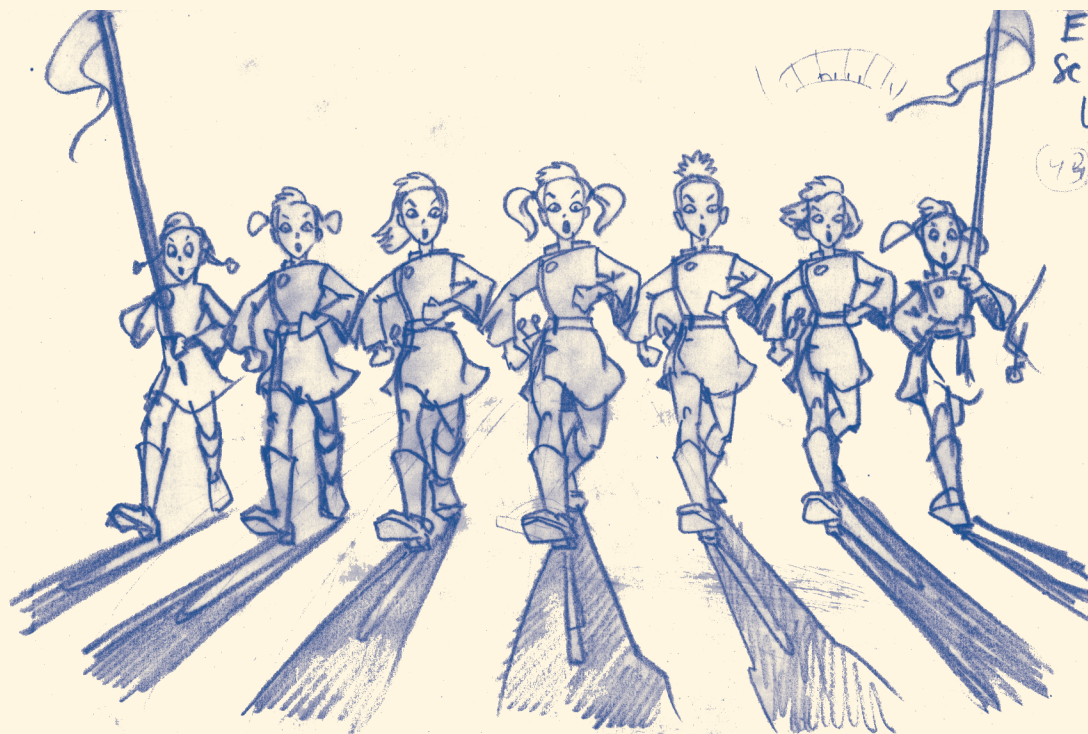




Как погов
Ермеевич
из 24-11

E24
sc 12

1



E16
sc 08
4

43

«Приключения в Изумрудном Городе», 1998–2000. Лей-аут сцены

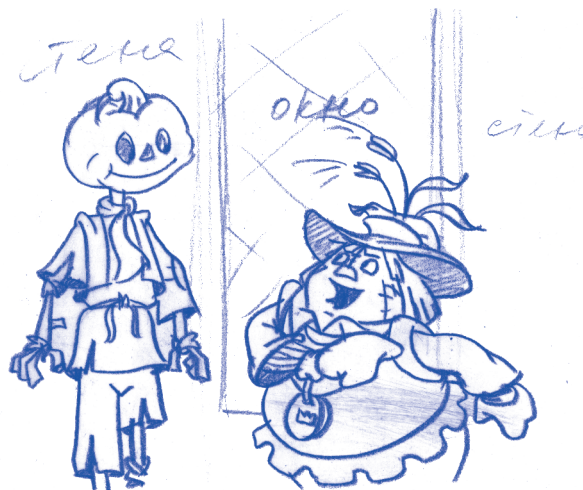
Долли и ее пес Тотошка живут в Канзасе. Однажды страшный ураган уносит их дом в Волшебную страну. Чтобы вернуться домой, девочке нужно попасть в Изумрудный город и найти там Великого Волшебника. Долли отправляется в путь, а по дороге находит новых друзей — Страшила, Трусливого Льва и Железного Дровосека.

Интересные факты:

- студия планировала экранизировать все 14 книг Баума, но после 4-й серии производство было заморожено;
- у каждой серии есть свое название: первая серия называется «Серебряные туфельки», вторая — «Тайна Великого волшебника», третья — «Козни старой Момби», а четвертая — «Принцесса Озма»;
- несмотря на то что сценарий писался по книгам Баума, некоторые детали сценаристы взяли из книг Волкова, а некоторые — изменили.

Например, в мультфильме поменяли заклинание, которое вызывает летучих обезьян. Оно стало звучать так: «Каракита-ракута, трумбарабум, трумбарабен, страндагалада, явитесь передо мной, летучие обезьяны!». А еще в мультфильме Тотошка начинает говорить сразу же, как попадает в Волшебную страну;

- имя Долли является составным от Дороти (как у Баума) и Элли (как у Волкова);
- так как сериал показывали по телевизору, то длину каждой серии сделали удобной для экранного просмотра — 26 минут;
- сериал приурочили к столетию со дня выхода оригинальной книги Баума;
- мультфильм получил две награды: диплом и специальный приз за лучший телевизионный сериал на Международном фестивале детского анимационного кино «Золотая рыбка» и диплом за наилучшее прочтение классики на VII Международном детском кинофестивале «Артек» в 2000 году.



«Приключения в Изумрудном Городе»,
1998–2000. Лей-аут сцены