

Йон Попеску-Гопо:

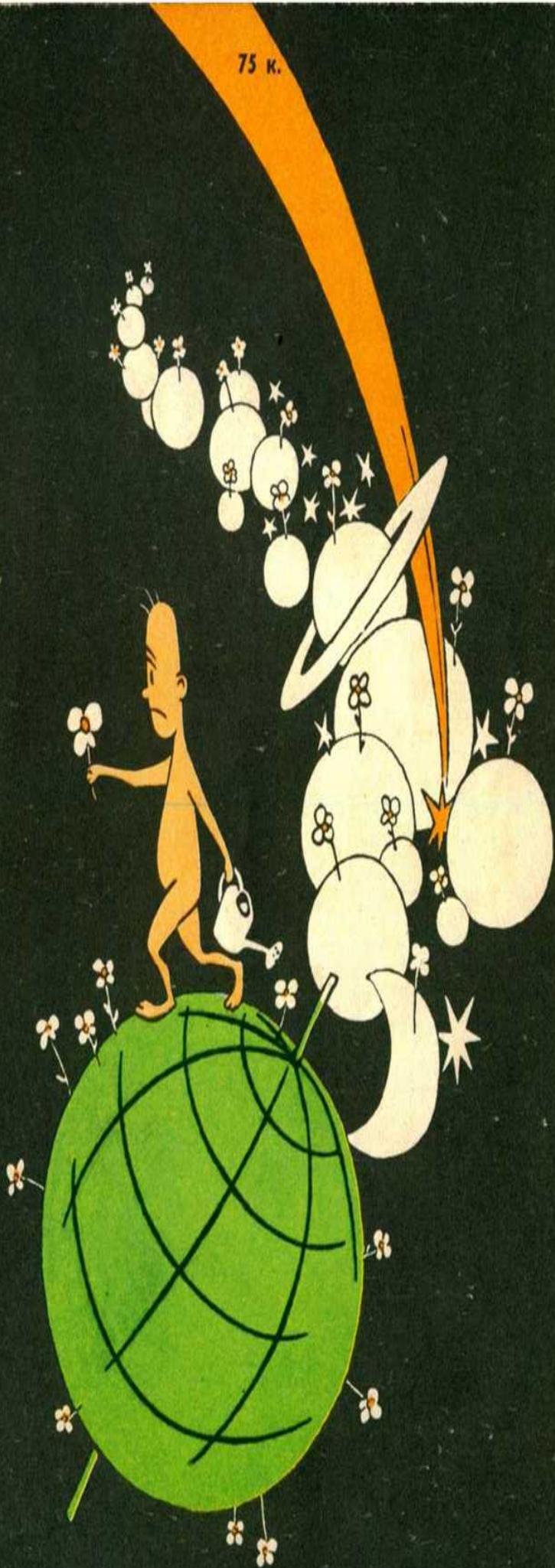
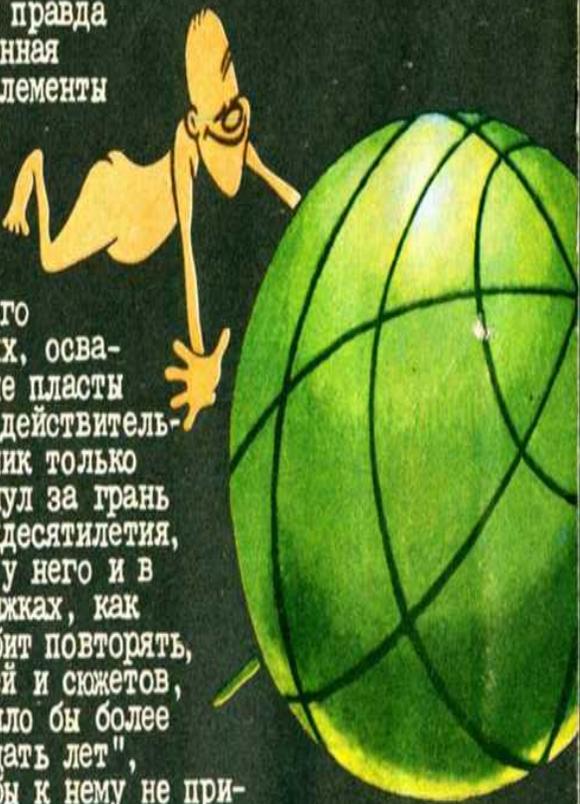
рисованный человечек
и реальный мир

Творчество Йона Попеску-Гопо, главные художественные открытия которого сосредоточены в области рисованного кино, — целая эпоха в истории мультипликации.

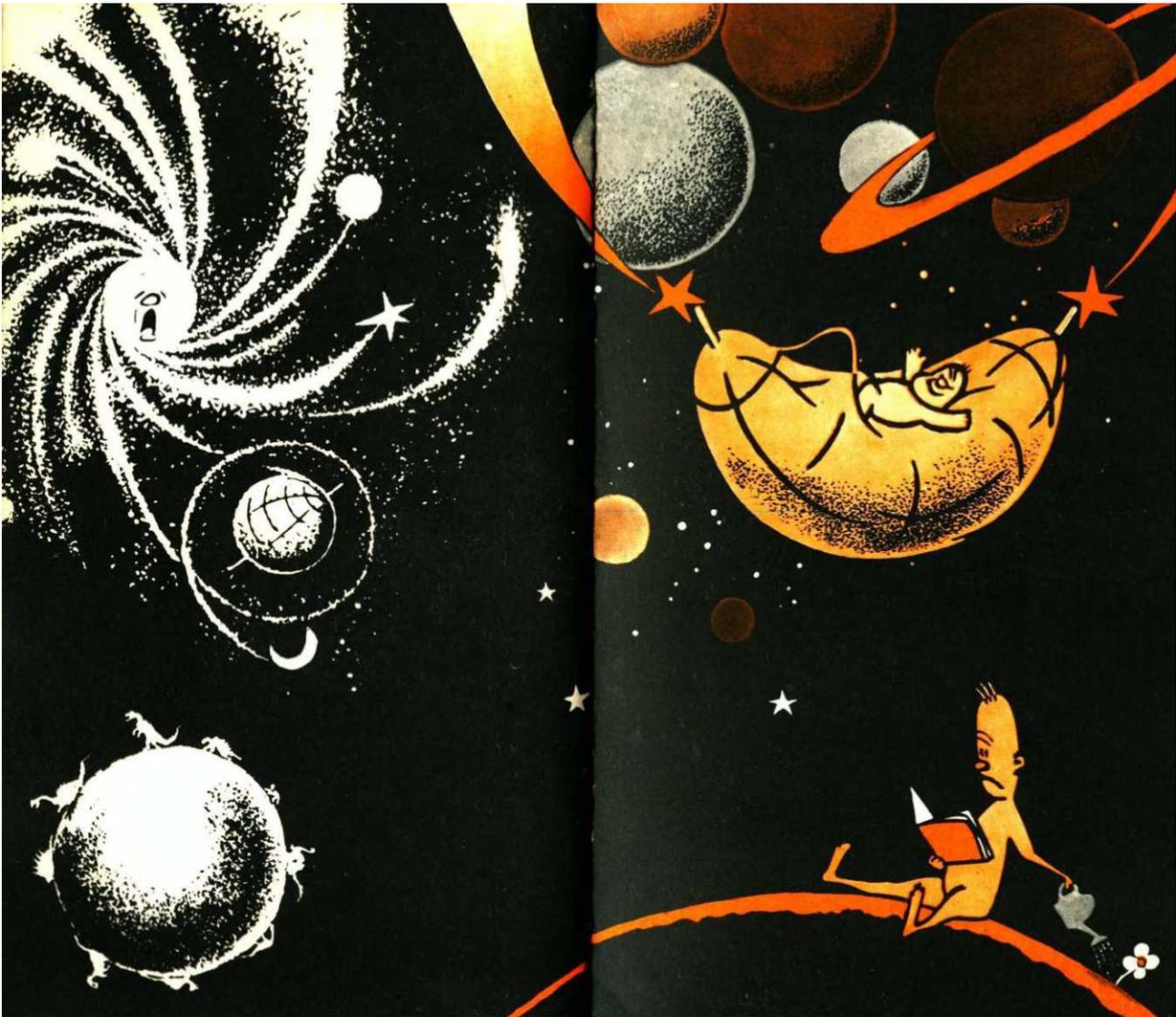
Мастер продолжает творить, его щедрая фантазия рождает все новые замыслы, но главные его работы, бесспорно, уже принадлежат к классическим образцам этого вида киноискусства.

Историческая правда и художественная условность, элементы фантастики и гротеска, иносказание и гипербола органично сплетены в его произведениях, осваивающих новые пласты современной действительности. Художник только что перешагнул за грань своего шестидесятилетия, но в голове у него и в записных книжках, как часто он любит повторять, "столько идей и сюжетов, что их хватило бы более чем на двадцать лет", даже если бы к нему не приходили все новые и новые.

Но ничто не приходит к нему готовым, всего он должен добиться неустанным трудом и творчеством, напряжением мысли и воли, бесконечным исканием, устремленным в будущее. Таков "символ веры" этого замечательного художника.

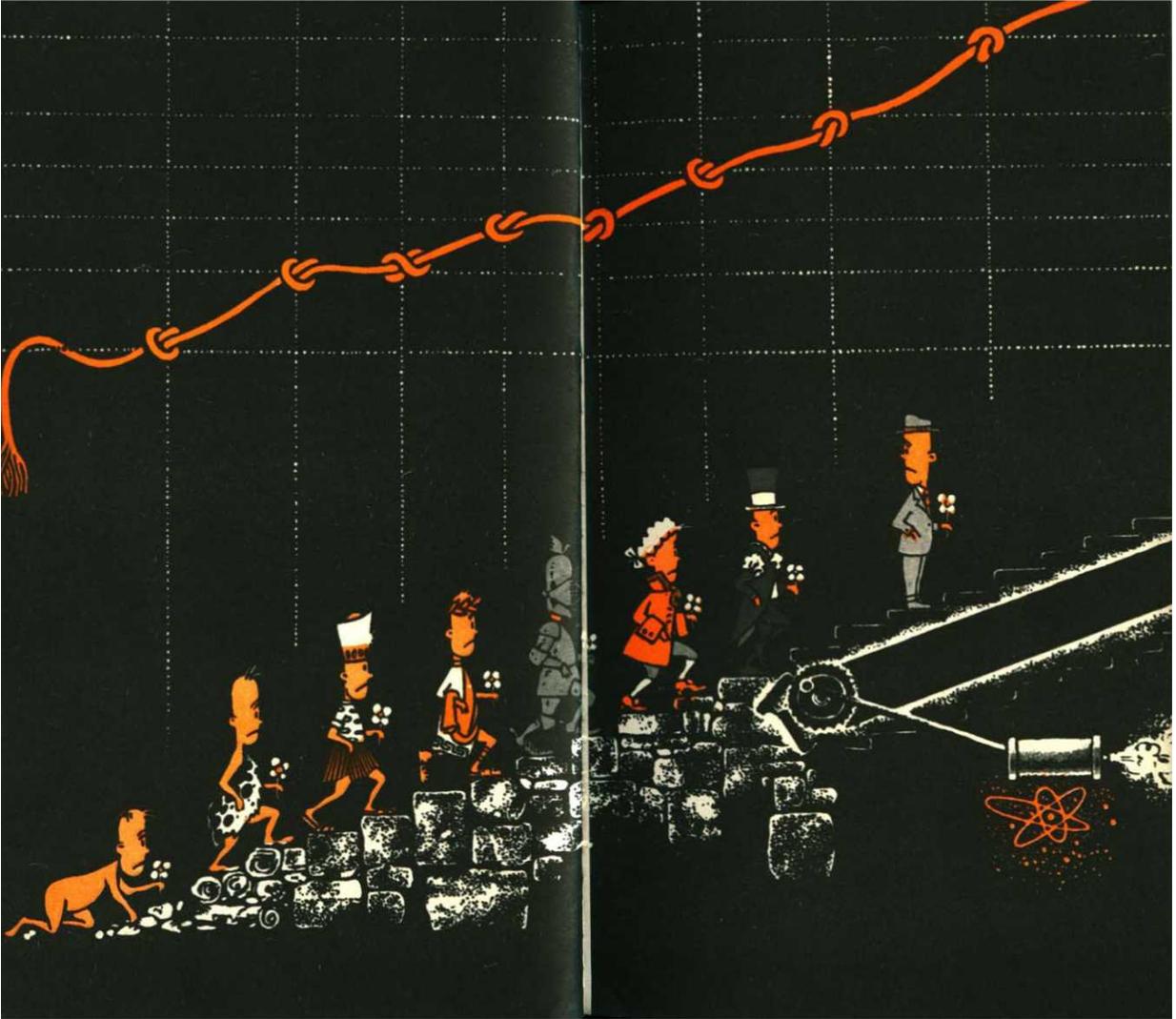


-
- [Предыстория](#)
- [Трудный путь к новым решениям](#)
- [Трилогия шедевров](#)
- [Гопо и Дисней](#)
- [Человечек продолжает обживать мир](#)
- [Игровое по законам рисованного](#)
- [Экспериментальная мастерская](#)
- ["Мария, Мирабела"](#)
- [Размышления о поэтике мультфильма](#)
- [Заключение](#)





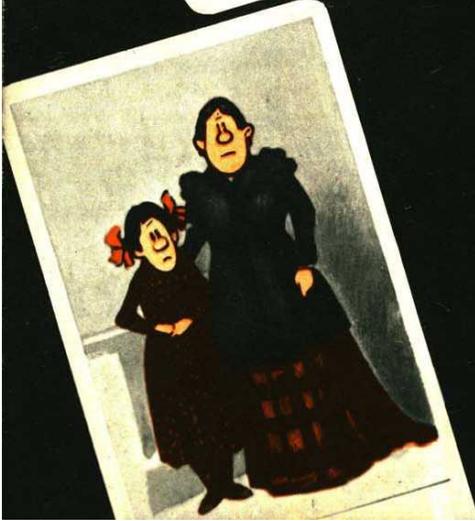








Esce Home





Писать об Йоне Попеску-Гопо очень непросто. И не только потому, что с момента, когда он в 1957 году, получив в Канне за свой фильм «Краткая история» «Золотую пальмовую ветвь», стал, что называется, в одну ночь знаменитым, каждый его шаг в искусстве пресса буквально обволакивает густым потоком рецензий, заметок, интервью и начинает казаться, что об этом художнике уже невозможно сказать ничего такого, чего бы ни сказал о себе он сам и что не стало уже всеобщим достоянием или трюизмом.

Дело ещё и в том, что сама художническая манера Гопо говорить обо всём, даже сверхсерьёзном, шутя или полушутя, насквозь пронизанная лёгкой иронией и самоиронией, так властно объявляет вне закона любой

обстоятельный искусствоведческий анализ, пробуящий вторгнуться в зыбкую, находящуюся в непрерывном движении стихию его фантазии, что поневоле разводишь руками. Вероятно, о нём надо было бы писать стихами, но стихотворные трактаты даже у таких первоклассных мастеров этого жанра, как Лукреций Кар или Буало, тоже не отличались ажурной лёгкостью.

Интересно, что сам Гопо, узнав, что я собираюсь писать о нём книгу, заметил: «Обо мне как о режиссёре нельзя писать трактатов. Надо писать монтажно. Деталь. Ещё деталь. Зарисовка. Крупный план. Несколько информационных штрихов в качестве перемычки. В результате получится то, что нужно, — из всех этих кусков сложится мой портрет».

Я вспомнил в связи с этим, как в одной из лаконичных «живых карикатур» его фильма «Пилюли» Гопо и его герой — маленький рисованный человечек, словно поменялись местами. Творцом выступал не режиссёр, а созданный им персонаж. Он складывал, как кирпичи, куски фотографии своего метра и напоследок, поднатужась, водружал ему на плечи голову. Это был штрих, завершающий портрет.

Сам Гопо однажды, в 1963 году, как бы подытоживая целый период своей работы, написал небольшую книжку «Фильмы... Фильмы... Фильмы...». Посвящённая главным образом трём наиболее известным его картинам «Краткая история», «Семь искусств» и «Гомо сапиенс» и действительно, «монтажно», в кусках-зарисовках рассказывающая о том, как они создавались, книга завершалась таким «предварительным заключением»:

«Когда я писал эти строки, мне хотелось, чтобы другие поняли меня. Теперь же, прочитав их, я сам себя не понимаю. Мне представляется, что всё сделанное — это только начало, и чтобы убедить других в том, что я действительно творчески работал, мне надо будет непременно эту работу развить.»

В проекте у меня двадцать сценариев...

Вру! Нет у меня сценариев, но я убеждён, что их можно создать».

В дальнейшем выяснилось то, что он считал тогда «только началом», было самой что ни на есть зрелостью, полным глубины мысли и художественного совершенства выражением индивидуального творческого своеобразия вполне сложившегося мастера. Началом же были семь фильмов, поставленных до этого и, как и первые работы многих других выдающихся мастеров социалистических стран, они отмечены в той или иной мере влиянием Диснея.

Думается, что если бы Гопо, стремясь представить своё творчество в более широкой панораме, продолжал и дальше писать свою книгу, ему неизбежно пришлось бы быть более аналитичным. Конечно, иронический, напоминающий шуточный киносценарий метод общения с читателем даёт возможность познакомиться с некоторыми интересными подробностями процесса создания фильмов. Но для того, чтобы показать процесс становления и развития художника, он явно недостаточен. Тут необходим развёрнутый и последовательный рассказ, позволяющий более подробно и вместе с тем более обобщённо обрисовать фигуру мастера и увидеть его с такой стороны и дистанции, с какой он сам далеко не всегда себя может осознать и представить.

Предыстория

Как и в некоторых других странах Восточной Европы, первые опыты создания мультфильмов были предприняты в Румынии в 20-х годах. Представления о том, что такое мультипликация и какой она должна быть, тесно связывались с популярными графическими сериями и постоянным рисованным героем вроде кота Феликса, с сюжетной карикатурой, «рассказами в картинках», появлявшимся на страницах газет и журналов, с рекламной графикой.

Пресса тех лет сохранила имена Аурела Петреску и Марина Йор-да. Первому, судя по этой информации, принадлежало несколько десятков рекламных фильмов. Он стремился также представить на экране одного из традиционных персонажей румынского фольклора — Пекалэ, который стал героем серии его рисованных фильмов. Из идеи соединения мультипликации и фольклорных мотивов исходил и его последователь Марин Йорда, поставивший в 1923 году рисованную короткометражку «Хапля», названную так по имени её героя, над которым тяготел рок невезения, из-за чего он неизменно попадал в «трудные» ситуации.

Сильное влияние зарубежного, прежде всего американского рисованного фильма, получившего в то время широкое распространение на европейских экранах, заметно сковывало эти робкие попытки внести в мультипликацию элементы национального своеобразия. Примитивная самодельная техника, кустарное, в сущности, любительское производство, отсутствие какой-либо поддержки со стороны государства — всё это создавало трудности, которые не могли преодолеть усилия отдельных энтузиастов.

И всё же их поиски и старания не были бесплодными. Они создали ту особую атмосферу творческого горения, в которой пробуждались таланты художников более молодого поколения.

К числу таких энтузиастов рисованного кино следует отнести и отца Йона Попеску-Гопо — Константина Попеску. Художник, сначала целиком посвятивший себя прикладному искусству — керамике, витражу, гобелену, он вдруг неожиданно открыл для себя новую область творчества — оживающий на экране рисунок. Опыты, которые он проделывал в своей мастерской, произвели огромное впечатление на его сыновей Йона и Александру. «Именно тогда, — говорит Гопо, — рисованное движение с такой гипнотической силой вошло в моё сознание, что я дал себе слово всю жизнь заниматься именно этим искусством».

Будущий режиссёр в школьные годы отнюдь не готовился к профессии художника. Ни одному из учителей рисования не приходило в голову отметить его особые успехи или предсказать, что он будет художником. Но ещё в детстве Йон мог подолгу смотреть, как рисует отец и мысленно продолжал путь его карандаша или кисти. Потом рисование стало для него развлечением. И только увидев первые публикации своих рисунков в журналах, он понял, что воображаемый мир, который он носил в себе и детали которого стремился изобразить на бумаге, может заинтересовать кого-то ещё, а не только его одного.

В 1938 году отец Йона, переоборудовав свою мастерскую в студию, дал ей гордое официальное название «Попеску и сыновья». Вскоре здесь был создан первый рисованный фильм, демонстрация которого длилась всего несколько минут. На этом «фирма» обанкротилась и прекратила своё существование.

Энтузиазм семьи Попеску однако не угас, и эксперименты были продолжены. Позже, уже став

известным режиссёром, Гопо вспоминал в беседе с венгерской журналисткой Анной Халас: «Недавно я нашёл свой первый рисованный фильм. Я его сделал, когда мне было шестнадцать лет. Название фильма „Волк и журавль“. Плёнка уже состарилась, и ленту нельзя показывать. Фоном в фильме служили реальные предметы, а действующие в нём персонажи были рисованными. Я рисовал на старых рентгеновских плёнках, которые мама специально очищала для меня содовым порошком. На бочке для соленья капусты стояло устройство для шинковки, им я пользовался для того, чтобы соединить натуральный фон и рисованные фигурки... Мой брат попытался сделать проекционный аппарат из автомобильной канистры, но его постигла неудача. У Дёма Радулеску я увидел проекционный аппарат „Дебри“. Хозяин объяснил принцип его действия. По его образцу мы сделали свой — ручной».

Эти воспоминания живо передают атмосферу иной раз наивных, но неизменно страстных исканий, которыми жила в то время семья Попеску, характерный для неё дух необычайной увлечённости «феноменом мультипликации».

Продолжая свои воспоминания об этом времени — своих начальных шагах в рисованном кино, — Гопо говорит: «В 1941 году я сделал первый фильм, который был показан широкой публике. Наивная короткометражка, но критики отметили в ней хорошее чувство движения. Потом через пять лет я снял агитационный мультфильм под названием „Голосуйте за блок демократических партий“. Но это всё лишь предыстория».

Это действительно была предыстория. История мультипликации в Румынии, как и в других социалистических странах Европы, началась вскоре после освобождения от фашизма, в ходе строительства новой культуры, ставшей достоянием всего народа,

национализации кинопромышленности, когда государство, проявив дальновидность и заинтересованность в развитии киноискусства, взяло под своё покровительство и такую необычайно трудоёмкую её область, как мультипликация.

В 1950 году, отмеченном зарождением национальных школ рисованного кино одновременно в нескольких социалистических странах, Иону Попеску-Гопо, всего лишь год назад окончившему бухарестскую Академию художеств и сотрудничавшему в качестве карикатуриста в «Романия либера» и других газетах и журналах, было поручено создать на студии «Буфтя» отделение мультипликационного кино.

Трудный путь к новым решениям

Итак, в двадцать семь лет Гопо (его псевдоним составлен из первых слогов фамилии матери — Ольги Горинкиной и отца — Константина Попеску) становится основателем и руководителем первой в Румынии государственной Мультипликационной студии и выпускает свои первые рисованные фильмы.

В состав творческой группы, наряду с Константином и Александру Попеску, входят художники, работавшие в то время на бухарестской студии «Буфтя», — Паскаль Радулеску, Матти Аслан, Юлиан Герменяну, Ливиу Гигорц, Боб Кэлинеску и другие.

К этому времени Гопо уже получил известность как карикатурист, активно выступающий в прессе. Затем в том же 1950 году он проходит стажировку в Москве на студии «Союзмультфильм», овладевая под руководством опытных мастеров всеми этапами создания мультфильма, особенностями мультипликационной режиссуры, знакомится с технологическими методами, освещёнными авторитетом Диснея, широко используемыми в мировой мультипликации.

Первая проба сил — мультфильм по румынской сказке «Кошелёк с двумя грошами» — не очень удачна. Фильм не был закончен, десятки метров плёнки так и остались в архиве студии. И, наконец, режиссёрский дебют — «Непослушный утёнок» — первый фильм, выпущенный на экран.

Рисованные короткометражки, поставленные на созданной студии или, точнее, на мультипликационном отделении студии «Буфтя», во многом характерны для начальной поры европейских мультипликаций: представление о возможностях этого вида кино ещё

строго ограничено сугубо детской, примитивно назидательной тематикой, технология и стилистика либо полностью заимствованы у Диснея, либо находятся под сильным диснеевским влиянием. Это был естественный и необходимый период ученичества, овладения художественными средствами нового вида кино на том его уровне, который существовал в это время в мире. Дидактика, составлявшая содержание этих фильмов, довольно прямолинейно иллюстрировалась поступками рисованных персонажей. Так смысл фильма «Непослушный утёнок» вполне укладывался в его название: дети должны слушаться старших.

В следующем фильме, поставленном Гопо в 1952 году, — «Пчела и голубь» — подчёркивалась важность и ценность дружбы и товарищества. Ситуация при этом была выбрана достаточно фантастическая: дружба, о которой рассказывалось, происходила между насекомым и птицей.

Третий фильм, созданный Гопо (ему принадлежали сценарий и постановка, и в работе над этой, как и над предыдущими картинами, участвовали его отец и брат), — «Два зайчика» был первой на студии цветной лентой, и символика цвета наглядно подчёркивала прямолинейность выраженной в ней назидательной сути: персонаж положительный обладал белой шёрсткой, отрицательный, но затем исправлявшийся — серой. Разбив банку с вареньем, серенький зайчик не хотел признаваться в содеянном зле и сваливал вину на беленького, которого в наказание родители не брали на ярмарку. Осознав вскоре неблаговидность своего поступка и мучимый угрызениями совести, он возвращался домой для того, чтобы покаяться и признать ошибку.

В фильме «Злой ёжик» (1954, сценарий по басне М. Бреслашу, постановка Гопо) заносчивый и

самонадеянный ёж, кичившийся своими острыми иглами, наказан тем, что в трудную для него минуту никто из обитателей леса не пришёл к нему на помощь. Сходными по характеру и тематике были и фильмы других режиссёров, выпущенные в то время студией, например «Наказанный кот» Йона Морару, «Трусливый медвежонок» Юлиана Герменяну, сценарий которого написал Гопо, «Поросёнок на экскурсии» Константина Попеску. «Это была блестящая диснеевская эпоха, — не без иронии заметит позже Гопо. — Всё очень хорошо, правдиво и старательно выписано, и всё всегда кончается очень хорошо.» По поводу фильма «Злой ёжик» Гопо говорит ещё злее и категоричнее: «Потерянное время».

Справедливости ради надо упомянуть, что и в этих фильмах их авторы стремились придать персонажам черты национального своеобразия. Так в костюмчиках героев фильма «Два зайчика» были подчеркнуты атрибуты традиционной румынской одежды. Даже второстепенные персонажи наделялись характеристиками с ясно выраженной доминантой: трудолюбие, хитрость, лень и т. д. Всё это, однако, носило примитивно поверхностный, ярлычно-этикеточный характер. Фильмы были похожи один на другой, в скудных пределах уже выработанных или заимствованных штампов трудно было разглядеть индивидуальность мастера, его неповторимо оригинальное творческое лицо.

В 1953 году Гопо делает первую попытку вырваться из этих узких пределов. Он ставит фильм «Мариникэ», использовав необычайно популярную песню композитора Х. Мелиняну. Принципиально новым было здесь уже то, что, вместо всевозможных зверушек, обычно населявших румынские мультфильмы тех лет, в картине появлялся человеческий персонаж, и не какой-нибудь сказочный принц, а простой рабочий парень.

Обратившись к современности, к традициям агитфильма, Гопо решил высмеять нерадивого рабочего, которого не могут утром разбудить ни истошно кричащий на заборе петух, ни надрывающийся заводской гудок, ни пронзительно звенящий будильник. Натянув на голову одеяло, он спит, и ему снится, что он первым пришёл на работу. Между тем, в проходной завода, куда он с опаской заглядывает, уже висит стенгазета, в которой он высмеян как лентяй, срывающий выполнение плана.

В фильме показан цех, нарисован конвейер, токарный станок, у которого не спеша появляется герой картины. Представлено даже, как он запорол деталь, как лениво покуривает, глядя в потолок. Но куда бы он ни пошёл, всюду звучит песня о лентяе Мариникэ. По дороге на работу ему пел репродуктор на столбе. «Ты ведь и на свадьбу придёшь с опозданием», — поёт девушка, которую он ждал у входа в клуб. Ночью ему снится кошмарный сон — деталь, которую он запорол, преследует его по всему цеху. В фильме представлено, что бы было, если б однажды он пришёл на работу вовремя. Все, удивляясь, смотрят из окон и показывают на него пальцем. В цехе паук, раскинувший на его станке паутину, завидев Мариникэ, стремительно её собирает. Кривая выполнения плана ползёт вверх — он энергично работает. Девушка у входа в клуб теперь уже не проходит мимо, она стремглав бросается ему на шею. Но всё это сон. Отчаянно звонит будильник: Мариникэ всё ещё лежит в постели.

Не без юмора вспоминает Гопо об оживлённых откликах, которые вызвало появление этой картины. Одни считали, что в фильме изображён «показательно отрицательный герой», и что это правильно. Другие требовали, чтобы было сказано, что он стал под конец хорошим, что критика помогла. Третьи соглашались с тем, как он представлен в фильме, но требовали, чтобы

провинившийся был немедленно наказан и изгнан и не позорил своим поведением коллектив.

Подтверждённая этими спорами популярность фильма подсказала необходимость сделать ещё одну картину с тем же героем — «Болт Мариникэ» (1955). В её основу лёг один из сюжетных мотивов предыдущей. Деталь, которую запорол Мариникэ, — хромой винт с костылём вместо ноги — отправляется в путешествие, и это создаёт неожиданные комедийные ситуации. Маленький винт становится причиной многих бед и, в конце концов, жестоко мстит и самому бракоделу.

Казалось бы, успех этих картин должен был окрылить режиссёра. Созданное, однако, не только не вдохновляло его, но настоятельно подсказывало необходимость решительных перемен и поисков в совершенно новых направлениях. Подытоживая пройденный в эти годы путь, Гопо впоследствии скажет со свойственной ему самокритичностью и взыскательностью: «Я сделал около десяти довольно слабых мультфильмов». И ещё определённой: «Я был в отчаянии от того, что не могу оторваться от „классической“ системы, которую в своё время предложил Дисней: рисунки на целлулоиде заполняются красками и накладываются на декорации». Технология, стиль, способ мультипликационной характеристики персонажа — всё было тесно связано и создавало определённый, основанный на уже известных и приевшихся ему стереотипах строй фильма. Надо было во что бы то ни стало найти принципиально новое, своё.

В поисках выхода из создавшегося положения Гопо, как и многие режиссёры-мультипликаторы других стран, обращается впервые в своей творческой практике к комбинированным съёмкам, к фильму, сочетающему натуру и мультипликацию. Он ставит картину «Маленькая обманщица» (1956). Фильм посвящён детской фантазии, самой способности ребёнка

фантазировать. Девочка обещает родителям не врать, но никак не может сдержать своего обещания.

Сюжетный ход фильма чрезвычайно прост и даже банален. Девочка (живая исполнительница) засыпает в ночь под рождество с мыслью о подарках, которые привезёт ей Дед Мороз. Дальнейшее происходит во сне, что даёт возможность Гопо использовать мультипликацию. Девочка видит, как оживают куклы, обвиняющие её в том, что она лгунья, фантазёрка, выдумщица. По игрушечному телефону она звонит Деду Морозу и просит его привезти ей куклу. Дед Мороз приглашает её к себе. Три оленя, запряжённые в сани, снеговик в соломенной шляпе на козлах. Этот торжественный рождественский экипаж увозит её в сказку, в мир её фантазий.

Но то, что девочка выдумщица, навлекает на неё множество неприятностей. Снеговик грозит, что у неё вырастет такой же длинный нос, как у него самого. От её выдумок у снеговика повышается температура, он начинает таять и становится совсем маленьким. Героиня фильма то и дело разговаривает со своим подобием — девочкой из сказочного мира, которую играет она же. Наконец они прибывают к Деду Морозу, она сознаётся, что непослушна, что из-за неё растаял снеговик. Дед Мороз её прощает, дарит ей лучшую куклу. Девочка просыпается, бежит к зеркалу смотреть, не вырос ли у неё действительно нос.

В этом фильме интересно сочетались детали сказочнофантастические и реально-современные. Фантазия игровая, натурно представленная и мультипликационная вступали в тесный контакт, который не раз затем приведёт режиссёра к ярким находкам в его полнометражных картинах. «Маленькая обманщица» была своеобразным предсказанием этих его картин.

Картину послали на фестиваль в Карловы Вары. Полный провал. «Мне стыдно, — записывает Гопо в дневнике. — Хочу бросить кинематографию».

Правда, через два месяца эта же самая картина получает Почётный диплом на фестивале в Эдинбурге, а затем третий приз на фестивале в Дамаске. Но в дневнике Гопо вновь появляется запись: «Ничего не понимаю. Не хочу больше делать фильмов. Вернусь к рисунку, к работе в журнале, в прессе».

Был ли это кризис, ощущение тупика, недовольство, порождающее неверие в свои силы, самоотрицание?

Дальнейшие шаги, предпринятые Гопо в мультипликации, причём в том же знаменательном для него 1957 году, убедительно показали, что недовольство было не только оправданным, но и плодотворным. Наступил перелом, многое определивший в творчестве самого Йона Попеску-Гопо и в путях развития мультипликации, в том, что многие критики назовут затем «процессом эстетического обновления», «пластической революцией».

Пришли новые новаторски смелые замыслы. Принципиально иное понимание возможностей мультипликации, её роли и места в художественной культуре, в человеческом сознании. Рисованное кино обрело новое дыхание.

Это не было делом одного человека. Но идеи обновления, как это нередко бывает, словно витали в воздухе. Характерно, что именно талантливые мастера социалистических стран с особой силой ощутили необходимость творческих перемен, новаторских открытий, новые горизонты и возможности своего искусства. В их числе был и румынский режиссёр Йон Попеску-Гопо, в творчестве которого начинался совершенно новый, насыщенный яркими художественными открытиями этап. Из мира игрушечных страстей, искусственных и наивно-условных

ситуаций он шагнул в реальную вселенную с её историей, прошлым и будущим, с её сегодняшними и завтрашними проблемами, волнующими человечество. Для того чтобы оказаться художественно состоятельным перед лицом новых сложных задач, мало было отбросить обветшавшие и путавшиеся в ногах лохмотья прежней узкой и тесной поэтики. Надо было иметь мужество и смелость заговорить о новом новом языке, найти новые выразительные средства, новых персонажей. Именно так и поступил Гопо. Он нашёл свою тему, стиль, героя и тем самым собственный путь в искусстве.

Трилогия шедевров

После пяти лет ученичества успех, казалось, пришёл неожиданно. На самом деле это, конечно, было не так. В искусстве мультипликации социалистических стран это было время стремительного подъёма, решительного обновления всей системы выразительных средств, утверждения новых художественных идей и принципов. Чуткий и вдумчивый художник, Гопо одним из первых осознал, вернее, даже почувствовал необходимость новых решений.

Но как и почему удалось ему так разительно изменить стиль, тематику, весь облик и характер рисованного фильма?

Гопо был художником и знал, что рисунок, тем более рисунок движущийся, «оживающий», способен нести несоизмеримо большее содержание, чем то, которым его «нагружали» в те годы мультипликаторы. Опыт карикатуриста, работавшего в газете, варившегося, по его собственному выражению, в «котле актуальных проблем», подсказывал ему, что и круг тем, и сам подход к проблематике может и должен быть иным.

Немалое значение имел и опыт других режиссёров социалистических стран, с фильмами которых он познакомился в то время. Так на фестивале в Карловых Варах он увидел нашумевший, с энтузиазмом принятый критикой фильм чехословацкого мастера рисованного кино Эдуарда Гофмана «Сотворение мира», созданный по известному циклу рисунков французского графика Жана Эффеля. Легко, остроумно, парадоксально, в ярко выраженной карикатурной стилистике были трактованы в нём кардинальные проблемы истории человечества, серьёзное изящно и броско переплеталось с комическим. У Эффеля и Гофмана был свой оригинальный, отнюдь не

библейский вариант происхождения мира и человека. Но ведь можно изложить историю и иначе, по-своему?

Как зарождался замысел его знаменитого фильма «Краткая история»? Вначале он состоял всего лишь из нескольких набросков. Главным из них был рисунок лестницы, на ступеньках которой расположилась в своих основных образцах своеобразная история костюма с доисторических времён до наших дней. Если первый экспонат представлял собой голого человека на голой земле, стоявшего на четвереньках у самого начала лестницы, то следующий — ступенькой выше — был одет в костюм древних египтян, дальше по лестнице вверх шли человечки, облачённые в греческую тогу, тяжеловесные доспехи средневекового рыцаря, в костюм и парик придворного XVIII века, затем — во фрак и цилиндр и, наконец, на эскалаторе, движимом энергией атома, появлялась фигура человека в современном костюме.

Неизменной деталью, сопровождавшей этот выразительный персонаж во все времена и эпохи, был цветок, который этот, отнюдь не похожий на манекена герой, держал в своей руке. Чем был этот символ — признаком элегантности, душевного благородства? Разгадать пока трудно. Сама лестница тоже была непростой. Она олицетворяла чуть ли не всю историю человеческой цивилизации, так как начиналась с грубых неотёсанных валунов, а завершалась ступенями эскалатора из стали и пластических материалов. Один из рисунков изображал того же рисованного героя, но в подводном царстве, исполняющем неведомую миру танцевальную сюиту на зубастом хоботе рыбы-пилы в окружении весело пляшущих под эту музыку рыб.

Этих нескольких набросков, в которых ярко проявилась фантазия Гопо-художника, в сущности, было вполне достаточно, чтобы разработать концепцию фильма, так как в них уже был найден герой, определён

сюжетный ход и сама манера подачи материала, принцип изобразительного решения.

Наиболее важной составной частью успеха мастера было, несомненно, то, что уже существовал, действовал, был вплетён в намечаемый сюжет и имел ясно и чётко выраженный облик герой будущего фильма — маленький человечек неизвестного пока происхождения, но вполне определённой наружности — с продолговатой лысой дынеобразной головой, на которой торчало три волоска, необычайно серьёзным, напроць лишённым улыбки и в то же время младенчески наивным, трогательно-отзывчивым выражением лица. Непростой задачей режиссёра было сделать так, чтобы найденный таким образом персонаж не оставался схемой, заставить его жить, действовать, совершать значащие, полные смысла поступки.

Прежде всего надо было определить родословную героя и — шутка сказать — выработать «свою интерпретацию» происхождения человека и мира. Концепция Гопо, естественно, должна была быть юмористически-фантастической и в то же время нельзя было допустить, чтоб она расходилась с представлениями научной космогонии и — что не менее важно — принципами социалистического гуманизма, раз речь идёт о человеке и его происхождении.

Режиссёр жадно набросился на научные труды, давние и современные исследования, изучал и «примерял» к своему фильму разнообразные гипотезы учёных. «Мне нравилось, — говорит он, — собирать обширный материал, который я потом упрощал, выделяя существенное. Определив это существенное, я начинал чертить его контур жирными линиями карикатуры. Как в школьные годы, он составлял из всевозможных выписок резюме — нечто вроде шпаргалок, суть которых требовала осмысления и развития в фильме.

Особое значение при этом имел изобразительный материал, например, целая коллекция изображений солнца, сделанных в разные времена известными и анонимными художниками разных народов, изображений, написанных красками, пером, выгравированных на камне, дереве или металле. Среди них были светила самых разных форм, свидетельствовавшие о богатстве человеческой фантазии, украшенные огненными гривами, ртами и носами, острыми, как стрелы, лучами, причём не только круглые, но и овальные, и даже квадратные.

В это разнообразие образных решений надо было вписать своё, к тому же такое, которое учитывало бы динамический характер мультипликационного изображения, развёрнутого в пространстве и во времени, было бы простым, выразительным и ёмким по смыслу. Учитывая одну из гипотез, по которой планеты рассматривались как частицы солнечной массы, отделившиеся от неё в момент взрыва, Гопо изобразил планеты, расположившиеся в виде локонов на макушке дневного светила, скреплённых серебряными шпильками комет. Голубоватую же планету, исполосованную сетью меридианов и широт, художник представил носом солнца. После этого оставалось придумать немного. Заменяв взрыв действием более человеческим и комичным, Гопо выдвинул свою юмористическую гипотезу: несколько миллиардов лет назад, поскольку Земля была самой влажной из планет, Солнце простудилось и чихнуло, планеты разлетелись в разные стороны и стали вращаться по своим орбитам. Конечно, это была сказочнофантастическая гипотеза вполне в духе мультипликации.

Так возникла, по Гопо, солнечная система и самая замечательная из планет — Земля. Осколком этой планеты, а значит, частицей Солнца был человек.

Когда сравниваешь „Краткую историю“ Гопо со всеми предыдущими его фильмами, бросается в глаза близость этой новой картины к структуре научно-популярного фильма. В отличие от наивных детских сказочек, сдобренных назиданием и сантиментами средней температуры, режиссёр выдвигает принцип интеллектуально насыщенного кинематографа или, какой выражается, „максимума идей при минимуме средств“. Такая архитектура фильма требовала решительного отказа от иллюстративности. Изобразительное начало стало играть действительно определяющую роль. Слово при этом потеряло своё первоначальное значение главного ориентира и комментатора, диалог, так же, как и дикторский текст, оказался излишним.

Голо в корне изменил характер мультипликационного повествования. Эскизность его изобразительных рассказов оставляла пунктирные пробелы, открывала простор для домысла и фантазии зрителя. Исключительно возросло при этом значение яркой изобразительной детали. На первый план вышла система ёмких, многозначных символов, каждый из которых нёс свой особый мотив. Это было прямое философско-лирическое выражение мыслей и чувств, заявленных от первого лица, — роль режиссёра-рассказчика, автора фильма неизмеримо возросла, стала ведущей.

Чтобы придать своей версии происхождения человека большую убедительность, Гопо обратился к Дарвину и, „подкрепив“ науку фантазией, выразительно изобразил мультипликационный вариант очеловечивания обезьяны: его герой, падая с дерева, теряет свой хвост и приобретает более благообразный вид. Всё происходит с необычайной стремительностью: 10 миллионов лет сжато в фильме в 8 минут экранного времени. С земли обезьяний потомок встаёт уже

человеком. Своё вступление в род человеческий он ознаменовывает громким членораздельным криком, вызывая одну только ноту: „ля-ля-ля“ — это песня радости жизни, песня в честь цветка, что в его руке. Сюда и вплетается композиционно уже известный эпизод с костюмированной лестницей, к которой человек подходит после встречи с леопардом, что даёт ему основание подняться на первую же ступень в шкуре этого животного.

Сатин — герой горьковской пьесы „На дне“ — представлял, как известно, этапы своей жизни по костюмам, которые он носил. Здесь же по костюмам символически представлена вся история человечества. И всюду атрибутом разума человека, эстетического и нравственного чувства был цветок, неизменно сопровождавший его.

Мотив цветка один из важнейших в фильме. Теперь он становится не только свидетельством благородства и достоинства, но и символом мира, дружелюбия, человечности, символом всей человеческой цивилизации. „Цветок, — говорит Гопо, — является внешним выражением чувств моего человечка“.

В этом многозначном символе, с которым его герой никогда уже не расстанется, был ещё один важный аспект, к тому же чрезвычайно актуальный: символика взаимоотношений человека и природы. В этом крохотном образе-знаке соединялось природное и человеческое. Он нёс в себе, по словам Гопо, „тонкую и причудливую нежность природы“ и одновременно олицетворял эстетически облагороженный, усовершенствованный человеком мир.

Пройдя по „лестнице истории“, в конце которой человеку уже не надо идти — эскалатор сам поднимает его вверх, — маленький герой Гопо неожиданно устремляется в подводное царство. Он как бы хочет измерить параметры вселенной, которой теперь

владеет. Если первым человеческим жестом (по Гопо) была рука, протянутая к цветку, то и здесь в некой „подводной цивилизации“ он не забывает о своём извечном спутнике и, подплывая в маске и ластах, заботливо сажает и поливает из лейки цветов на дне океана.

Может быть, и впрямь пора осваивать подводные просторы, пора и здесь растить цветы цивилизации, усовершенствовать и очеловечить богатства морских глубин, огласить их весёлой и радостной музыкой? По крайней мере именно так поступает человек Гопо. Он играет на зубастом хоботе рыбы-пилы, оседлав её, а вокруг весело пляшут обитатели моря — осьминог, морской конёк, рыбы всех форм и величин. Этот блестяще найденный и выполненный эпизод полон яркого юмора и, как нередко бывает у Гопо, тонкой иронии. Большая хищная рыба, кажется, в самозабвенном упоении танцует рок-н-ролл с маленькой, эффектно переворачивая её вокруг себя.

Однако это рискованное па завершается тем, что рыбка оказывается проглоченной своей азартной партнёршей.

Владения человека простираются от подводного города до далёких космических тел. Верный этой идее, Гопо посылает своего человека в космос. Следует учесть, что это было время, когда, как пишет мастер, „газеты отмечали весьма смелые проекты: намеревались запустить спутники Земли. Самые серьёзные научные сведения, появившиеся в печати, казались тогда захватывающими научно-фантастическими романами...“ Для режиссёра не было сомнений: его герой должен там делать то же, что и на Земле, — сажать цветы, украшать покорённую им вселенную.

На экране — летательный аппарат со множеством различных приборов, звукоулавливателей, мощных автоматических щупалец. Звёздное небо. Огромный

земной шар. Человечек в скафандре космонавта у готовой к запуску ракеты. Нарастающий гул полёта. И, словно апофеоз разумному человеческому началу в мире, перелетая с планеты на планету, маленький герой Гопо всюду сажает цветы. Украшенные ими планеты в каком-то особо торжественном космическом вальсе плывут и кружат в мировом пространстве.

Так завершался этот восьмиминутный рисованный фильм, содержание которого мастер определил следующими словами: „Повесть о человечке, которого рождает природа и который потом начинает её завоёвывать, украшая цветами“.

Всё было ново и необычно в этом фильме: двухмерное решение пространства кадра, минимум деталей и в то же время их особая выразительность, отсутствие фона, заранее заготовленного, существующего отдельно от персонажей по системе, обычно называемой „конвейером Диснея“.

Предельный лаконизм и условность решений открывали перед художником новые увлекательные возможности еще неизведанную полностью свободу и строгость внутренней меры, которой должен быть подчинён синтез многообразных, скупко отобранных средств выразительности. То, чему посвящались многочисленные объёмистые тома исследований учёных, представало на экране в игривофантастическом толковании художника изображённым несколькими точными штрихами, броскими зарисовками. Это был лаконизм чёткой целеустремлённой мысли, пронизывающей пространство кадра. При этом двухмерность графических решений не создавала ощущения декоративной плоскостности изображения. Рисунок Гопо, казалось, свободно владел всеми измерениями пространства. Его солнце, словно из далёких глубин вселенной, управляло огромной

спиралевидной системой мироздания, устремляя в мрачные просторы космоса свои могучие протуберанцы.

Гопо и сам сознавал, что ему удалось сказать своим фильмом нечто новое. Вспоминая в беседе с корреспондентом АПН В. Самошкиным этот знаменательный рубеж своего творчества, он так объяснял характер своих открытий: „Пытаясь подражать Уолту Диснею, я оказался в критическом положении: мне не нравились результаты моей работы. И тогда я полностью изменил манеру рисунка и самый принцип создания мультфильмов. В этом мне помог человек, открытый мной в 1956 году... Человек восстал против Диснея — против красивых рисунков, привлекательных декораций, чарующей музыки. Так возник фильм „Краткая история“ — своего рода „анти-Дисней“.

Конечно, поиск собственного пути и стиля не исключал усвоения всего ценного и значительного в творчестве американского мастера. Но новизна и смелость, проявленные молодым румынским режиссёром, были несомненны, и надо ли удивляться, что фильм получил высокую оценку критики и жюри X Международного кинофестиваля в Канне, где ему в 1957 году была присуждена главная премия „Золотая пальмовая ветвь“.

Ион Попеску-Гопо стал стремительно подниматься по лестнице мирового признания. В том же году он получает звание заслуженного артиста РНР.

Поэзия и философия становятся отныне, не без участия лёгкой руки Гопо, естественной стихией, осваиваемой мультипликацией и ей закономерно принадлежащей. Остроумие, юмор, щедро рассыпанные в фильмах Гопо, представляют собой своего рода контрапункт, надёжно уравнивающий и заземляющий естественные для его отношения к миру и своему герою всплески возвышенного и патетического.

Не меньшую известность, чем сам режиссёр, неожиданно для себя однажды проснувшийся знаменитым, получает и его человек. Успех и популярность, внезапно свалившиеся на голову мастера, были столь обязывающими, что нужно было, не откладывая, думать о продолжении „Краткой истории“, её идей и принципов в новом фильме с человеком, чтобы подтвердить закономерность достигнутого.

Поскольку в основу его подчёркнуто современного мышления, как это ни парадоксально, положена история, Гопо и для следующего фильма выбирает исторический сюжет — он решает рассказать в той же эскизно-лаконичной юмористической манере причудливых набросков о том, как, по его представлению, возникли различные виды искусства и сама потребность в их восприятии. В сущности фильм „Семь искусств“ это ещё одна глава повести о человеке, покоряющем и обживающем окружающую его природу, открывающем в себе несметные творческие силы — источник духовного прогресса.

Гопо считал, что новый его фильм должен ставить более сложные вопросы. „Я хотел, — говорит он, — набросать несколькими карикатурными штрихами возникновение семи искусств, уделяя каждому не более минуты проекции. Я хотел, чтобы этот маленький человек без мускулов и костей, дрожащий при виде собственной тени, стал властелином пугавшей его вселенной“. Открытие мира было для его героя открытием своих собственных возможностей.

Главный смысл и функцию духовной культуры режиссёр видит во всевозрастающей способности человека противостоять грозным силам космических стихий, противопоставить дикому разгулу природы свою, человеческую реальность с её особыми законами и гармонией, основанной на осознании и использовании объективных законов.

Любя своего человечка, утверждая всё ярче пробуждающиеся в нём красоту и величие человеческих начал, Гопо отнюдь его не идеализирует. В страшной доисторической ночи, с изображения которой начинается фильм, его герой выглядит поначалу затерянным и беспомощным.

Чувство, которое господствует в этот момент в его герое, превосходя и поработывая все другие, — страх.

С удивительной точностью и силой изображает мастер в нескольких выразительных динамических зарисовках состояние своего героя. Он выходит из пещеры и застывает, остолбенев от неожиданности: на стене он видит подобное себе существо, неотступно следующее за ним и, как ему кажется, настроенное отнюдь не дружелюбно. Вооружившись каменным топором, человечек наваливается грудью на свою собственную тень и наносит ей „уничтожающие“ удары. Тень действительно исчезает вместе со спрятавшимся за облаком солнцем, а на стене остаётся выгравированное изображение — первое творение пещерного человека.

Так в интерпретации режиссёра возникает изобразительное искусство, древнейший из его видов — рисунок. Но Гопо не был бы Гопо, если б эту изумительную афористичность мультипликационного мышления не обогатил бы ещё несколькими выразительными деталями.

Как настоящий заправский художник, его человечек отходит немного назад, чтоб бросить ещё один оценивающий взгляд и, вновь подойдя к „картине“, наносит уже вполне профессиональным жестом „последний штрих живописца“, добавляя улыбку радости автопортрету.

Изображая рождение искусств, Гопо не забыл и о критике, без которой трудно было бы представить себе их существование и развитие. В роли строгих судей творимого его героем — одновременно зрителей и

критиков выступают страшные и беспощадно категоричные в своих суждениях об искусстве и его создателе существа — динозавры. Собственно, все свои открытия в области искусства человек совершает сначала под угрозой уничтожения. Но чувство самосохранения — только первый, начальный импульс. Он тут же „входит в роль“, становится художником, бесстрашным открывателем прекрасного в действительности и в себе.

Подход Гопо к логике взаимоотношений живых существ сугубо диалектичен. Жестокие законы борьбы за существование, господствующие в животном мире, его герой заменяет утверждением законов красоты, нравственно-эстетических начал, которые должны быть нормой человеческого общения. Впрочем, три динозавра, преследующие человека и останавливающиеся для того, чтобы полюбоваться его рисунком, понимают это по-своему. Самому большому и сильному произведение явно пришлось по вкусу, тот, кто посмел придерживаться иного мнения, был жестоко наказан — лишился головы, третьему же не оставалось другого выбора, как, утя конъюнктуру, поспешно согласиться с „господствующим“ мнением. Так в этой забавной сценке представил Гопо критику критиков.

Обогащённый опытом открытия пластического искусства и получив минуту передышки в борьбе с наступающим на него строем динозавров, человек проползает между их грузными телами и в надежде спастись устремляется в гору. Оказавшись под градом летящих на него камней и вынужденный защищаться, он поднимает, как щит, большой плоский камень, а затем, создав для него основание из двух других, похожих на столбы камней, воздвигает нечто вроде долмена — примитивного сооружения, прообраза будущих зданий, открыв тем самым начало ещё одного искусства архитектуры. На наших глазах один из подпирающих

„крышу“ камней становится колонной с изящно выгнутой ионической капителью, затем человек воображает себе целое здание, он звонит, входит в квартиру и на правах хозяина спускает воду в туалете.

Эпизод с рождением архитектуры не лучший в фильме, и Гопо сам считал его не вполне удавшимся. Замысел режиссёра — подкрепить изображение пантомимой — не прочитывался в стремительном движении мультфильма, из-за чего намекающие на современный комфорт натуральные шумы так и оставались не до конца оправданным звуковым эффектом.

Зато происхождение театра, при всём своём лаконизме и схематичности наброска, Гопо удалось изобразить великолепно. Упомянутый долмен вполне убедительно обозначил портал воображаемой сцены, хвосты любопытных динозавров, сходящиеся и расходящиеся над ним, напоминали занавес, а „маски чувств“ — то смертельно бледная, то полная энергичной жизнерадостной мимики, которые он „снял“ со своего лица, — традиционно символизировали трагедию и комедию. Довольный собой, артист „выходил на аплодисменты“, он был рад, что ему удалось растрогать и позабавить своих зрителей — об этом свидетельствовали крупные слёзы, градом катившиеся из глаз динозавров. Однако его излишняя самоуверенность вызвала обычную в таких случаях реакцию: новоявленного премьера освистали, в него полетели тухлые яйца и помидоры. В течение одной минуты экранного времени, отпущенной на каждое из искусств, режиссёр представил все основные признаки покровительствуемого Мельпоменой искусства.

Задача „нарисовать литературу“ также была не из лёгких. В фильме Гопо она происходит из театра — маски, которые человек срывает со своего лица, становятся иероглифами радости и печали, они

совершают торжественное шествие под неумолчный стук пишущей машинки, выражая диалектику человеческой души, смену чувств как главную суть литературного повествования. И динозавры читают эту „книгу“, склонив к её плитам-листам свои головы.

Для того чтоб откристаллизировать, передать в „чистом виде“ идею хореографического искусства, режиссёр собирался перемешать самые характерные па из танцев разных стран, составив из них экстракт своего рода идеальной, предельно обобщённой хореографии. Однако из этого замысла создать балетное эсперанто ничего не получилось, хотя бы потому, что уже существует признанный не только европейской культурой, но и многими другими народами мира классический балет. Его движения и пришлось в результате спародировать Гопо, когда человек, подобно балерине смешно перебирая ногами, забегал на пуантах, поводя руками так, словно собирался взлететь, как птица. Динозавры ему подражали, танцуя парами, а он им аккомпанировал, барабанил по пню.

От возникновения танца было уже легко и естественно перейти к рождению музыки. Человек открывает её в окружающем огромном мире природы. Она возникает в скрипичном скрипе старых надтреснутых деревьев, в трубном гудении дупел, в шелесте цветов и листьев. Они звучат для него, как струнные, духовые и ударные инструменты разных тембров и силы, и их голоса вплетаются в общую мелодию. Человек дирижирует, подхватив прут, этим лесным оркестром. Начинается гроза. Басистые раскаты грома естественно вписываются в симфонию леса. Динозавры в испуге прячутся. А человек, сидя под нависшей скалой, продолжает увлечённо размахивать своей дирижёрской палочкой. Теперь он дирижирует и громом, и молнией, и словно всей, обретшей своё звуковое лицо вселенной. И в лад аккордам грома звучит

его призывный, торжествующий крик. Он победил страх, он управляет природой, как дирижёр оркестром. Космический хаос, дикое безрассудство стихий, теснившихся вокруг, теперь подчинено ритму, который задаёт он, властелин природы. Всё подчиняется ему — и дальний хоровод планет дышит той же гармонией и движется в том же ритме.

Фильм „Семь искусств“ завершается изображением свёртывающейся и прерывисто движущейся, на чистом экране плёнки — знак того, что всё, о чём рассказывалось в этой картине, и сам этот рассказ были явлениями кино — седьмого искусства.

Новую работу режиссёра ждал не меньший успех, чем предыдущую. В 1958 году на Международном кинофестивале в Туре (Франция) фильм „Семь искусств“ был награждён Большой премией. Выдающиеся режиссёры-мультипликаторы, входившие в состав жюри — Джон Хабли, Поль Гримо и другие, — выражая сожаление, что Гопо не присутствовал на фестивале, отмечали, что фильм продемонстрировал исключительную смелость эстетических поисков мастера. Картину высоко оценила критика. Так Жорж Садуль в газете „Леттр франсез“ писал, что новая творческая победа и справедливая награда в Туре окончательно поставила талантливого румынского режиссёра в число самых значительных мастеров мировой мультипликации.

В обзрении начал истории, которое предпринял Гопо в своих фильмах, не хватало ещё одного важного звена. Надо было рассказать о прогрессе самого человеческого разума, о его открытиях, словом, о том, что принято называть „гомо сапиенс“ — „человек разумный“. Гопо так и назвал свой следующий фильм — „Гомо сапиенс“, хотя в шутку некоторые его друзья стали называть картину „Гопо сапиенс“.

Фильм начинается с мерного движения волн, ритмичного дыхания моря. В этой морской колыбели когда-то, много миллионов лет назад, зарождалась жизнь, и мельчайшая частица живого начинала свой сложный путь по биологической лестнице, чтобы, наконец, дойти до высших её ступеней и стать человеческим существом, обладающим разумом. Стремительно прослеживая в своих мультипликационных зарисовках различные грани этой эволюции, режиссёр показывает, какую роль сыграл в развитии человеческого сознания и культуры камень, обозначивший собой целую эпоху в жизни человечества. С каменным топором в руке человек Гопо чувствует себя всемогущим.

Самые сложные понятия мастер „формулирует“ в мультипликационных образах убедительно и остроумно. Отнюдь не простое явление веры изображено в его фильме как поклонение каменному топору, который человек, молитвенно сложив руки, фетишизирует, обожествляет. Звуковой ряд — церковный хор и перезвон колоколов — подкрепляет изобразительное решение, возникает выразительный звукозрительный синтез. В качестве высшего дара человек приносит своему божееству цветок. Но топор, установленный на доске-рычаге, законов которого герой ещё не знает, больно бьёт его по голове. Поняв это по-своему, человек кладёт ему на доску более солидную жертву — овцу. Комизм ситуации усилен невозмутимой серьёзностью героя, ирония развенчивает „божественность“ суеверного ритуала.

Таких изобразительных находок в фильме немало. Открыв, что от трения возникает огонь, человек с факелом в руке, как Прометей, разгоняет мрак, но тут же обжигает себе палец. Он летит с горы на круглом камне, затем на бревне и, наконец, на колесе с факелом в руке, став зримым воплощением прогресса.

Не менее, чем прошлое и нынешний день, режиссёра волнует будущее. Всё убыстряется полёт его героя, и Гопо словно хочет задать ему уже ставший классическим вопрос: „Куда летишь ты? Дай ответ!“

На своём крылатом колесе человек проносится до той черты, где возникает дитя прогресса — ядерная энергия и появляется атомная бомба. Возвращаясь в своих заметках к этому фильму, Гопо поясняет, что его герой заглянул в будущее и понял: „Если ударить бомбу, она взорвётся, превратится в большой гриб, и вся его история, история человека, навсегда исчезнет“. Напомним, что фильм был выпущен в 1960 году, и слова эти были сказаны вскоре после его выхода. Как художник-гуманист, как представитель социалистического мира Йон Попеску-Гопо обращается к проблеме, которая сегодня с не меньшей силой волнует человечество. Мастер жизнеутверждающего искусства, оптимист в своих воззрениях на историю и человека, он даёт единственно возможный для него ответ на поставленный вопрос. Его человек хочет видеть энергию атома только как мирную силу, помогающую историческому прогрессу, дающую возможность быстрее вращаться его колесу.

Но это не единственная большая проблема времени, столь глубоко и живо затрагивающая сердце художника. Человек устремляется на своём символическом колесе в звёздное небо, в космос, в будущее. Что встретит он там и для чего туда направляется? Не новые ли базы и укрепления для лазерного оружия собирается там создавать? Или, быть может, выискивает новые „господствующие высоты“ для агрессивных стратегических целей в духе столь модных сегодня на Западе милитаристских идей, нашедших себе прибежище и в фантастических фильмах о межзвёздных конфликтах и войнах?

Нет, человечек находит на дальней планете зародыш подобного себе, но ещё совершенно беспомощного в первозданном хаосе, как и он когда-то, крохотного существа. Он заботливо кормит маленького инопланетянина из соски, а затем из консервной банки, отрывает ему хвост, по собственному опыту зная, что он уже не пригодится, и, выросшего и окрепшего, гордо поднимает на руках, как собственного сына, встав во весь рост на далёкой незнакомой планете. Этим символическим жестом доброй воли заканчивается фильм. И хотя режиссёр и в следующих картинах не расстаётся со своим любимым персонажем-человечком, „Гомо сапиенс“, также получивший в том же году высшие премии на фестивалях в Карловых Варах и Сан-Франциско, как бы завершает собой „золотую трилогию“ мастера.

Глубина мысли, точность и лаконизм рисунка, строгая отобранность деталей и выразительность мультипликационного движения делают эту картину одним из самых ярких и значительных произведений Гопо. Стиль его оживающего на экране рисунка здесь ещё более совершенен и зрел, он сочетает в себе скупость и изящество, конкретность и обобщённость. Эксцентричность, юмор, весёлый озорной дух придают его манере почти детскую непосредственность самовыражения, а оттенок лиричности в мультипликационном повествовании лишает его концентрированный интеллектуализм сухости и однообразия. Следя за его героем на экране, мы ни на минуту не забываем, что вместе с ним грустит, негодует и радуется его создатель — тонкий, наблюдательный и бесконечно изобретательный художник Йон Попеску-Гопо. Он владеет всеми регистрами комического и умеет аргументировать юмором, добрым и радостно-заразительным смехом.

Из фильма в фильм рисованный герой Гопо — его прославленный человечек — приобретает всё новые черты, и из простодушнолюбопытного экспериментатора, обживающего вселенную, всё больше становится мудрым и деятельным философом-оптимистом, последовательно утверждающим своё жизненное кредо.

Несмотря на то, что для каждого фильма режиссёр собирал обширную документацию, отжимая её „прессом“ своей фантазии и втискивая в микроскопические масштабы мультипликационных миниатюр, повествование Гопо пронизано сказочно-поэтическим видением мира. Недаром его фильмы ярко выраженным, причудливым переплетением реального и фантастического напоминают известную сказку Антуана Сент-Экзюпери „Маленький принц“.

И вместе с тем в рисованном энциклопедизме Гопо, в афористичности его эпизодов-формул таится своя особая прелесть, напоминающая причудливые записи — арабски старинных научных книг и, может быть, именно так выглядели когда-то дневники астрологов, пытавшихся сверять свои мысли по звёздам, заглянуть в завтрашний день.

Конечно, как уже не раз подчёркивалось, Гопо — современный режиссер, художник социалистической страны и социалистического искусства, и сверяет он свои концепции не по древним гороскопам, а по Дарвину и марксистской историографии и социологии.

Значение этих фильмов в истории мультипликации, и особенно в истории рисованного кино, трудно переоценить. В сознании многих художников и зрителей они совершили переворот в понимании возможностей мультипликации, её эстетических принципов, особенностей её поэтики. Как и другой замечательный мастер, художник социалистического мира Иржи Трнка в области объёмного мультфильма, так Йон Попеску-Гопо

в сфере рисованного кино, сказав новое слово в искусстве, бросил смелый вызов обветшавшей диснеевской эстетике, системе принципов мультипликационного кино, которая к этому времени во многом себя изжила и не могла соответствовать социальным функциям и задачам, которые ставило перед своей художественной культурой и молодой, стремительно развивающейся кинематографией новое общество.

Гопо и Дисней

Творчество Гопо уже на этом этапе его работы, пришедшая к нему мировая слава как бы олицетворяли собой новаторство и значение художественной культуры стран социализма, новизну привнесённого ею в эту область искусства богатства идей. Новым, разительно отличным от предшествующего периода развития рисованного кино здесь действительно стало многое: проблематика, стиль, характер условности, звуковое решение фильма.

Режиссёр был горд тем, что осмелился сделать фильмы на такую серьёзную и важную тему, как мировая история, и что его пример оказал влияние на работу его коллег во всём мире. "Мультипликаторы в разных странах, — говорит он в одном из интервью, — заразившись моей идеей, стали посвящать свои фильмы большим актуальным проблемам... И то, что мой серьёзный и смешной человек нашёл такой отклик в мировом кино, для меня большая радость".

Фильмы Гопо и других выдающихся мастеров социалистических стран, как и он, шедших путями новаторства, преобразили лицо мировой мультипликации, внесли в неё дух больших перемен. Отбрасывая всё чуждое и устаревшее, они в то же время бережно сохраняли и развивали всё ценное и плодотворное в традициях этого вида кино. Особенно это характерно для советской мультипликации, у которой уже был накоплен многолетний творческий опыт, в значительной мере определивший суть новой эстетики и столь стремительный взлёт и успехи молодых национальных школ рисованного и кукольного кино социалистических стран. Как уже отмечалось, Гопо,

стажировавшийся на студии "Союзмультфильм" в Москве, не прошёл мимо этого важного опыта.

Принцип критического усвоения традиций определял и отношение к Диснею. Утверждая, что в духе и характере его новых фильмов заключён "своего рода Анти-Дисней", Гопо не забывал, что начал свою деятельность в мультипликации с целого периода основательного и разностороннего ученичества у этого американского мастера и что его человек при всей оригинальности своего облика, поведения и содержания, которое он несёт в искусстве, "всё же своими корнями уходил к Диснею".

Выработать индивидуальный стиль, найти собственный путь в творчестве — естественное стремление художника. Но путь к самобытности шёл через усвоение мирового опыта, в котором творчеству Диснея, "волшебника из Канзаса", принадлежало исключительное место. Гопо прекрасно знал, что "школу Диснея" прошли известные мастера мультфильма, и в том числе зачинатели новой мультипликации в странах социализма. "Я был воспитан, разумеется, на Диснее", — скажет о себе выдающийся югославский режиссёр Боривой Довникович, и к этому высказыванию могли бы присоединиться многие его коллеги из других национальных школ мультфильма.

История "взаимоотношений" рисованного кино Диснея и мультипликации социалистических стран не так уж проста, как это может показаться с первого взгляда. В ней заключена своя логика, своя диалектика. "Антидиснеевцы, — как остроумно заметил Лев Атаманов, — учились у Диснея". Он возмущался, что некоторые мультипликаторы "предавали анафеме" Диснея, как Иваны, не помнящие родства, не понимая, что от него никуда не деться, что это "энциклопедия", "толковый словарь" мультипликации, в которые нужно

заглядывать по несколько раз в день, чтобы просто-напросто не делать грамматических ошибок".

И всё же, в отличие от модного одно время у мультипликаторов Западной Европы стремления шумно "свергать" Диснея с его пьедестала, критика его творчества со стороны представителей социалистического киноискусства была вызвана глубокими и принципиальными соображениями и шла по вполне определённом руслу, отнюдь не приобретая характера огульного отрицания его роли и значения как одного из "отцов мультипликации", разработавшего основы этого искусства.

Направленность этой критики очень точно определил в своих записках Николай Ходатаев, в числе нескольких других художников стоявший у истоков советской мультипликации. "Это касалось, — указывал он, говоря о критических стрелах, направляемых в адрес Диснея и его студии, — главным образом пустого бессодержания американских мультфильмов". Высоко ставя мастерство художников — "одушевителей" студии Диснея, он в то же время, характеризуя стиль диснеевского рисунка, подчёркивал его рассчитанность на невзыскательный вкус, отмечал примитивизм в решении колористических задач, непомерное увлечение чистой развлекательностью, превращающей эксцентризмы, вполне закономерный в мультипликации, в "утомительный однообразный комок нелепостей без всякого смысла и комедийного содержания".

Из тех же принципов исходил в своём отношении к Диснею и Гопу. Американский мастер не был для него однозначной фигурой, и момент социальной дистанции неизбежно примешивался к его оценкам, когда он говорил или писал об этом художнике.

Фильмы Диснея, его персонажи волновали воображение Гопы ещё в детские годы. Он вспоминает, что в те времена, когда отец держал его на коленях, они

нередко вместе смотрели фильмы "про Микки Мауса". Потом он с увлечением рисовал фигурку этого персонажа мелом на школьной стене, чем удивлял своих одноклассников. "Уже тогда меня поражало, — говорит Гопо, — что Микки Маус то удлинялся, то становился тоненьким, как лист сигаретной бумаги. Этого впечатления я никогда не забуду. Именно благодаря ему я стал тогда отличать особенность движущегося изображения от рисунка статичного и понимать особенности мультипликационной киноленты. Мне было десять лет, когда я впервые услышал имя Диснея".

Гопо нравилась невероятная энергия этого человека, который, как и он сам, став газетчиком-карикатуристом, увлёкся затем кинематографом и возглавил студию, которая постепенно превратилась в крупнейший в мире центр мультипликационного производства. Дисней для него одновременно и "один из лучших рисовальщиков мира", мастер, ленты которого "полны фантазии и комизма", и "большой босс", хозяин "завода на манер Форда", на котором введён конвейер — разделение труда художников. "Его рисовальщики, — не без иронии замечает Гопо, — разделились по специальностям: некоторые превосходно умели рисовать головы, придавая им определённое выражение, другие — передавать движение тела, рисовать складки одежды, стилизовать, создавая декорации. Я был изумлён этой индустриализацией художественной деятельности во время посещения его студии. Если Дональд должен был драться с петухом, то с помощью картотеки искали все сцены потасовок, которые уже были нарисованы, и тем самым подтверждалось, что стычка между Микки и Плуто похожа на драку, изображённую ранее. Проецировали старый фильм на кальку, где опытный рисовальщик заменял голову Микки головой Дональда".

Эти живые впечатления от посещения диснеевской студии в 1962 году переплелись с тем, что Гопо знал из

книг и из рассказов коллег. Но память о своей встрече с Диснеем он сохранил навсегда.

"Было бы досадно, — рассказывал мне Гопо, — если б, переплыв Атлантический океан, я во время своего пребывания в США не увидел Уолта Диснея. Я сообщил о своём приезде и послал ему три своих фильма — "Краткую историю", "Семь искусств" и "Гомо сапиенс".

Сначала мне довольно категорично заявили, что Дисней никого не принимает. Возможно, он не хотел приглашать к себе режиссёра-коммуниста. Но вскоре он принял меня в своей мастерской, сказал, что ему понравились мои фильмы и даже предложил мне поработать в сценарном цехе его студии "гэгменом" — изобретателем сюжетных ходов и трюков. Видимо, он считал, что именно это составляет сильную сторону моей работы, получается у меня лучше. Меня это несколько удивило. Может быть, он представлял дело так, что я держу в левой руке портфель со сценариями, а правой рукой рисую!"

"Его рабочая мастерская, — продолжал свой рассказ Гопо, — была подобна царству кукол, присланных со всех концов света. Множество книг на стеллажах, повсюду расставлены призы, полученные за фильмы. Здесь царил неопиcуемый беспорядок, и в то же время всё это выглядело оригинально и даже изысканно. Во время встречи мы сфотографировались на память, и я храню эту фотографию с дарственной надписью Диснея. Она висит на стене у меня в мастерской. На снимке он держит меня одной рукой за шею, словно отечески обнимая, а другой делает указательным пальцем наставительный жест, как учитель".

С уважением рассказывает Гопо и о своём посещении Диснейленда, который, по его словам, представляет собой нечто похожее на большой сказочный фильм, в котором каждый посетитель становится актёром, чувствует себя участником

фантастического представления. Гопо сфотографировал и зарисовал то, что ему было особенно интересно. Но над всем этим миром сказки вставал образ его создателя. Дисней оказался таким, каким, в сущности, и представлял его себе румынский режиссёр, — высоким, представительным, готовым в любую минуту улыбнуться. "Он говорил о своём искусстве с любовью и гордостью, — замечает Гопо, — но просто, без громких фраз. А всё-таки жаль, что мне не пришлось попробовать поработать на его студии, какой мне это предложил..."

Размышляя о Диснее, художнике и одновременно властном и предприимчивом патроне, режиссёр не может отвязаться от мысли, что с конвейера его студии-завода всё чаще сходили фильмы, в которых не было ни одного рисунка самого Диснея. Гопо, не только придумывающему сценарии своих знаменитых фильмов, но и своей рукой нарисовавшему человечка во множестве эпизодов, представителю авторского рисованного кинематографа, это кажется в высшей степени странным. "Именно в связи с деятельностью Диснея начали использовать парадоксальное в своей сущности выражение — "мультипликатор-продюсер", — замечает он. — Зрители видели фильмы, подписанные его именем, с Плуто, Микки и Дональдом, рисовальщики, которые давали им жизнь, продолжали работать. Студия продолжала выпускать фильмы и, думаю, будет работать ещё сто лет. Огромный завод вертится, хотя волшебник умер".

Когда-то известный наш художник и режиссёр-мультипликатор Михаил Цехановский с возмущением отвергал брошенный кем-то из руководителей студии лозунг: "Дайте нам советского Микки Мауса!" Тонкий и вдумчивый мастер, он считал мультипликацию особой пространственно-временной формой изобразительного искусства, амплитуда творческих возможностей которой

ничуть не менее обширна и многогранна, чем то, что представляют собой возможности живописи и графики, и справедливо полагал, что нет нужды втискивать новое содержание в уже сложившиеся, готовые клише американского искусства, исходившего из совершенно иных представлений, традиций и задач.

Рождённый в атмосфере глубоко гуманистической культуры нового общества, руководствующегося принципами исторического оптимизма, рисованный герой Гопо — его человек — не был "социалистическим Микки Маусом", хотя выпестовавший его мастер многое заимствовал из той традиционной многоликой галереи чаплинады народных типов, которой так богата мировая культура и к опыту которой, несомненно, по-своему обращался, создавая своих сказочных персонажей, и Дисней. Художники двух социальных миров по-разному видели своих героев и цели своего искусства.

Но Гопо отдаёт должное этому большому мастеру, констатируя, что нельзя не считаться с этой гигантской фигурой мирового рисованного кино и что даже историю этого искусства критики отныне делят на три периода, определяя их в связи с его деятельностью: до, во время и после Диснея.

Когда американский режиссёр умер, Гопо выступил со статьёй о нём, в которой коротко и чётко выразил свою уверенность: "Дисней никогда не будет забыт".

Человек продолжает обживать мир

Итак, не потеряв достоинств насыщенного юмором зрелища, рисованное кино в творчестве Гопо перестало быть одним лишь весёлым развлечением. Оно стало глубоким выражением общественной жизни, её тенденций и настроений, которыми жил художник. Секрет Гопо, на мой взгляд, состоял также в том, что он взорвал изнутри назидательную академичность и холодный "объективизм" познавательного фильма, и не только органически включил в него аналитический элемент, своё субъективное отношение к изображаемому действию, но и нашёл героя, который представляет собой некоего двойника автора, его второе "я". В дальнейшем режиссёр лишь менял точку отсчёта, ракурс, аспект рассмотрения проблем, суть же его художественной позиции оставалась принципиально неизменной. И чем дальше продолжал он своё комедийно-философское обозрение различных сторон и областей человеческой деятельности и психологии, тем больше подтверждалось, что его герой не просто человеко-знак, не схематичная абстракция, а характер, наполненный жизнью и мыслью.

Разработав и утвердив в трёх первых своих лентах с человеком отправные параметры модели философско-политического мультфильма, лаконичного, лишённого слов и основанного на комедийном "прощупывании" отобранного материала, Гопо по-прежнему берётся за самые острые и грандиозные проблемы наших дней.

В 1962 году ЮНЕСКО, учтя пристрастие румынского режиссёра к актуальным мировым проблемам, предлагает ему сделать картину о развитии средств

связи и их роли в истории человечества. Она получила название "Алло! Алло!"

Рассказывая в своей книге о том, как создавался этот фильм, Гопо вспоминает, что с самого же начала работы над картиной её замысел и идея ассоциировались у него с показанным ему когда-то отцом изображением древней высеченной из камня скульптуры. Три обезьяны одна закрывала руками глаза, вторая — рот, третья — уши — должны были олицетворять, как говорит режиссёр, "мудрость древних времён", "секрет счастья", который создатели этой композиции понимали и выразили по-своему: не видеть, не слышать, не говорить.

Несогласный, естественно, с таким толкованием счастья, режиссёр решил переосмыслить эту символику, используя её мотив как эффектное введение в проблему, которой был посвящён его фильм. Он посадил своих человечков в позах "мудрых обезьян" на три поставленные в ряд планеты — Землю, Луну, Сатурн — и заставил их искать возможности общения. Стремительно развивалась техника. Сменялись различные формы связи — тамтамы, дымовые сигналы, голубиная почта, газеты, книги. Человечек открывал электричество, поймав в мешок молнию, изобрёл телефон, телеграф, радио, кинематограф, телевидение. И на экране возникало символическое изображение современного мира образец лаконичной и ёмкой по мысли мультипликационной графики: земной шар, опутанный со всех сторон бесконечными проводами, линиями передач, потоками радиоволн, лентами кинофильмов и телевизионными сигналами, овеянными музыкой, многоязычным бормотанием переговоров и дребезжанием морзянки. Из-под них едва проглядывались контуры планеты, а сверху высывалась озабоченная голова человечка с тремя волосиками на голом продолговатом черепе.

В то время, когда Гопо — художник и режиссёр — с карандашом в руках изобретал свою картину, ещё не было и речи об острых проблемах массовых коммуникаций, социальных и психологических последствиях аудиовизуальных средств информации, "информационном взрыве", о всевозрастающих опасностях отравления духовной среды. Гопо заглянул в завтрашний день, его картина словно предвидела эти аспекты рассматриваемой проблемы, его интересовала в первую очередь не столько техническая сторона прогресса коммуникаций, сколько его философское, гуманистическое содержание и значение.

В заключительных кадрах фильма вновь появлялись три человечка на трёх планетах. Они протягивали и пожимали друг другу руки, символизируя тем самым цели и главный смысл всеусложняющегося и совершенствующегося потока технических новшеств — человечество должно жить в мире, разговаривать языком дружбы, и все средства связи, какие только существуют на нашей планете и будут созданы, должны служить этому.

В своём фильме вновь, не прибегая к слову, в исполненных выразительной динамики образах режиссёр чётко и концентрированно воплотил сложную животрепещущую идею. Говоря о ней в своей книге, написанной вскоре после окончания работы над этой картиной, Гопо так отвечает на вопрос, для чего нужны средства связи: "Для того, чтобы люди смогли глубже постигать смысл своего бытия, лучше знали и понимали друг друга".

"Если сегодня, — пишет он, — история средств связи ещё не окончена, завтра люди будут беседовать, слышать, видеть один другого в космическом пространстве и с различных планет". Реализм предвидений мультипликатора-фантаста сейчас, через

четверть века, ещё более очевиден. Картина не потеряла своей актуальности.

В начале 60-х годов Гопо вступает в новую, ещё более напряжённую и сложную пору своего творчества. Продолжая линию, начатую "Маленькой обманщицей", он вновь ставит фильм — с актёрами на этот раз — первый свой полнометражный игровой фильм "Украли бомбу". Но это отнюдь не означает, что мастер отказывается от мультипликации и от своего любимого рисованного героя — человечка. "С человечком я не расстанусь никогда!" — говорит Гопо, и дальнейшая его работа подтверждает это клятвенное заверение.

Уже во время выхода на экран фильма "Алло! Алло!" режиссёра волнует вопрос, который он задаёт зрителям и самому себе: "Не слишком ли я повторяюсь?" Понимая безграничные возможности мультипликации, он в то же время ощущает некоторое композиционно-драматургическое однообразие в сложении своих картин, считает их, как это ни парадоксально, затынутыми.

Мысль о плодотворности лаконизма как ведущего принципа мультипликационных короткометражек, в которых необходимо сохранить лишь самое важное для выражения идеи, его преследует. Как и другой выдающийся мастер мультипликации социалистической страны, глава Загребской школы рисованного кино Душан Вукотич, считающий, что идея должна рождаться при первом же прикосновении карандаша к бумаге, Гопо стремится в мультфильмах к максимальной краткости.

Ему кажется, что насыщенные интеллектуальным содержанием ленты "трудно проглатываются", и он изобретает новое понятие — "фильмы-пилюли". Две серии таких минискетчей длительностью в считанные секунды Гопо выпускает в 1966 и 1967 годах. Фактически он рассматривает мультипликационный эпизод как нечто целое и законченное и стремится

уложить в него в комедийно-парадоксальном или пародийном выражении затронутый эксцентрично или показанный всего лишь намёком тот или иной аспект человеческой жизни.

Некоторые из созданных им "фильмов-пилюль" вполне могли бы быть включены в его мультфильмы, посвящённые духовной эволюции человека, открытиям, совершённым им в различные периоды истории. Так в миниатюре "Туфля" зрителю преподносится остроумная версия "возникновения обуви". Напоротившись на шип человек начинает передвигать перед собой два гладких камня, поочерёдно становясь на них. Затем он привязывает эти камни к ногам, создавая нечто вроде первоначального варианта сандалий. В другой миниатюре "Кувшин" герой Гопо, вынужденный пить из маленькой лужи, образовавшейся у входа в пещеру, лепит из земли большую глиняную чашу, положив тем самым начало гончарному производству.

Но есть "пилюли" и другого характера. Полна тонкого юмора и иронии минизарисовка под названием "Творец". В ней, как уже говорилось, человек, пригоняя один к одному куски огромной в сравнении с его собственным ростом фотографии, выстраивает в результате этого кропотливого монтажа фигуру самого Иона Попеску-Гопо. Режиссёр и его творение как бы меняются ролями. А затем человек, вооружившись ножницами, с нежной улыбкой снова разрезает своего создателя на куски. Из "фильмов-пилюль" Гопо составил своеобразные сюиты. Некоторые из миниатюр, входящих в серию "Пилюли-М", столь серьёзны по содержанию, что комедийное начало отступает в них на задний план. Его место занимает романтика. Таков, например, фильм "Вечное движение к бесконечности", символизирующий стремление человечества к совершенству, по новому варьирующий излюбленную тему режиссёра. Таков и заключительный фильм серии "Цветы, цветы, цветы",

являющийся своего рода апофеозом человека. Здесь вновь появляется столь важный для Гопо и ставший уже традиционным в его рисованных лентах мотив: человек украшает вселенную. Человечек в этом фильме поднимается, раскачиваясь на канате, к солнцу, сажает на пути цветы, и вот уже неисчислимое множество цветов парит вместе с маленьким героем в бесконечном космическом пространстве.

В середине 60-х годов Гопо вновь "отвлекается" от мультипликации, ставит полнометражные фильмы с актёрами "Шаги к Луне", "Белый мавр", "Фауст XX века" и даже выступает как документалист, участвуя вместе с другими румынскими режиссёрами в создании фильма "Трижды Бухарест", где ему принадлежит новелла "Мой город".

Но всё же и в это время, в течение всего десятилетия, он то и дело обращается к рисованному кино для того, чтобы продолжить и развить найденное им в предыдущих работах. Так в фильме "Святая простота" (1968) вновь возникает тема эволюции жизни на земле, начиная с первых одноклеточных существ и кончая человеком, рассказывается, как в общении с окружающей средой возникают и формируются органы чувств, создающие возможность контакта с другими существами.

В многочисленных интервью Гопо не раз повторял, что главное и принципиально новое, на его взгляд, чего он достиг в мультипликации, это отнюдь не особая, уникальная, никому не доступная стилистика или технология работы. Самым важным и новым он считал в своём творчестве то, что им был создан неповторимо своеобразный рисованный персонаж — человечек, партнёром которого стал весь земной шар. Этот необыкновенный, впечатляющий и полный глубокого смысла "дуэт" сыграл свою роль во многих фильмах мастера. Но особенно выразителен он в его пронизанном

лирикой и поэзией фильме "Интермеццо для вечной любви", поставленном в 1974 году.

Картина начинается с типичного для Гопо космического пейзажа — звёздное небо, потом Солнце и планеты, и среди них Земля, на которой — маленький человечек. Земной шар растягивается, выгибается, превращаясь в колыбель, нежно баюкает, покачиваясь, человечка. Затем её моря и океаны становятся ванной для ребёнка. Сменяются времена года, и герой, теперь уже пахарь и сеятель, заботливо возделывает поля, сажает не только цветы, но и деревья. Режиссёр создаёт замечательную символическую панораму — он изображает цветущую, сверкающую солнечным светом и всеми красками планету, которая дышит изобилием, утопает в красоте и роскоши своих садов и виноградников, в нарядной зелени деревьев, ветви которых сгибаются под тяжестью золотистых плодов.

Но Гопо не был бы Гопо, если бы к этому величественному пейзажу не добавил доли юмора и иронии. Человечек, окружённый этим благоденствием, давит виноград и, отбросив в сторону рюмку, пьёт вино, бутылку за бутылкой, прямо из горлышка. Теперь он уже не идёт, а еле карабкается по материнскому лону земли. В его глазах двоятся и множатся бегущие по асфальтированной ленте машины, множатся такие же, как он, фигурки человечков, множатся дома, вырастающие в небоскрёбы. Его собственная голова, словно тиражируясь, заполняет весь экран. И — знакомый для Гопо мотив: человек во вселенной, на фоне звёздного неба зовёт, кричит, как ребёнок, озадаченный тем, что сам же совершил на этой земле.

Завершающий аккорд фильма также многозначен, ёмок по смыслу. Человечек, словно желая убедиться где, на каком опасном повороте была допущена ошибка, вновь проглядывает, перебирает памятные страницы своей истории. Он — один. Земля, его планета, словно в

обиде на него, прячется где-то в облаках. Но вот они увидели друг друга, он снова летит к ней, радостно обнимает её, и вновь, теперь уже навсегда, они продолжают вместе свой путь.

В этой мультипликационной короткометражке Гопо, опять коснувшись актуальнейшей темы защиты окружающей среды, во многом предугадал, чему затем станут посвящать публицистические статьи, романы, документальные и игровые фильмы. Тема человека во вселенной, рачительного и разумного хозяина планеты, повёрнута здесь ещё одной своей важной гранью.

Замечателен по силе мысли и меткой афористичности изобразительных метафор фильм "Ессе homo" ("Вот человек"), поставленный в 1978 году. Он посвящён острейшим проблемам современного мира, позитивным и негативным сторонам научно-технического прогресса.

Начинается картина с забавной, полуанекдотической ситуации. Человечек сидит в кресле глазного врача, и в какие бы очки он ни смотрел, как бы ни разглядывал в подозрную трубу удаляющийся корабль, в блестящей линзе объектива он видит, прежде всего, себя, своё отражение.

Тогда человечек накладывает краску на объектив, прижимает к ней листок бумаги, получается отпечаток фотография. За этим — следующий шаг — его портрет "набирается" по линейкам и квадратикам на телеэкране. Человечек летит в космос, держа в руках плакат с гордой надписью "Ессе homo" ("Вот человек"). Достигнув другой планеты и сняв скафандр, он начинает показывать другому, такому же, как он сам, человечку — инопланетянину — достижения прогресса, чудеса земной техники и культуры. Работает фототелеграф, луновидение, мировидение. Человечек вытаскивает из чемодана портрет Моны Лизы, граммофон с пластинкой, лейку, которой он поливает посаженный тут же цветок

— излюбленный, традиционный для Гопо символ человечности. На экране возникают часы, автомобиль, электролампа, многочисленные свидетельства цивилизации — вырезки, которые методом коллажа преподносит зрителю мультипликация. Демонстрируя все эти знаки своей чести и достоинства, он с увлечением пляшет под современную музыку.

Инопланетянин, задетый всем увиденным за живое, тоже включает свой телевизор, на экране которого в противовес показанному предстают совсем иные картины истории Земли: ужасы войны, пожары, разруха. Режиссёр включает в рисованный фильм документальные фрагменты военной хроники, рассказывающей о бесчинствах американцев во время войны во Вьетнаме, затем следуют другие столь же впечатляющие кадры — страдающие от голода и болезней негритянские дети, фашистские лагеря смерти, Хиросима, сожжённая атомной бомбёжкой.

Гопо, как всегда, беспощаден в разоблачении зла и, как всегда, в его фильме возникают интонации едкого сарказма и гневного обличения, когда речь заходит обо всём, что противоречит гуманизму, враждебному человеку, Его расхваставшийся было рисованный герой смущён. Он складывает в чемодан свои пожитки, торжественно демонстрировавшие аксессуары и улетает. Но посаженный им цветок остаётся, и инопланетянин смотрит на него с восторгом и нежностью.

Разрабатывая драматургию рисованной миниатюры, режиссёр, являющийся также и сценаристом своих картин, всё больше приближается к "параболическому" решению их композиции, к основанной на символике, иносказании и метафоре притче. Таковы, в сущности, и "Интермеццо", и в ещё большей степени фильм "Три яблока" (1979).

На этот раз Гопо посвящает свою ленту проблеме производственных отношений, рассмотренной в духе гиперболизированной мультипликационной эксцентриады почти с арифметической наглядностью.

На экране — два человечка. Один, сидя под яблоней, грызёт яблоко, другой рыщет в траве в поисках пищи. За то, чтобы он собирал яблоки, сидящий предлагает ему одно из трёх. Когда вырастет гора из яблок, собиратель получает ещё и венок в награду. Рвение его удваивается. А новоявленный хозяин яблони торжественно возлежит на этой алеющей куче в ожидании новых яблочных дивидендов.

Для того чтобы дело шло быстрее и прибыльней, предприниматель на тех же условиях подключает к работе робота. Запрограммированный на определённое механическое действие и не различая кто есть кто, робот отдаёт яблоки не хозяину, а собиравшему. А когда человечки затевают между собой драку, робот начинает стрелять и требует повиновения. Теперь оба человечка бегут и приносят яблоки, наполняя его железное нутро — ящик. И вот заключительный эпизод. Стремительно движется автоматический конвейер яблок, стучат сапоги полицейской охраны, и теперь уже оба человечка рыщут в траве в поисках пищи.

Как всякая притча, фильм многозначен, и в этом его спорность. В нём несколько мотивов, и трудно сказать, какой из них главный. Хотел ли режиссёр проиллюстрировать известный марксистский тезис о природе и "механизме" прибавочной стоимости? Или его целью было предупредить об опасности, которую может представить техника, вышедшая из повиновения? Парадоксальность использованного в фильме сюжетного хода не позволяет дать точный ответ на эти вопросы.

Фильм смотрится, он сделан увлекательно, задорно, со свойственным режиссёру мастерством и выдумкой, напряжённым динамизмом и выразительными деталями.

В запальчивости, возмущённый "изменой" робота, хозяин надевает ему на голову ведро. У робота в ответ выдвигается орудие с оптическим прицелом, которое он направляет во взбунтовавшегося человечка. И всё же, думается, нет в этом фильме Гопо той снайперской точности мысли, которая отличала лучшие его картины. Динамизм здесь во многом оказывается чисто внешним, детали грешат иллюстративностью.

То, что фильмы даже большого мастера не равноценны, — явление, как известно, не уникальное и даже понятное и естественное. Несомненно, даёт себя знать некоторая повторяемость исходных координат, от которых отталкивается режиссёр. Гопо — автор более тридцати короткометражных рисованных фильмов, многие из которых отмечены дипломами и премиями. Он создал свой тип рисованной миниатюры, свой особый мир, в котором отзывчиво бьётся его доброе и мужественное сердце художника-гражданина, чуткое ко всем тревоблениям века. Неисчерпаемости его фантазии можно только удивляться.

Игровое по законам рисованного

Приступая в 1959 году к работе над фильмом "Ради любви к принцессе", Гопо твёрдо взял курс на продолжение этой линии своего творчества. Чередую постановки рисованных и игровых фильмов, режиссёр видел в этом определённый смысл, открывающиеся при этом возможности взаимопроникновения и взаимообогащения различных форм и видов кино. "В фильмы с живыми людьми, — отмечал он, — я вносил мир фильмов в рисунках, а создавая эти последние, вносил в них сложную тематику фильмов с актёрами. Этот обмен между фильмами с людьми и фильмами в рисунках, быть может, и помог мне найти свой собственный путь".

В течение следующих пятнадцати лет Гопо ставит семь игровых фильмов. Что это — постепенный отказ от мультипликации? Нет, режиссёр глубоко верит в её возможности. "Прежде всего я мультипликатор, — говорит он, — а уж потом всё остальное"... Быть может, кому-то это и покажется парадоксальным, но и к игровому фильму он подходит с позиций режиссёра рисованного кино, мыслящего категориями мультипликации.

В разных фильмах это выражается по-разному. Сказочная фантастика, особенности типичного для Гопо мультипликационного комизма, метафорически ёмкие обобщённые характеристики героев, иная, свойственная мультфильму тональность психологизма, исключительная, непривычно повышенная для игрового кино роль ритма и музыки, создающей своеобразный, комментирующий действие контрапункт, иное значение слова, диалога или даже полное его отсутствие.

Фильм "Ради любви принцессы" построен на обыгрывании традиционного, можно даже сказать, обязательного, как фигуры игральных карт, "набора" сказочных персонажей. Здесь и король, жестокий и ленивый, проводящий всё своё время в азартных играх или в лихорадочном ощупывании денег, которые он, важно восседая на троне, перебирает из одной чаши в другую — метафора бездумья и безделья. Он ничего не видит, кроме золота, что также обозначено выразительным приёмом буквализированной метафоры — в его очки вместо стёкол вставлены монеты. Здесь и королева, которая, сидя на троне, вяжет, и принцесса, которую в возрасте девицы на выданье приносит им аист и которая тут же заявляет, что хочет выйти замуж. Здесь и целая шеренга женихов, похожих на карточные валеты, и средневековый стилизованный замок с перекинутым через ров цепным мостом.

Весь этот условный мир живёт дыханием эксцентрики и буффонады в особом, можно сказать, мультипликационном ритме. Действие происходит под весёлую джазовую музыку. Аиста жарят на королевской кухне. Король играет на бильярде с одним из женихов и сначала проигрывает всё, вынужденный раздеться донага и отдать в залог даже одежду, но потом отыгрывает всё обратно.

Гопо временами вкрапливает в фильм мультипликацию, повествование перемежается своеобразными интермедиями, в которых возникают силуэты персонажей. В заключительном эпизоде фильма, когда, одолев других женихов на турнире, Принц Червонцев уже радостно поднимает меч, считая себя победителем, появляется традиционный сказочный дракон. Все в страхе разбегаются под напором тёмной силы, посланной чуть ли не из преисподней, принц отступает. И только крестьянскому сыну, пастуху, влюблённому в принцессу и наигрывающему ей на

дудочке свои сельские серенады, удаётся справиться с чудовищем и стать таким образом защитником государства, достойным руки принцессы.

Озорное пародийное зрелище, которое создал Гопо, совместив живых исполнителей и объёмные декорации игрового кино с элементами стилистики мультфильма, как и полагается сказке, утверждает добро и развенчивает зло. Адресуя свой фильм детям, Гопо выразил надежду, что картина скажет им нечто новое. Социальные ориентиры и симпатии автора здесь выражены вполне определённо — изображая "высшее общество", режиссёр не пожалел сатирических красок, что же касается новизны, то для творчества мастера этот фильм действительно во многом нов и занимает в нём особое место.

Убеждением, что художественные возможности мультипликации и игрового кино могут существенно обогатить друг друга и открыть новые оригинальные пути творчества, Гопо, несомненно, руководствовался и в дальнейшей своей работе.

В 1961 году он осуществляет постановку полнометражного фильма с актёрами "Украли бомбу". Фантастический сюжет, множество трюков, комбинированные съёмки. Но, несмотря на серьёзность темы, актёры ведут себя почти как рисованные персонажи.

"Украли бомбу" — одно из самых значительных и актуальнейших произведений Гопо, так как посвящено оно угрозе атомной опасности, нависшей над человечеством. Остро и чётко обозначив проблему, режиссёр и на этот раз опередил многих своих коллег, создав фильм взволнованный, исполненный высокой гражданственности, фильм-предупреждение.

В своих заметках в журнале "Искусство кино" (№ 4, 1962), вскоре после окончания работы над картиной, режиссёр так определяет её характер и особенности:

"Место действия фильма — условно, некая безымянная капиталистическая страна. Герой фильма — человек, которого не интересует происходящее в мире: он целиком поглощён поисками работы. Эти поиски приводят его на завод в тот момент, когда гангстеры пытаются украсть бомбу. Их преследуют, и они подсовывают сумку с бомбой герою фильма, который становится с этого момента Человеком — Носящим — Бомбу... Сам герой об этом ничего не подозревает. Он ищет хозяина сумки и обращается со смертоносным предметом, словно с банкой консервов. Бомбу крадут, бомбу теряют, бомбу находят".

В этой игровой картине действительно всё условно, как в мультфильме. Но за этой условностью стоит поразительная конкретность сатирически ярко выписанных деталей. Анонимное "государство вообще", представленное Гопо, вполне узнаваемо: главаря гангстеров, своими повадками и образом мысли напоминающего политического деятеля крупного масштаба, трудно отличить от главы капиталистического государства, смахивающего на отъявленного бандита. Обладание бомбой для них обоих — в равной мере предмет политических манипуляций в корыстных целях.

В фильме, похожем на пародируемый гангстерский боевик, узнаваемо всё до мелочей: атмосфера лихорадочной милитаризации, атомной паники и психоза, бесконечной секретности и взаимной слежки, соперничества между различными кланами гангстеров, безработица, жертвой которой становится герой фильма, пресса, живущая искусственно подогреваемыми сенсациями, таинственные полутёмные коридоры различных ведомств, занятых тёмными делами, назойливая реклама, преследующая горожанина, очередь к пункту "Армии спасения", предлагающему голодным бесплатную похлёбку. Короче, типичная в

наши дни жизнь большого города в США и даже шире — на Западе.

В стилистике фильма условно не только место действия, но и герой — "человек вообще", Человек — Носящий — Бомбу. Можно сказать также, что это просто "маленький человек", песчинка в этом огромном городе, "гомо сапиенс" современного капиталистического мира, только что выброшенный из тюрьмы на свободу, — безработный, голодный, бездомный. (Эту роль играет известный румынский актёр Юрие Дарие.)

За что же посадили его за решётку? Какое преступление он совершил? Возникает знакомый по мультфильмам Гопо мотив: его подвела любовь к цветам — заинтересовал цветок, и он сорвал его на поле, которое оказалось атомным полигоном.

Композиция фильма сложна и основана на напряжённом действии. Полтора часа без единой реплики и диалога — редкое явление для игровой картины с таким содержанием. Большая часть фильма проходит на улице, ведь герой по сути дела бродяга, и образ его во многом близок чаплинскому Чарли, с той только разницей, что он более современен и менее замкнут и одинок, чем персонаж знаменитых лент "Новые времена" и "Огни большого города". В нём живёт ощущение, что он один из многих, — чувство солидарности. И в этом тоже проявляется сегодняшний смысл фильма Гопо.

Картина основана на нескольких снах, вторгающихся в действительность, которые, по замыслу режиссёра, должны помочь лучше понять мир героя и идею фильма. Этот приём использован уже в самом начале, когда над полем (оказавшимся полигоном), по которому он мирно шествует, не подозревая, что находится в запретной зоне, появляется сторожевой вертолёт, из подоспевших тут же машин выпрыгивают солдаты в тупоконечных пластмассовых шлемах с прорезями, напоминающих

перевернутые горшки. Они окружают его, выбивают из его рук злополучный белый цветок. Видением ужаса встаёт в сознании героя силуэт огромного грибообразного взрыва, за которым по специальной телевизионной установке ведут наблюдение титулованные атомные маньяки.

Во второй половине фильма возникает сон — радостный, светлый, он связан с романтическим воспоминанием о встрече с девушкой-кондуктором, в которую герой картины влюблён. Она предстаёт перед ним в ангельском облике с крылышками за плечами. Он её догоняет, и они идут вместе вдоль освещённых витрин магазинов, прощаются у фонтана, и она скрывается за дверью. Светится, переливаясь, вода, освещая его на мгновение, проезжают мимо машины, а ему снится, что он в гостях у неё — стулья с высокими спинками, старинные подсвечники, и он ест, ест не что-нибудь, а приготовленную ею яичницу, торжественно сидя за круглым столиком. Но сладкий сон нарушен ударом подошедшего сзади грабителя — беспощадная правда реального перечёркивает мечты.

Наконец, третий сон героя — эпизод, исполненный веры в человеческую солидарность, в разум и силы народа, восстающего против угрозы термоядерной смерти.

В этом замысловатом переплетении снов и яви есть свои слабости и недосказанность. Но мы не должны забывать, что речь идёт о сатирическом произведении, трагикомической притче, антивоенный смысл которой Гопо определил так: "Нельзя играть с бомбой — такова ведущая идея нашего фильма".

Не менее активно, чем видениями героя и пародированием детективного сюжета, фильм начинён острокомедийными эпизодами гротесковой пантомимы со свойственным режиссёру остроумием и задором, высмеивающими буржуазную действительность.

Используя известный приём фильма в фильме, Гопо демонстрирует ядовитую пародию на американские киноленты, смакующие ужасы и насилие. У выхода из кинотеатра герой фильма видит, как испуганно озираются люди после такого зрелища, как дерутся мальчишки, перенимая повадки только что увиденных на экране гориллообразных бандитов.

Эпизоды серьёзные соседствуют у Гопо с откровенно фарсовыми. На эстраде кабаре, в которое со своей угрожающе тикающей в портфеле ношей заходит герой — "оригинальный" вариант стриптиза: снимая с себя всё новые предметы туалета, танцовщица развешивает их, как бельё на ускользающей от неё верёвке, скрепляя его прищепками. Входящего в кабаре пьяного гангстера, палящего из пистолета, посетители встречают аплодисментами, принимая за актёра. В очередной стычке с полицейскими гангстеры швыряют в них кремовые торты, совсем как в немых кинокартинах начала века.

Элементы гротесковой пантомимы многое определяют в стиле этой картины и в манере игры в ней актёров. Гопо сам сравнивает этот свой фильм с рисованным, отмечая, что его исполнители играют "весьма своеобразно: двигаются, как персонажи мультипликационных фильмов, и порой больше походят на кукол, чем на живых людей".

Для стилистики фильма характерен взволнованно-учащённый ритм. В самых патетических местах, например, в эпизоде свидания и прогулки героя с возлюбленной, он подчёркнут стуком часового механизма бомбы, отсчитывающего время, оставшееся до взрыва. Столь же контрастно сопоставляется этот стук бомбы с радостным смехом и весёлыми криками детей, играющих в сквере.

Паника в ставке гангстеров, которым всё ещё не удалось вернуть себе бомбу, выглядит столь же

гротесково, как и многие другие, вполне серьёзные по смыслу сцены. На Человека — Носящего — Бомбу движется оснащённый мощными орудиями броневик. Но инициаторы атаки вскоре понимают бессмысленность подобной акции и выбрасывают белый флаг: кто-кто, а они-то уверены, что обладание бомбой обеспечивает непобедимость.

В конце картины, уже после того, как девушка-ангел обезвредила бомбу, вынув из неё запал, и страшное орудие смерти стало безвредной игрушкой, которую мальчик накрывает своей шапкой, кусочки бомбы раздают людям. Гопо видит в этом своеобразный фантастический символ мирного использования атомной энергии. Герой натирает ею подошвы своих туфель и летит со скоростью ветра, расставив, как руль, руки.

И вот они снова в поле. Он и она. Также, как и рисованный гомо сапиенс, человек из фильма "Украли бомбу", теперь уже освобождённый от своей грозной ноши, сажает цветы, они стремительно вырастают, заполняя поле. Взявшись за руки, герой и его возлюбленная бегут, словно дети, по цветущему полю. Так кончается этот фильм.

Картина сразу же приобрела мировую известность. Она была отмечена премией на фестивале комических фильмов в Вене, почётными дипломами на фестивалях в Эдинбурге и Солониках. Её высоко оценила критика.

Так Р. Н. Юренев в журнале "Искусство кино", отмечая, что в игровом фильме Гопо "легче найти недочёты и слабости, чем в маленьких рисованных шедеврах", писал, что и в нём проявились характерные для этого мастера "щедрая изобретательность, и смелая оригинальность, и ясная мысль".

Гопо не без горечи говорит о том, что его необычайный замысел не нашёл последователей. Думается, однако, что режиссёр не совсем прав в этом своём предположении. Когда смотришь такие фильмы,

как, например, "Случайно упавшая бомба" французского режиссёра Франсуа Лагиони, невольно приходит мысль, что смелый опыт Гопо был учтён и по-своему использован.

То, что Гопо — художник, сценарист и режиссёр — после огромного успеха его рисованных фильмов, в которых он открыл свой собственный мир, фильмов, почти мгновенно получивших популярность во всём мире, занял прочное место в истории мультипликации, естественно, не могло не заставить критику сопоставлять и сравнивать две эти области его творчества, видеть единство взгляда мастера, позиций, из которых исходил он в творчестве. Так румынский критик И. Кимет справедливо замечает, что "философия Гопо полностью изложена с самого начала в "Краткой истории"; это размышление о жизни человека на Земле, о его эволюции. В своих последних фильмах Гопо каждый раз вновь обращается к данной теме, углубляя её, меняя ракурс, направляя рефлектор на новые грани предмета".

Именно такой новой гранью было обращение режиссёра в 1963 году в фильме "Шаги к Луне" к истории человеческой мечты о полётах в космос. Изначальный сюжетный ход напоминает такой же приём, использованный в фильме "Барон Мюнхгаузен" чехословацким режиссёром Карелом Земаном, творческие устремления которого, особенно в период его перехода от мультипликации к игровому кино, близки художественным исканиям Гопо. Рассказ ведётся от имени космонавта, человека будущих времён, и действие представляет собой своеобразный поток его сознания — серию фантастических видений, нанизанных на стержень единой темы.

И в этом фильме герой анонимен, в сценарии он назван Путешественником. И здесь, как бы восстанавливая и развивая традиции немого кино,

режиссёр обходится без слов — без реплик, диалогов и дикторского текста, полностью основывая свою картину на изображении, пантомиме и музыке.

Фильм начинается с поездки героя на космодром. Со стремительно мчащейся машины. На космодроме ему примеряют скафандр. Предстоит межпланетный полёт. Но и в этой, казалось бы, торжественной атмосфере Гопо не может обойтись без "приземлённых" бытовых казусов, жизненных деталей. Перед полётом, собираясь побриться, герой второпях не так, как нужно, включает бритву в розетку. Свет на космодроме гаснет. В этой неожиданной ситуации, в момент, когда, как обычно, происходит обратный отсчёт времени перед запуском ракеты, герой фильма, оказавшись в темноте, по воле своего воображения переносится в первобытную эпоху, начиная оттуда своё восхождение по ступеням истории.

Уже рисунки на стенах пещер и древнейшие барельефы говорят об извечной мечте человека о полётах. Следующий шаг ведёт нас, вслед за героем Гопо, в античность, к скалам, взбираясь по которым, Прометей несёт свет людям.

Путешественник пытается быть не только наблюдателем происходящего, но и вмешиваться в ход истории. Здесь Гопо вновь даёт волю своему изобретательному юмору. Космонавт пытается, правда безуспешно, освободить прикованного к скале Прометея, торгуется с Меркурием, недоверчиво рассматривая его товар. Над ним проносятся первые икары, держась за ноги огромных птиц. Поймав крылатого амура, он рассматривает его оперенье, а затем шлёпает, как нашалившего ребёнка. Коллекцию способных летать мифологических существ пополняет Пегас. Сказочный халиф прилетает к нему на ковре-самолёте, на котором в темпераментном восточном танце извивается искусная танцовщица. Герой фильма и сам влезает на ковёр-самолёт, балансирует на нём,

стремясь удержать равновесие, но выглядит смешным и неуклюжим.

За героями мифов и сказок, среди которых представители нечистой силы и летящая на метле Баба Яга, в фантазии Путешественника шествуют вполне реальные исторические личности — Галилео Галилей, Леонардо да Винчи, Вольтер, Сирано де Бержерак.

Особенно выразителен эпизод с Галилеем. Инквизиторы в балахонах. На их лицах — суровая непреклонность: они окружают великого старца. Схема, изображающая вращающуюся вокруг Солнца Землю, отброшена. Герой фильма решительно вмешивается и подбирает её. Галилей, бесстрашно глядя на инквизиторов, говорит своё знаменитое: "А всё-таки она вертится". Гопо в этом месте вводит в фильм музыкальную интермедию. В острых синкопированных ритмах предстаёт пародия на инквизиторов. Танцоры в балахонах, с факелами в руках пляшут, повторяя слова рефрена: "Нет! Нет! Нет!" Затем исчезает всё, и возникает памятник Галилею на высоком постаменте — символ, утверждающий бессмертие его идей, неодолимость научного прогресса.

Ещё изобретательней, пожалуй, хотя и совершенно в другом духе, решена режиссёром сцена с Леонардо да Винчи. Художник показан в мастерской во время работы над портретом Моны Лизы. Она сидит перед ним в своей знаменитой позе, загадочно улыбаясь и сложив руки. Гопо словно предлагает свою остроумную версию разгадки того, чем вызвана эта лукавая озорная улыбка. Как только мастер перестаёт на неё смотреть, она потихоньку откусывает спрятанное под рукой яблоко. Но не остаётся в долгу и Леонардо. Незаметно для своей очаровательной модели, он в то же время, вместо её портрета, набрасывает чертёж изобретённого им летательного устройства. Герой фильма, пробравшийся в мастерскую через потайной люк, выходит на широкую

веранду с фонтаном, украшенным драконами, и, запустив один из таких летательных аппаратов, наблюдает за его полётом.

Путешествие в историю, предпринятое Гопо, приводит затем его героя к множеству других увлекательных встреч: не забыты ни Жюль Верн, ни Герберт Уэллс, ни безудержный фантазёр барон Мюнхгаузен, как известно, тоже совершавший космические полёты и побывавший на Луне. Действие доходит до наших дней эпохи реальных и действенных шагов в освоении космоса, почти фантастической по своим возможностям техники.

И всё же Гопо до конца остаётся романтиком и фантастом. Герои сказок, фантастических повестей и содержательнейшей из книг — человеческой истории, учёные и космонавты собираются на первую пресс-конференцию, которая происходит в космосе. Здесь и халиф со своим ковром-самолётом, и Сирано де Бержерак. Фоторепортёры окружают женщину с причудливым ракетопланом Леонардо в руке — это Мона Лиза — за ней мелькает фигура и самого великого художника. Эти повторы призваны помочь сцементировать многочисленные эпизоды, через которые проходит герой фильма.

Но главный, выражающий идею фильма образ — это он сам человек, идущий сквозь все времена и эпохи, сквозь мглу и мрак вверх по ступеням лестницы с факелом в руках — символ человеческого разума, перед которым открываются всё новые дали и перспективы.

Итак, Гопо и в "большой" кинематографии продолжает разрабатывать свой особый жанр познавательного фильма, уходящий своими корнями в найденное им в мультипликации. Однако, несмотря на множество интересных находок, новая его картина значительно слабее предыдущей.

Прежде всего весьма ощутимо дают себе знать слабости и просчёты сценария, его рыхлость, отсутствие единой фабульной линии. Нанизывание комедийных эпизодов по принципу "монтажа аттракционов" не выдерживает при этом нагрузки столь обширного и конкретного научно-исторического обозрения. Действие фильма лишается своей целеустремлённости, становится вялым, замедленным, грешит иллюстративностью, многие сцены начинают напоминать вставные номера, принцип их подачи создаёт ощущение повторяемости.

Зачастую Гопо приходится здесь непосредственно излагать историю, герой фильма становится всего лишь свидетелем, пассивным наблюдателем происходящего, его "вмешательство" оказывается сплошь и рядом чисто внешним. Всё это ставило перед известным румынским актёром Раду Белиганом, исполняющим эту роль, довольно сложные задачи. Он стремился наполнить образ своего героя живым, действенным содержанием, не пропуская ни одной детали, которую можно было бы для этого использовать. Однако материал роли, лишённый внутреннего развития, был для этого явно недостаточен. Не говоря уже о том, что рисованный персонаж, в отличие от актёра-человека, способен действовать бесконечно свободнее и органичнее в привычной для него стихии непрестанной комедийно-гротесковой трансформации, основанной на пантомиме.

В результате Путешественник не стал в творчестве Гопо ни символом человека вообще, как рисованный гомо сапиенс или герой фильма "Украли бомбу", ни полнокровным типом-характером с психологически разработанным рисунком роли.

Вслед за "Шагами к Луне" Гопо в 1965 году выпускает новую полнометражную, притом широкоэкранную картину с актёрами "Если бы я был Белым мавром" по известной сказке классика румынской

литературы Йона Крянгэ. Здесь, в отличие от предыдущих больших его фильмов, актёры не только разговаривают, но и поют. Фильм в том же году получил приз "За отличную режиссуру сказки" на V Московском международном кинофестивале и, выступая на пресс-конференции, режиссёр вновь, подчёркивая связь и общность его игровых лент с мультипликационными, объясняет, что по-прежнему исходит в своей работе из традиций и принципов рисованного кино и, в частности, ведущего значения изобразительного начала. "Перед объективом моего аппарата, — говорит он, — стоит глаз рисовальщика". Но суть изобразительного решения Гопо видит не только в характере декораций, костюмов, мизансцен, выборе планов и ракурсов — оно заложено, как он считает, уже в самой драматургии фильма.

И тем не менее Гопо, сценарист и режиссёр, нисколько не стремится к упрощению сюжетосложения. Отталкиваясь от литературного материала, он основательно его перерабатывает, и действие развивается теперь сразу в нескольких планах, по нескольким переплетающимся линиям. Для режиссёра это крайне важно: прямым, даже самым красочным и эмоциональным переложением сказки в экранное повествование он не смог бы добиться главной своей цели — современности художественной мысли.

Живописность, красочность изобразительного решения здесь тоже на высоте. Фильм цветной, и глаз художника-рисовальщика действительно неизменно сопутствует камере, пропуская через себя и выверяя до деталей композицию каждого кадра.

Уже само начало фильма в этом смысле достаточно красноречиво и дышит сказочной таинственностью. Раннее туманное утро, пронизанное звуками музыки. Постепенно туман расходитя, и мы видим воинов, которым предстоит испытание. Это своевольный, деспотичный король предлагает трём своим сыновьям

проверить меткость глаза. Мишень — втиснутый в сердцевину яблока королевский перстень. Старший брат, стреляя из лука, попадает в яблоко, стрела среднего продевает кольцо, и лишь младший вообще не попадает в цель.

А между тем именно он — главный герой повествования. Эпизод стрельбы — только зачин сказки, взгляд в будущее, иллюстрация того, о чём рассказывает королева-мать своим пока ещё маленьким мальчикам. В её рассказе фигурирует и письмо — старинный свиток, который посылает перед смертью король своему брату Зелёному королю, считая, что только самый достойный из трёх его сыновей должен отправиться в ту далёкую страну и жениться на дочери короля — принцессе. Двойственность рассказа, в котором перемежаются сказочная фантастика и не менее сказочная быль, подчёркнута тем, что в самый разгар повествования в горницу к детям, внимательно слушающим продолжение сказки, входит король-отец.

Рассказ продолжается, испытания тоже, — как известно, сказка любит повторы. Король посылает своих сыновей на охоту, желая проверить их мужество, а сам переодевается в медведя и пугает незадачливых охотников. Но тут в сказочное повествование вторгается персонаж, который во многом предопределит его дальнейшее течение и характер. Появляется в образе кривой и хромой старухи волшебницы (впрочем, она умеет преображаться и в красавицу, щеголяющую в диадеме и белом кружевном платке) пророчица, предсказывающая младшему сыну короля его судьбу. Он слушает её внимательно, сидя на ступеньках перед тронем, признаётся, что хорошо знает сказку о Белом мавре и, более того, чувствует себя её героем. Волшебница объясняет ему, что это не случайно, — скоро он будет королём, Белым мавром, и всё, что он знает по сказке, которая ему так нравится, исполнится.

Нащупав в ёмком философском содержании сказки сопоставление желаемого и осуществимого, намерение, из которого исходит герой, и его реальной судьбы, Гопо воспринимает этот мотив как сугубо современную идею, и так строит свой фильм, чтобы сделать её ведущей, выразить как можно ярче и выпуклей. Герой седлает сверкающего белизной и блеском позументов красавца коня, нетерпеливо перебирающего ногами, — эпизод стилизован и выглядит, словно изображение со старинных икон и фресок — и устремляется в будущее. Для персонажа сказки и его творца режиссёра наступает момент самого главного сказочного испытания — испытания реальности сказочного повествования.

И тут начинаются неожиданности. Зная сюжет сказки, герой считает, что медведь на его пути — это переодетый отец, но медведь оказывается настоящим, а наблюдавший сцену схватки с медведем король, убеждается, наконец, в храбрости сына и, надев на его шею медальон с каким-то особым знаком, благословляет его в дальний путь к своему брату, к суженой красавице принцессе.

Необычайно выразительны в фильме декорации. Здесь нет натуральных пейзажей, все они созданы рукой художника, стилизованы, но выполнены столь искусно, что природа живёт в них своей особой жизнью, полной сказочного обаяния и символики. На помощь приходят высокие образцы живописи, старинные гравюры и полотна. Изображение деревни, например, у которой остановился герой, стилизовано под Брейгеля, что придаёт фильму особую тональность поэтической условности.

На фоне сказочной стилизации особенно броско и отстранено выглядят современные бытовые детали, которые Гопо умышленно вводит в контекст повествования для того, чтобы подчеркнуть условность

происходящего, создать атмосферу столь свойственной ему и в других фильмах лукавой игры с предметами, атмосферу эксцентричной пародии и гротеска. Так воплощение злых сил, противопоставленных Белому мавру, — Безволосый — впервые появляется перед героем из-под воды в обыкновенной, видимо, никогда ещё не фигурировавшей в сказках резиновой купальной шапочке, вызывающей впечатление, что он лысый.

Повторяя судьбу Белого мавра, королевский сын то и дело забывает сюжет сказки. Он знает, что Безволосый — злой волшебник и будет пугать его орудиями пытки и виселицами, оставшимися здесь на алой от крови земле, где дым и прах от недавно прошедшей войны. Знает, что хитрый, коварный противник собирается бросить его в колодец, но так и не может уберечься от этого. Понукаемый и терроризируемый нечистой силой, он вынужден стать слугой волшебника, отдать ему подаренный отцом заветный медальон, который должен был удостоверить его личность. Отныне они меняются ролями — волшебник выдаёт себя за племянника короля и собирается жениться на принцессе.

Тему "забывчивости" Гопо акцентирует отнюдь не случайно. Антифатализм — главный идейный мотив его фильма. Ничто не может быть в жизни до конца predetermined и обусловлено внешними обстоятельствами, есть моменты, когда всё решает воля человека, действующая самостоятельно, в рамках объективно существующих границ и возможностей. Выбор жизненных целей и средств их осуществления во многом зависит от типа человеческой личности, от её нравственных качеств, от представлений о счастье.

Герой фильма-сказки Гопо мужествен и добр, но он отнюдь не сказочный богатырь. Ничто человеческое ему не чуждо, ему знакомы свойства людям слабости — страх, сомнения, забывчивость, нерешительность. "О, Белый мавр, я не знала, что ты такой трус, — говорит

покровительствующая ему волшебница. — Но если бы человек знал, что его ждёт, он бы заранее остерёгся".

Она объясняет герою, что будущий король должен знать, как живут простые люди, должен знать, что такое бедность. Сюжет фильма развивается сложно, витиевато — за это картина не раз подвергалась критике. Появляются всё новые и новые мотивы и персонажи. Герой скачет на коне и видит край, где всё выжжено засухой. Потрескавшаяся, словно мёртвая, земля. Горящие леса, бездомные люди.

И в то же время на этом жутком фоне возникают пошекспировски сочные образы народных комиков, шутов. Гопо создаёт яркие сказочные типы гротесково-комедийных персонажей, сопровождающих в пути королевского сына. Это зажигательная буффонада с песнями, танцами, трюками. В них неунывающий жизнерадостный дух народа, помогающий герою одержать победу над злыми силами.

Эти образы основаны на гиперболе и контрасте. Один из персонажей всё время мёрзнет — он одет в рыболовную сеть и трясётся от холода. Стоит ему чихнуть, и всё вокруг замерзает и покрывается инеем. Другой — всё время пьёт и способен выпить всё на свете. Вокруг него — пустые горшки, бутылки, вёдра, бочки. Когда на его пути встречается река, он выпивает и реку. Третий — хочет есть, хотя мечтает похудеть. Они поют юмористические куплеты, шуточные народные песенки, танцуют. А ночью располагаются в живописных позах вокруг костра.

Режиссёр, до того бывший в большинстве эпизодов фильма серьёзным, нанизывает один на другой комедийные эпизоды. На героя и его спутников нападают какие-то люди в красных колпаках с прорезями. Стычка с ними пародирует сцены драк в американских фильмах. В воздух летят табуреты. Дерущиеся перелетают через "поле боя", раскачиваясь

на верёвках, перебрасывают "партнёров" через себя. В ситуации, когда их хотят уничтожить, комические персонажи проявляют свои фантастические качества. Каждый из них вносит свой особый вклад в победу.

Под конец фильм возвращается к сцене, с которой он начинался. Мать рассказывает сказку, дети её слушают. Она как раз остановилась на эпизоде, когда королевский сын возвращается домой. И вновь на экране возникает в лицах её повествование. Король обнимает сына, который знакомит всех со своими комичными спутниками. Рядом с принцем — принцесса. Всё кончается так, как и должно было быть в сказке. Но, когда сын говорит отцу, что он Белый мавр, король, и раньше считавший, что это вредная блажь и пустая болтовня, снова готов избить его.

Критики единодушно отмечали, что характер художественных находок и ритм в этом фильме напоминает мультипликацию. Гопо и сам, рассказывая журналистам в дни Московского фестиваля об этой своей работе и сравнивая своего героя с Эдипом, который тоже знал заранее, по предсказанию, что с ним произойдёт в будущем, говорил: "В моём новом фильме играют актёры, но в его образном строе, во всём художественном решении использованы приёмы мультипликации, органично ложащиеся в ткань фильма. Он решён как философская сказка. Мы красили землю, делали условные деревья и цветы, даже если бы смогли, покрасили бы и небо. Мы хотели, чтобы сразу было видно: то, что происходит на экране, не настоящее, а сказка. Особое место в фильме имеют звук, шумы".

И хотя в фильме играют известные румынские актёры — Флорин Персик, Ирина Петреску, Кристя Аврам, Лика Георгиу, Пию Кэлинеску, они вновь, по установленным Гопо законам перенесения принципов мультипликации в игровое кино, вписаны в изобразительную и ритмическую структуру фильма,

которой регламентировано их исполнение. Критика отмечала и некоторый разнобой в стиле игры актёров, противоречие между подчеркнуто бытовой и приподнято романтической манерой. Всё это, однако, не может заслонить того несомненного факта, что режиссёр, верный себе и продолжающий свои творческие искания в намеченном направлении, вновь поставив перед собой исключительно сложные задачи, добился успеха.

В 1966 году Гого ставит свой четвёртый полнометражный игровой фильм "Фауст XX века" (на наших экранах он шёл под названием "Ничего нового, доктор Фауст!"). Старинная легенда, волновавшая многие умы и издавна облюбованная кукольным театром, перенесена теперь с помощью киноискусства в современность, в эпоху электроники и кибернетики.

"Если весь 1964 год, — говорит режиссёр, — я изучал сказки и знал тысячи подробностей об Йоне Крянгэ, авторе сказки "Если бы я был Белым мавром", то теперь знаю не меньше о Фаусте, — я прочитал все, что связано с легендой о нем".

Разрабатывая сценарий своего фильма, Гого, естественно, обращается к книгам, и не только к Гёте, Томасу Манну, но даже и к Анатолю Франсу. Этого, однако, как он признаётся, было недостаточно для того, чтоб создать фильм, который он задумал. Его "фантасмагория" основывается на реальных фактах развития науки, на всесовершенствующимся опытах трансплантации органов от одного человека другому.

Правда, до трансплантации мозга медицина ещё не дошла, но почему не пофантазировать об этом в век, когда пересаживаются сердца. А ведь пересадка мозга означала бы передачу другому человеку сознания, "души", "кода юности", то есть как раз то, о чём рассказывает насквозь фантастическая легенда о Фаусте. Так в представлении Гого связываются и

переплетаются давняя фантазия и современные проблемы.

В фильме много музыки. Уже в одном из первых эпизодов старый профессор выходит вместе с другими зрителями из театра. После оперы Гуно он полон размышлений об этой коллизии, столь же древней, как и сама человеческая жизнь и старость. Едва он приходит домой, как к нему с напоминанием, что его болезнь неизлечима и жить осталось считанные дни и предложением вернуть молодость, обращается по телефону Мефистофель.

В этой выразительной детали — дьявол из преисподней точно так же, как затем его "наместники на земле" и "инспекторы из ада", разговаривает с человеком с помощью современной техники — мы узнаём уже знакомую по другим фильмам манеру Попеску-Гопо: фантастическое у него перемешивается с реальным, серьёзное и драматичное — с комическим. Его черти с вполне благообразным человеческим обликом свободно разгуливают по стене и потолку. В котелках и с тросточкой, они напоминают обычных шпииков — пародия на детектив, — командированных из ада и получающих "суточные". Некоторые из этих чертей даже преследуют машину профессора на коньках.

Режиссёр не удержался от искушения представить и кабаре, где собираются черти, — насквозь продымлённое, с танцами и музыкой, которую Гопо сочинил сам, ещё в юности. Неистово танцуют гёрлс. Поёт певица, она размахивает револьвером и в заключение своего номера имитирует самоубийство. Выступает старик фокусник, без конца глотающий и вынимающий изо рта одно и то же пирожное. И, наконец, — гвоздь программы — стриптиз одного из чертей.

Не менее комедийно выразительна и пародийна и другая сценка, когда, задержав чёрта, милиционер

начинает его допрашивать, задавая ему обычные в таких случаях вопросы: имя? сколько лет? профессия? Чёрт молчит и составить протокол так и не удаётся.

Полны иронии эпизоды, когда новоявленный Фауст-профессор, чей мозг перемещён в тело молодого ассистента (сама операция представлена в виде силуэтов, манипулирующих за полупрозрачной стеной из матового стекла), сохраняет прежние привычки и представления старого учёного. Парадоксальные ситуации возникают во время его общения с коллегами в университете, от которых он узнаёт, что они о нём думали, с дочерью, которая, как он неожиданно для себя выясняет, влюблена в ассистента, облик которого он теперь приобрёл, с отцом ассистента, наконец, с милицией, которую он ставит в тупик, заявляя, что несколько часов назад умер и рассказывая историю своего омоложения. На это он получает краткий и чёткий ответ: "У нас чертей не может быть".

Гопо, конечно, не только балагурит, иронизирует, саркастически улыбается. И его фильм не только музыкальная комедия или пародия, переиначившая классический сюжет. Конфликт между добром и злом, человеческим разумом с его сложными проблемами и гротесково-символически представленными мрачными силами ада он использует для размышлений на темы, которые давно его волнуют, — о прогрессе науки, о будущем цивилизации.

Чем привлекла его прежде всего легенда о Фаусте? Режиссёр так отвечает на этот вопрос: "Искатель истины и безграничного знания, "конечного вывода всей мудрости земной", Фауст побеждает природу. Легенда о нём вечна, ибо в её основе самая сильная страсть человека — страсть познания".

Гопо верит, что наука, окрылённая гуманистическими идеалами и устремлениями, сможет продлить человеческую жизнь. "Человек, — говорит

он, — сможет прожить две, три, сколько угодно жизней. И, может быть, это не такая уж далёкая фантастика. Мы живём в эпоху, когда природа открывает нам одну тайну за другой, омоложение или возможность одному человеку прожить жизнь нескольких поколений вполне реальны".

И в то же время он видит и теневые стороны возможного развития, его противоречия. "Сотрудничество с дьяволом", "массовая вербовка человеческих душ" для него не только выразительная метафора, сказочное обрамление популярного сюжета, парадоксальный комедийный приём, открывающий новый метод совершить "революцию в аду".

Гопо понимает, что наука может быть и враждебна человеку и культуре, может действовать наперекор прогрессу, стремиться его остановить, вернуть человечество вспять ко временам дикости и варварства. И не случайно профессор, разгадав далеко идущие планы Мефистофеля, вновь вернувшегося из своего мрачного обиталища в современность, кричит ему: "Убирайтесь вон! Ваше открытие чудовищно. Это преступление против человечества. Фашизм уже пытался, но у него ничего не вышло. И вам не удастся". Поняв коварный дьявольский замысел, профессор вступает в борьбу с Мефистофелем-врачом и побеждает его. Наука должна служить людям, человечеству — эта гуманистическая идея пронизывает картину Гопо.

Режиссёр называл свой фильм "научно-фантастическим", но в нём есть и элементы детектива, и контуры притчи, и мотивы психологической драмы, и даже эпизоды, напоминающие оперетту или водевиль.

"Это мой особый фильм, — признался в беседе со мной мастер, — он не похож на другие, хоть также во многом идёт от опыта моей работы в рисованном кино". И действительно — лежащая в основе легенда, подчёркнутая условность происходящего, напряжённый

ритм действия, то и дело переключаемые в план гротеска характеристики сближают и эту работу с мультипликацией.

Роль главного героя — профессора-ассистента — играл Юрие Дарие, уже сотрудничавший с Гопо в его картине "Украли бомбу", роль его дочери Маргариты — польская актриса Ева Кшижевская. Им удалось верно воплотить на экране мысль Гопо — показать, что "люди сильнее чертей, жизнь фантастичнее легенды".

Замысел следующего фильма — "Фантастическая комедия" (1974) — родился у режиссёра в период работы над картиной "Фауст XX века" и изучения материалов к нему. Гопо захватила тема, которая волновала Гёте, — тема гомункулуса — искусственного человека. В картине заняты актёры Дём Радулеску, Корнел Коман, Василика Тастамон, Хория Попеску, но, как и в предыдущих фильмах, они строго вписаны в разработанную режиссёром и напоминающую мультфильм изобразительную систему.

Действие происходит в каком-то далёком будущем фантастическом веке, с высот которого профессор с помощью компьютера рассматривает собранную в его универсальной картотеке "всю мудрость" XX века. Он занимается какими-то таинственными исследованиями в сконструированной им причудливой формы лаборатории-ракете, вокруг которой, так же, как и вокруг личности самого профессора, ходят самые противоречивые толки.

О профессоре рассказывает юноша, помогавший ему в работе, директор школы, где он преподаёт, девушка, которая, как считают, в него влюблена.

В будущем фантастическом мире, который изображает Гопо, среди людей живут и свободно разгуливают роботы. Многие из них — пришельцы с иных планет — ведут себя, как ходячие компьютеры, но так и не узнаны, не разгаданы до конца, ибо это

усовершенствованные роботы, сделанные отнюдь не из металла и проводов, а сложенные из биологических кирпичиков-клеток. Распознать таких можно разве что по более медленной и чёткой речи. Директор предполагает, что и профессор — подобный инопланетянин — переселенец.

Один из таких роботов в мягкой шляпе и галстукe буквально вездесущ, вокруг него развёрнуто повествование, так как он ведёт своеобразное расследование, расспрашивая всех о профессоре. Это шпион, посланный с другой планеты, чтобы разведать энергетические запасы Земли, вывести тайну горючего, используемого в ракетах. Как мы узнаем позже, в этом необычном мотиве скрыто лукавство и "хитрость" Гопо-сценариста.

Постепенно выясняется, что профессор, открыв секрет зарождения жизни в физиологическом растворе и вновь в сокращённом ускоренном варианте повторив эволюцию живых существ на Земле, создаёт искусственного идеального человека. За новорождённым ухаживает специально приставленная к нему няня-робот. Она стирает ему пелёнки, вяжет, пока он сидит на горшке или катается на трёхколёсном велосипеде.

Профессор даёт ему уроки, показывает макеты динозавров и других доисторических животных, а когда дело доходит до истории человека, обещает рассказать сказку. Используя известный приём "фильма в фильме", Гопо вмонтировал в этом месте картины фрагменты из своей знаменитой рисованной ленты "Краткая история".

Постепенно искусственный ребёнок — новый вид гомункулуса — достигает совершеннолетия. И тут выясняется, что профессор-технократ, заботясь о воспитании и стремясь к идеальной гармоничности, вырастил его в дистиллированном, лишённом всего негативного мире. Он тщательно оберегал своё детище

от человеческих эмоций, от представлений о любви, свободе волеизъявления, естественной природе, наполненной неожиданностями и контрастами. В оставленных для него профессором книгах вырваны листы. От шекспировской трагедии "Ромео и Джульетта", например, осталась лишь сцена балкона. Так же процежен и препарирован "Гамлет" и другие книги. "Я уничтожил уродливые стороны вещей", — говорит ему предусмотрительный учитель.

В распоряжении "сверхсовершенного" искусственного человека чудеса техники — панорамное телеизображение на четырёх огромных экранах. Во всю стену возникает телепейзаж какого-то знаменитого курорта, и с помощью портативного компьютера можно, как угодно, управлять передачей, меняя ракурс, план, перспективу. Но, когда девушка бросает ему мяч и он хочет ей ответить, выясняется, что перед ним стена, в которую он упирается руками.

Мы видим его в тесном отсеке ракеты лежащим, словно в тюремной камере, в отчаянии на полу. Он бросается к пультам, неистово передвигает рычаги, в беспорядке нажимает кнопки на пульте. Звучит бурная музыка Первого фортепьянного концерта П. И. Чайковского. Ракета падает в океан.

И вот он наконец в настоящем, живом, трёхмерном, а не искусственном пространстве, лежит избавленный случаем от тесных стен ракеты на мокром прибрежном песке. Всем телом он ощущает омывающие его волны моря, стихию, где когда-то зародилась жизнь, чувствует освобождение от призрачного мира, выдуманного технократом сверхсовершенства, где нет любви и ненависти, добра и зла, нет настоящих переживаний и подлинной победы.

В конце фильма робот-шпион, прослушав рассказанную ему историю о чуде профессоре и его создании, приходит к выводу, что люди на Земле

обладают бесконечным запасом особой, недоступной другим мирам человеческой энергии, таинственной энергии человеческих эмоций, силе, которая заключена в способности творить и чувствовать, в окружающей их любви и мечте. "Несовершенные" создания планеты Земля куда совершеннее идеальных инопланетян, о которых сочиняют небылицы в фантастических романах.

Такова идея "Фантастической комедии" Гопо, фильма, рассматривающего с ещё одной, новой стороны вечно актуальную и волнующую режиссёра проблему человека, его настоящего и будущего, его места на Земле и в необъятной Вселенной.

Изучив основательно творчество Йона Крянгэ во время работы над фильмом "Белый мавр", Гопо проникся особым уважением и интересом к произведениям этого писателя. Его сказки привлекают режиссёра своим ярким национальным колоритом, метафорической образностью, смелостью фантазии, многоплановым и современным по своему звучанию философским содержанием. "По-моему, — говорит Гопо, — это самый научно-фантастический писатель, какого я знаю. В Румынии все дети читают Крянгэ, проходят его в школе, а потом забывают. Но если бы они перечитали его в зрелом возрасте, то были бы поражены множеством мудрых и подчас скрытых вещей. В фантастике этого народного сказителя прошлого века всегда можно открыть современные научно-технические аспекты".

Для своего следующего и пока последнего игрового фильма, поставленного в 1976 году, Гопо вновь выбирает в качестве литературной основы произведение Йона Крянгэ — "Сказку о любви". В центре внимания мастера оказывается ещё одна большая общечеловеческая проблема, которой он посвящает свою картину, — проблема материнского и отцовского чувства. Она глубоко волнует режиссёра, тем более что это связано и с личными мотивами — у Гопо, с особой

нежностью всегда относящемуся к детям, нет своих детей.

Фильм этот ещё более авторский, чем предыдущие работы, — Гопо выступает здесь не только сценаристом, как в других своих картинах, но и автором музыки, и исполнителем одной из ролей — роли сказочного царя, а его жена Анна-Мария — в роли царицы.

Как и во многих сказках, живут на свете дед да баба, у которых нет детей. Бабе девяносто лет, деду — сто. За всю их долгую жизнь никто не обращался к ним со словами "мать" и "отец". Не напрасно ли мы живём? — спрашивают они себя.

Гопо включает в сказку оригинальный, весёлый дуэт деда и бабы, в котором разыгрывается своеобразная музыкальная пикировка — выдвигаются аргументы "за" и "против" приобретения ребёнка. Побеждают аргументы "за", и баба направляет своего старика на поиски, велев ему привести домой любое живое существо, какое он встретит по пути, кем бы оно ни было.

Дед встречает змею и в страхе убегает. Он идёт дальше и за мостиком, где играют дети, собирая цветы, видит какое-то странное существо в маске и шкуре, похожей на скафандр, — мальчика, напоминающего поросёнка, хватает его и приносит домой.

Волшебный поросёнок быстро взрослеет, растёт, как говорится в сказках, не по дням, а по часам. Появляется царский вестник на коне — разыскивает умельца, который смог бы построить для царя золотой мост. "Я это сделаю", — неожиданно для родителей пишет мальчик-поросёнок — разговаривать он не умеет. В случае неудачи ему грозит смертная казнь, но если мост будет построен и понравится царю, он получит в жёны принцессу.

Гопо эффектно пародирует обстановку царского двора — одноглазый монарх в дребезжащих латах,

традиционный кувыркающийся шут, льстивые придворные. Увидев приёмыша-поросёнка, который может стать её мужем, принцесса громко рыдает. Слуги царя уже готовятся в торжественной обстановке отрубить голову очередной жертве царского самодурства.

Но происходит чудо. Взрыв. Алое сияние над землёй — и золотой мост, о котором мечтал царь, создан. Волшебный поросёнок оказался способным на то, что было не под силу другим. Он приподнимает маску — за ней скрывается прекрасное лицо юноши.

Гопо оригинально трактует сказочный сюжет — воспитанник деда и бабы — сын инопланетян, пришельцев из других миров, "звёздный принц". Своеобразный "космический" вариант истории о гадком утёнке, из которого вырастает лебедь.

Режиссёр, однако, по-прежнему верный себе, и здесь осложняет развитие фильма всё новыми и новыми поворотами фабулы. Принцесса, стыдясь вида своего необычного мужа, сжигает ночью его странную одежду на костре и принцу-космонавту приходится покинуть нашу планету, так как в земных условиях он не может существовать без скафандра.

Поняв свою ошибку, принцесса грустит и мечтает о принце. И тут Гопо вводит в свой фильм мультипликацию. Когда-то он пытался начать новую рисованную серию картин с постоянным героем — большой чёрной вороной Чичи с белыми клювом и ногами. На этот раз Чичи на лестнице, способной, как ракета, уноситься в далёкие космические просторы. Вместе они улетают в царство феи, которая рассказывает, что, собирая цветы в тех местах, где Земля сходится со звёздным небом, она потеряла ребёнка, его нашли и вырастили старик со старухой. Вновь появляется принц, начинается свадьба уже не по земным, а по звёздным традициям.

Гопо — художник-гражданин, творчество которого пронизано тревогой за судьбы мира и человеческой культуры, мыслью о путях социального прогресса, природе человека и исторических перспективах его развития.

В своём художественном анализе современного состояния и будущего цивилизации он исходит из оптимистических предпосылок, из принципов социалистического гуманизма. В этом сила и обаяние фильмов этого мастера, искусно соединяющего в своём жизнеописании мира и человека во вселенной реальное и вымышленное.

Рассказывая о том, как он работает над сценарием, Гопо объяснял, что на этом этапе подготовки фильма он часто ещё до конца не знает, будет ли его картина игровой или рисованной, в какой пропорции правдоподобие характеров, требующее актёрской игры, и гротесковая фантастика, взывающая к обобщённому языку метафор и пантомиме, сольются в решении тех или иных ситуаций и коллизий будущего фильма.

Мышление режиссёра едино, целостно, масштабно. Развивая богатейшие традиции, уходящие своими корнями к народному искусству — балагану, комедии дель арте, кукольному театру, немой комической начального периода кино, законным наследником художественных принципов которых стала современная мультипликация, — Гопо, формируя новаторский склад своего творчества, дополнил его чертами и особенностями, характерными для научно-фантастической литературы наших дней, прослоил неиссякаемой жизнерадостностью и искромётностью своего юмора, боевитостью своего активно публицистического отношения к действительности.

Режиссёр занял в творчестве своё неповторимо своеобразное место, он уничтожил искусственные

перегородки, разделявшие родственные области экранного искусства — мультипликацию и игровое кино.

В результате возник тот удивительный сплав подчас чрезмерной в своих изобретениях фантазии и неумолимо дотошного, граничащего с научным исследованием анализа, тот причудливый синтез серьёзного и комического, тот особый мир поэтических образов, который неизменно ассоциируется у нас с художественной манерой и именем Иона Попеску-Гопо.

Экспериментальная мастерская

Ион Попеску-Гопо — неустанный, неистощимый в своих выдумках и находках экспериментатор, он вечно в поисках новых сюжетных ходов, комедийных трюков, жанровых решений. И в этом смысле всё его творчество может быть названо экспериментальной мастерской.

"Бесспорно, глубокая оригинальность этого мастера заключена в его особом вкусе к экспериментам и в его Художественной изобретательности", — справедливо отмечает известный французский кинокритик Роже Буссино в своей "Энциклопедии кино".

Неверно было бы, однако, думать, что экспериментаторство Гопо — это какой-то отхожий промысел, дань формотворчеству, нечто отличное от основной линии его искусства, глубоко проблемного по самой своей сути. Экспериментальные фильмы также подчинены той или иной, большей или меньшей по масштабу замысла идейной задаче, ибо бессодержательного экспериментирования мастер принципиально не признаёт.

Одно из важных направлений в экспериментах Гопо — поиски средств выражения актуальной проблематики в мультфильмах без человечка, ставшего постоянным героем и занявшего такое исключительное место в его творчестве.

В фильме "Я + Я=Я" (1969) Гопо затрагивает сложнейшую проблему индивидуального сознания, его сопротивления замкнутости и индивидуализму. Условность и метафоризм мультипликации позволяют художнику, открыв, словно крышку, череп, "проникнуть" в глубины человеческого мозга. Выразительно показано, как в глазах мыслителя в минуты постижения научных

истин бегут, будто на экране ЭВМ, формулы, цифры, знаки.

Не менее важная тема коллективизма, социального взаимодействия и согласия людей символически представлена в оригинальной рисованной миниатюре "Поцелуй меня быстро", поставленной в том же году.

Выразительный образ — символ стремительно убывающего времени — создал Гопо в фильме "Клепсидра" ("Песочные часы", 1972). Земная тема здесь вновь переплетается с космической, современные заводы и стройки сопоставляются с изображениями древних фресок, на фоне которых сыплется и сыплется песок больших и маленьких клепсидр, напоминая о разных способах прожить: строго регламентированный отрезок времени, называемый человеческой жизнью, оставив о себе память и след на земле.

Фильм Гопо "Энергетика" (1980) посвящён теме энергетического кризиса, вздорожания нефти, запасы которой не вечны, и поискам средств использования новых видов энергии, в частности, солнечной.

Экспериментируя в поисках нового героя, Гопо придумал оригинальную фигурку уже упоминающегося мультипликационного персонажа — воронёнка Чини. С ним была придумана и весёлая пародия на детектив "Как украли яйцо". Однако постоянным героем он так и не стал.

Гопо разделяет мысль, высказанную ещё Диснеем, что мультипликация может быть ценным средством исследования, в сущности, во всех областях человеческого знания, будь то различные виды искусства или проблемы, связанные с изучением творчества величайших художников, тайн их мастерства или сложные абстрактные научные понятия, которые с помощью динамического мультипликационного рисунка могут обрести конкретные, зримые формы.

Такого рода исследования он предпринял в интереснейшем своём экспериментальном фильме "Опус № 1 — человек" ("Человек — первое творение"), открывающем новые грани возможностей мультипликации в этой области. Постоянный герой Гопо — человечек — здесь использован как своего рода мерило, послушный и универсальный аналитический инструмент, пользуясь которым можно определить заложенный в произведении искусства "потенциал движения", исследовать, идя вслед за мыслью художника, структуру картины.

Совершая экскурс чуть ли не по всей истории мирового искусства, режиссёр наглядно показывает, как настойчиво и последовательно претворял человеческий гений свою мечту передать в рисунке движение. Мы видим изображения на стенах пещер, египетские фрески, многорукого Будду, средневековую скульптуру, живописные шедевры Леонардо да Винчи, Брейгеля, Боттичелли, Босха, Микеланджело, Репина, Дега, Пикассо и других художников. Человечек Гопо проникает в мир "Тайной вечери", разгуливая по полотну, он поочерёдно занимает места апостолов, словно включается в их немую беседу, помогает лучше понять образный смысл жестов и поз, значение мельчайших деталей. Он подробно анализирует движение фигур в живописном пространстве "Слепых" Брейгеля, грациозную пластичность танцовщиц Дега, композиционную структуру репинских "Бурлаков".

Гопо с помощью своего вездесущего и динамически выразительного рисованного героя по-своему стремится проникнуть в тонкости творческого процесса оригинальнейших мастеров прошлого, использовать их опыт для развития современного искусства, более глубокого понимания художественной природы и возможностей мультипликации.

На первый взгляд может показаться, что рисованный персонаж играет здесь чисто вспомогательную иллюстративную роль, но это не так. Человечек не только искусно, виртуозно выполняет свою задачу, он раскрывает душу творчества, глубокое родство между мультипликацией и изобразительным искусством, в котором запрограммировано художником и выражено в статике раскрепощаемое таким приёмом движение, неизменно живущее в лучших творениях мастеров. Голо говорил, что его герой способен измерять "пространство и время без цифр и вычислений, исходя из идеи Пифагора, по которой проблемы надо решать путём логических операций, а не голых расчётов".

Ещё одно направление экспериментов связано в творчестве Голо с фильмами, в которых режиссёр специально и непосредственно занимается исследованием новых выразительных средств мультипликации, ставит это своей главной задачей.

В фильмах "E pur si muove", в названии которого использовано знаменитое изречение Галилея "А всё-таки она вертится", и в "Кадре за кадром" продемонстрированы различные средства и материалы — булавки, керамика, уголь, нитки, — позволяющие создать неожиданные и необыкновенно выразительные по характеру движения и фактуре мультипликационные образы. Подробно анализируется технология и различные этапы создания мультфильма. Эффектно пляшет, владея сложнейшей пластикой рисованного движения, танцовщица. Выразительно запечатлён поворачивающийся в разные стороны силуэт головы с биноклем у глаз. Из движущихся песчинок, разноцветных камешков, вырезанных фотографий, металлических цепочек составляются человеческие лица, фигурки животных, пейзажи, контуры предметов. Мастер словно решил продемонстрировать всё богатство изобразительной техники современной мультипликации,

неисчерпаемые возможности её развития и совершенствования.

Экспериментальной поэмой можно было бы назвать вдохновенную мультипликационную новеллу "Эффект углов", в которой Гопо на классических образцах искусства, главным образом скульптуры — от "Пьеты" Микеланджело до "Мыслителя" Родена, — оригинально раскрывает принципы, по которым человеческая фигура вписывается в окружающее её пространство, приобретает ту или иную эмоционально-психологическую характеристику, в зависимости от поворота головы, движения рук, наклона туловища. Режиссёр показывает, что мультипликация основывается на тех же общих законах изобразительности, передачи выразительного движения, которое словно застыло, на мгновение остановилось в произведениях живописи и скульптуры, в ней воплощены единство, синтез многих искусств.

Экспериментальные фильмы, над новыми замысловатыми сериями которых Гопо продолжает ломать свою не знающую покоя голову, — ещё одно красноречивое свидетельство бьющей через край фантазии и неустанных творческих исканий, в атмосфере которых живёт и работает этот художник.

"Мария, Мирабела"

"Комбинация рисунка и игрового фильма, — писал в 1946 году Уолт Дисней, — бесконечно расширяет рамки и возможности нашей профессии. Ценность этого метода не в интересно осуществлённой трюковой съёмке, но в том, что он позволит взяться за сюжеты, которые до сих пор казались недоступными для камеры". Дисней последовательно использовал этот приём, начиная с 1942 года. Гопо, видимо, был согласен с его мнением и уж во всяком случае хорошо знал о многочисленных опытах подобного рода, в том числе в творчестве киномастеров социалистических стран.

Когда Гопо спрашивали об этой стороне его фильмов — сочетании игры живых актёров и мультипликации, — он ссылался на опыт мирового кино в этой области и прежде всего на примеры, представлявшие ему классическими, на "Новый Гулливер" Александра Птушко и "Мэри Поплинс" Уолта Диснея. Но фильм Птушко, в котором лишь один "живой" персонаж — пионер, попадающий в сказочную Лилипутию Свифта, в основном фильм кукольный. И Гопо не без основания считал во многом новым и масштабным свой замысел синтеза элементов рисованного и игрового кино в картине, где действие строится на взаимоотношениях нескольких "живых" героев с несколькими рисованными персонажами.

Вновь, уже в который раз, обращается режиссёр в фильме к творчеству своего любимого писателя Йона Крянгэ. Однако сюжет его сказки "Дочь старухи и дочь старика" Гопо пришлось серьёзно переделать, развив и конкретизировав многие его линии и мотивы, что было совершенно необходимо для постановки полнометражного фильма. Работая над сценарием, он

взял как один из отправных моментов, на котором основана сказка Крянгэ, противопоставление двух характеров. Мария — девочка добрая, сердечная, чутко восприимчивая и отзывчивая к жизни окружающего её мира, Мирабела — более сдержанная, не склонная к выражению лирических эмоций натура, практичная, деятельная, хотя и не без хитринки, себялюбия и злости.

Считая, однако, что резкое противопоставление двух героинь может быть в чём-то непедагогичным или нетактичным в фильме, обращённом к самым маленьким зрителям, режиссёр несколько смягчает краски: сердечность, доброта по мере движения сюжета всё больше пробуждаются в Мирабеле. Этот подспудно развивающийся психологический процесс стал одним из главных мотивов картины. Тире, стоявшее в названии фильма между именами его героинь, было заменено запятой. Два разных характера, две натуры взаимодополняют друг друга, взаимообогащаются.

Бережно сохранил и развил Гопо в своём фильме философский строй сказки Крянгэ. Писатель размышляет о сути вещей, их предназначении, у него фигурируют такие персонажи, как печь, которая не горит, водопад, который никак не может понять, куда и зачем льётся его вода. Проблема цели, понимания своего места и роли в жизни, пожалуй, центральная, как для этого, так и для ряда других произведений румынского сказочника.

Наряду с девочками, главными героями фильма стали три рисованных персонажа — лягушонок Кваки, который одержим идеей выяснить наконец, зачем существуют лягушки и что означает их пребывание в воде, светлячок Скопериче и бабочка Омидэ, как бы олицетворяющие собой три разных стихии природы воду, огонь, и воздух, без которых нет жизни на земле.

Кваки выглядит как настоящий спортсмен — на задних лапках — ласты, глаза смотрят из-под больших

очков для плавания. Скопериче в плаще, который он непрерывно поправляет, его усики — антенны, и ботинки, которыми он ловко орудует, потирая один о другой, искрятся. Омидэ, словно опахалами, размахивает большими узорчатыми крыльями. Рассказ лягушонка о неожиданной встрече у источника с Лесной феей (её играет румынская актриса Ингрид Челия), величественной и таинственной, одетой в длинное платье, украшенное цветами и драгоценностями, постепенно переходит в действие. Гопо стремится воссоздать на экране полную поэзии атмосферу волшебной сказки, и образцами для него в этом, думается, служат знаменитая "Синяя птица" Метерлинка и один из поэтических шедевров Шекспира "Сон в летнюю ночь", так искусно воспроизведённый Иржи Трнкой в его кукольном фильме.

Поводом для гнева феи служат излюбленные рассуждения Кваки о бессмысленности существования лягушек, "которые ни на что не пригодны". Она взмахнула волшебной палочкой и, несмотря на жаркую летнюю погоду, вода в ручье застыла, и неблагоприятный по отношению к природе лягушонок оказался вмонтированным в лёд, словно доисторическая ящерица в камень.

Можно спорить, насколько основателен и убедителен этот исходный мотив, вокруг которого разворачивается всё дальнейшее действие фильма. Но, как известно, в волшебных сказках происходят и более невероятные вещи. И, в сущности, здесь всё возможно, хотя и не всё до конца оправдано.

Замёрзшего лягушонка, хрупкого, как хрустальная безделушка, замечают девочки-сестрички, играющие на лесной поляне у источника. Их роли исполняют две румынские школьницы Джильда Манолеску (Мария) и Медея Маринеску (Мирабела). Между Марией, которая пытается согреть и спасти лягушонка, и Мирабелой,

предлагающей не вмешиваться в эту странную и загадочную историю, возникает своеобразная дискуссия о пользе лягушек. "Пчёлы дают мёд, — поясняет Мирабела, — овечки — шерсть, курицы — яйца, а лягушки только квакают!" Мария же убеждена, что лягушки существуют в природе не зря и решает спасти попавшего в беду Кваки. Подобрал забытое феей у источника ведёрко, Мария кладёт в него кусок льда, к которому пригвождён лягушонок, и они отправляются на поиски столь жестоко поступившей с ним волшебницы, чтобы упросить её снять с него своё заклятье, чары колдовства.

Гопо и художник-постановщик фильма Лев Мильчин с помощью фантастических пейзажей стремятся создать атмосферу сказки, полную волшебства, таинственности, драматизма. Девочки бегут в грозу по ночному, зачарованному лесу. Молнии, прорезая мрак, на мгновение освещают поваленные бурей массивные стволы, пропасти, по краю которых пробираются герои фильма. Музыка талантливого молдавского композитора Евгения Доги дорисовывает эту сказочную панораму.

Девочки то ссорятся, то мирятся. "Злая" девочка Мирабела пытается покинуть их, но это ей не удаётся. Дождь прекращается. Во время одного из привалов они встречают светлячка Скопериче, друга Кваки, и продолжают путь вместе. Сказочную атрибутику фильма эффектно дополняет ещё один персонаж, роль которого играет сам Гопо. Это старец Хранитель времени, разъезжающий в серебряной коляске, запряжённой шестью филинами. Он спускается в этом замысловатом экипаже буквально с небес к воротам своего дворца, увенчанного башней со множеством часов. Таинственная процедура смены дня и ночи происходит, когда, сняв тёмно-синюю мантию с вышитыми на ней звёздами и луной, он заменяет светлой, на которой сияет солнце. Традиционная сказочная ситуация — у героев на исходе

время — вот-вот наступит день. Мотив этот помогает создать одну из тех сказочных перипетий, которые украшают фантастическое повествование и так дороги детскому зрителю.

Своей колыбельной песенкой Мария и Мирабела усыпляют Хранителя времени, часы повсюду останавливаются. Пока Мирабела сторожит спящего старца, Мария отправляется во дворец Лесной феи. И тут выясняется, что присутствие лягушек означает, что вода питьевая (лёд растаял, и Кваки освобождается из своего плена), светлячок, у которого отсырели от дождя его светящиеся туфельки, вновь начинает светить и искриться. А Омидэ, потерявшая из-за головокружений свойственный бабочкам дар полёта, помогая светлячку своими бархатными, похожими на опахала крыльями охладиться, вновь обретает эту способность. В конце фильма нас ждёт ещё одно превращение: девочки просыпаются, и волшебный замок оказывается современной кухней, а сама Фея и Хранитель времени — родителями детей. Фантастическое путешествие закончилось.

Итак, несмотря на некоторые сюжетные натяжки, мысль сказочного повествования, развёрнутого в фильме, ясна и благородна: только помогая другим, только творя добро, можно открыть собственные таланты и достоинства. Фильм, увлекая маленьких зрителей в загадочное царство сказки, выполняет важную воспитательную миссию. Он убедительно показывает, что богатство человеческих душ неразрывно связано с любовью к природе и ко всему живому. Одна из самых животрепещущих проблем — человек и природа, к которой не раз обращался в своих фильмах Гопо, нашла в этой картине выразительное воплощение.

Чрезвычайно сложный технически, связанный со множеством комбинированных съёмки, искусным

знатоком и мастером которых является главный оператор картины брат Гопо Александру Попеску, фильм "Мария, Мирабела", поставленный румынскими и советскими кинематографистами, — пример плодотворного сотрудничества мультипликаторов двух социалистических стран. Натурно-игровая часть фильма была создана румынской киностудией, мультипликационная — на студиях "Союзмультифильм" в Москве и "Молдова-филм" в Кишинёве.

Гопо, помимо того, что он осуществлял общее художественное руководство, был автором сценария и исполнителем роли старца — Хранителя времени, взял на себя обязанности художника по костюмам. Роль постановщика мультипликационной части фильма выпала на долю Натальи Бодюл, интересно проявлявшей себя как своеобразный, обладающий собственным почерком режиссёр в предыдущих фильмах. Многие в стилистике фильма определил выбор художника — Лев Мильчин известен как постановщик многих сказочных лент, прежде всего рисованных фильмов-сказок, созданных им совместно с И. П. Ивановым-Вано — от "Конька-Горбунка" до "Волшебного озера" и "Сказки о царе Салтане". И выбор композитора — насыщенный мелодичной музыкой Евгения Доги, фильм стал более сказочным, весёлым, выразительным и запоминающимся.

Работа над фильмом, начатая в 1979 году, продолжалась около двух лет. И поскольку кадры с актёрами снимались на бухарестской студии "Буфтя", их необходимо было мысленно сочетать с будущими мультипликационными кадрами, с которыми они должны были быть затем смонтированы. Этот воображаемый монтаж целиком основывался на фантазии постановщиков и актёров.

Необычной была работа и с маленькими исполнительницами, которых, кстати сказать, выбрали

из четырѐхсот претенденток. "Я, например, говорил им, — вспоминает Гопо, — смотрите, здесь перед вами лягушонок. Они хмуро смотрели на меня и отвечали: "Там ничего нет!" Мы как бы играли в игру. А у детей эта способность очень развита. И мы это использовали. Я сделал им куклу — лягушку из пластилина, и они разговаривали с ней совершенно всерьѐз, не обращая внимания на окружающих. Потом в Москве мы рисовали на проекционной основе фигуры актѐров и подгоняли к ним рисунки мультипликации. Операция довольно сложная и кропотливая".

И эту картину Гопо, как и многие другие его фильмы, можно считать экспериментальной: режиссѐр пробует себя в новом, необычном для него жанре музыкальной сказки, по-новому выходит за пределы чисто мультипликационного решения, испытывая технику и выразительные средства, ещё не применявшиеся им в таком масштабе и форме. Он, как и раньше, полон стремления раздвинуть пределы использованного, границы художественного поиска, горизонты творчества.

Размышления о поэтике мультфильма

Как явствует из уже приводившихся цитат, знакомящих с процессом творчества и лабораторией мастера, Гопо интересен не только как оригинальный, самобытный режиссёр, художник-практик, но и как мыслитель, отстаивающий определённые эстетические принципы, умеющий выразить их в чёткой, афористической форме. В его книге "Фильмы... Фильмы... Фильмы", многочисленных интервью, заметках, занесённых в записные книжки, разбросаны высказывания, помогающие лучше понять к чему он стремится, от чего отталкивается, что утверждает в искусстве, как находит близкие ему темы и решения. И обычно его размышления о поэтике мультфильма сопровождаются зарисовками, карандашными набросками, эскизами, как бы подкрепляющими сказанное.

Художник нового мира, режиссёр-философ по самому складу своей художнической натуры, он неизменно подчёркивает роль и значение мировоззрения, направляющего творческую мысль художника, активное тяготение современного киноискусства и прежде всего мультипликации к большим, разрабатываемым ныне наукой проблемам.

"Нельзя не заметить, — говорит он, — что всё наиболее значительное в рисованном кино всегда связано с проблемами международного масштаба и характера и отстаивает великие идеи борьбы за мир, за будущее нашей планеты". В приверженности к общезначимым проблемам и великим идеям социального прогресса видит режиссёр основу художественного новаторства.

Именно здесь получает своё рождение и находит яркое выражение его концепция человека, представление об общественном предназначении человеческой личности, её роли и месте в процессах, происходящих на Земле и во Вселенной. Эту концепцию можно по праву назвать подлинно гуманистической, жизнеутверждающей.

Его персонаж, альтер эго самого художника, — личность цельная и гармоничная. Он неугомонный жизнедеятельный исследователь мира, повсюду утверждающий человечность, измеряющий ею существо и начала всех вещей, повсюду несущий с собой красоту. Если одну из отличительных особенностей искусства социалистического реализма Горький видел в том, что оно утверждает жизнь "как деяние, как творчество", то нет ничего удивительного, что именно эта черта стала определяющей в ёмком и многогранном персонаже-символе, пронесённом Гого — мастером социалистического искусства, — через его главные, наиболее значительные рисованные фильмы.

В нескончаемой веренице рисованных мультипликационных человечков, неповторимо оригинальный персонаж Гого занял своё особое место не как универсальный, пронизанный иронией типаж карикатурного "страдательного героя", а как выразитель эстетики и психологии нового мира. Призвание и смысл существования человека в том, что он вдумчивый преобразователь природы, чутко постигающий её объективные законы, и всеми своими помыслами и поступками включён в процесс социального творчества как неумолимый творец истории. В то же время заложенное в основу этого образа положительное начало отнюдь не делает его уныло схематичным и ходульным. Свойственный Гого светлый, зажигательный юмор связан и с тем, как, какими путями достигает его герой поставленные перед

собой цели, и в характере его отношений с другими персонажами, и в содержании того, что он утверждает своим целеустремлённым исканием истины. В трактовке этого центрального для всего творчества режиссёра образа нераздельно сплетены научность и фантазия, строгая документация, лежащая в основе связанных с историей пассажей и сдобренный вымыслом юмор, своеобразным контрапунктом отменяющий серьёзность затрагиваемых проблем.

Герой Гопо — и это важно отметить — отнюдь не сверхчеловек. Главное его оружие, благодаря которому он и становится "властелином вселенной", — пробуждающийся и совершенствующийся разум. Но "властелин" в данном случае не самодур, не тиран. Его цель — бережно хранить и приумножать всё великое и прекрасное в мире. "Мой герой олицетворяет силу, разум, доброту человека", — говорит Гопо.

Примечательно, что, несмотря на предельную условность мультипликационного персонажа, рисованный человек живёт у Гопо по непреложным законам реалистического искусства. У него своя психология, своя внутренняя логика развития. "С годами, — отмечал режиссёр в одном из своих интервью, — он стал личностью в том смысле, что я не могу нарисовать то, с чем он не согласен. Следовательно, он диктует мне определённые решения, определённые жесты и движения. Я могу заставить его делать и говорить только то, что он хочет". И хотя Гопо называет его "олицетворением идеи" и подчёркивает, что он не привязан к какому-то определенному времени, — рисованный человек для него не абстракция, а "личность", способная "решать проблемы по своему собственному вкусу". Фантазия художника, создающего мультипликационный образ, как показывает Гопо, отнюдь не авторский произвол, она всякий раз исходит из внутренних закономерностей

"саморазвивающегося" персонажа, сложившихся черт и особенностей его характера, какой бы сугубо обобщённый "масочный" образ-тип он собой ни представлял.

Из этих чрезвычайно важных для него посылок исходит Гопо, размышляя о специфике мультипликации и своеобразии преломления в ней выразительных средств реалистического письма. Мастер постоянно заботится о точности выражения мысли, о конкретности и убедительности мельчайших деталей при разработке и конструировании "обобщённых идей".

Отсюда понятие внутренней соразмерности и необходимости, вылившееся в мультипликации в своего рода кодекс изобразительного лаконизма, — понятие, широко утвердившееся в конце 50-х и в 60-х годах, в период всестороннего пересмотра выразительных средств и возможностей мультфильма.

Гопо сполна отдал ему дань, как в творчестве, так и в высказываниях об искусстве. И дело тут, конечно, не только в краткости и насыщенности самих фильмов, в известном, выдвинутом им лозунге: "10 миллионов веков в течение 10 минут!" Как замечает Гопо, "события развёртывались с головокружительной быстротой", когда история человечества была сжата и втиснута, словно пружина, в рисованную короткометражку.

Лаконизм приобретал более принципиальное и всеобъемлющее значение. Гопо — сценарист, художник и режиссёр, — используя преимущества авторского мультфильма, учился самым беспощадным образом отбрасывать всё второстепенное, сохраняя лишь самое важное и необходимое для целостности сюжета. Этот принцип был распространён мастером на все стороны и составные элементы работы над фильмом, он определил стилистику картины, структуру драматургии, особенности рисунка, монтажа, ритма, изображения среды и пространства, в которой действуют герои,

строение и тип персонажей, символику и метафоричность как важные средства выразительности.

Выразительность движения, мастерство "одушевления" персонажей во многом определяют достоинство мультфильма. Однако это отнюдь не самоцель. Гопо убеждён, что "рисованный фильм по самой своей сути создан для философского осмысления жизни", для того, чтобы говорить во весь голос, в полную силу своих художественных возможностей о людях наших дней, о сложном и многомерном современном мире — в этом видит смысл творчества мастер. "Я постоянно тяготею к философской притче, — говорит он, — конечно, освещённой юмором осмысленным, а не чисто развлекательным". И на вопрос, откуда берутся у него сюжеты, отвечает: "Сюжеты везде, вокруг нас. Они подобны радиоволнам". В числе художников, которые наиболее ему близки, Гопо называет Чаплина и Тати. Ему дороги их неиссякаемый юмор, изобретательный комизм, стремление передать в экранном изображении живое дыхание жизни. "Искусство не может жить без правды, — заключает он. — Искусство мультипликации в том числе".

Режиссёр не хочет соглашаться с теми, кто считает, что мультфильм, в силу специфичности своих выразительных средств, — искусство ограниченных возможностей, предназначенное прежде всего для того, чтобы смешить и развлекать. Он считает, что рисованное кино "способно на всё", особенно если фантазия художника стремится заглянуть в будущее, опираясь на науку и научную фантастику, окрыляя человека романтической мечтой, обогащая его мозг поэтическим вымыслом. В этой связи Гопо напоминает, какую роль сыграли "путешествия Жюль Верна и Уэллса в воображаемый космос", как бы предугадавшие и духовно подготовившие тот поистине исполинский скачок, который совершил человек в реальное

космическое пространство в XX веке. Он приходит к выводу, что "современное искусство должно не только идти в ногу со временем, но и обгонять его, оно должно быть впереди научных открытий и проектов, будить и вдохновлять человеческое сознание поэзией творческого подвига".

Гопо признаётся, что был момент, когда ему показалось, что, повторяя одни и те же формы и решения, вращаясь в кругу примелькавшихся тем, мультипликация топчется на месте и начинает себя изживать. Однако, познакомившись с новыми программами мастеров мультипликации, главным образом из социалистических стран, он изменил своё мнение. Он понял, что мультипликация и сегодня стремительно развивается, обретая новые формы, жанры, идеи. "Программа мультфильмов советских режиссёров, — говорит Гопо, — среди которых были и представители молодого поколения, стала для меня настоящим открытием. В них, как и в творчестве югославских и венгерских мастеров, я почувствовал дыхание новых горизонтов нашего искусства, широту и неисчерпанность его художественных возможностей".

В дальнейшем Гопо всё больше и всё последовательней размышляет над путями и формами обогащения поэтики мультфильма, как за счёт использования элементов игрового кино, так и более полного и гармоничного сочетания в художественном синтезе мультипликации изображения и звука. Этот процесс был неразрывно связан с осознанием мастером собственного пути, его закономерностей и принципиальности.

Он был горд тем, какой мощный отклик и влияние получило его творчество в мировой мультипликации, но признание, естественно, накладывало всё большие обязанности, вызывало чувство повышенной ответственности. Экспериментатор и неутомимый

искатель, Гопо всё настойчивей обращается к изучению классики мировой живописи и скульптуры, исследует характерные особенности выражения в ней психологических состояний, движения чувств, мыслей, волевых начал и переживаний. Одновременно он как бы прощупывает в своих экспериментальных фильмах возможности различных фактур, материалов, технических решений.

Но формальная сторона, как мы видели, не существует для него сама по себе, никогда не заслоняет стороны духовной, идейной. В одной из бесед со мной Гопо вновь подчёркивает важность изучения жизни, её сложнейших проблем, органичной слитности творчества и современности. "Художник, — замечает он, — должен понять, уловить связь явлений. Если говорить образно, между двумя нарисованными фазами яйца обязательно должна быть мысль о курице. Вот почему, когда меня спрашивают, что главное в работе мультипликатора, я отвечаю: "Вглядывайтесь в суть вещей, дорогие коллеги, и тогда у вас получится настоящий фильм".

Гопо уверен, что возможности мультипликации как искусства ещё не раскрыты полностью, и по мере дальнейшего её развития и совершенствования она будет играть всё большую роль в сфере кино, в культурной жизни общества. Обращаясь к истории, он отмечает, что мультипликация была своего рода прародительницей седьмого искусства. Правда, сегодня мы являемся свидетелями того, что "фотографический фильм" (как иногда называют мультипликаторы другие виды киноискусства) необычайно расширил свои возможности и влияние. Но, может быть, именно в силу этого мультипликация способна занять в этих всерасширяющихся границах своё особое, оригинальное, ей одной по достоинству принадлежащее место.

Заключение

Творчество Йона Попеску-Гопо, главные художественные открытия которого сосредоточены в области рисованного кино, — целая эпоха в истории мультипликации. Мастер продолжает творить, его щедрая фантазия рождает всё новые замыслы, но главные его работы, бесспорно, уже принадлежат к классическим образцам этого вида киноискусства. Историческая правда и художественная условность, элементы фантастики и гротеска, иносказание и гиперболола органично сплетены в его произведениях, осваивающих новые пласты современной действительности.

Художник только что перешагнул за грань своего шестидесятилетия, но в голове у него и в записных книжках, как он часто любит повторять, "столько идей и сюжетов, что их хватило бы более чем на двадцать лет", даже если бы к нему не приходили всё новые и новые. Беседуя с ним, листая многочисленные дневниковые записи, хранящиеся в его архиве, невольно поражаешься обилию увлекательных замыслов, не реализованных по тем или иным, большей частью случайным причинам, но в то же время вполне достойных быть осуществлёнными. Здесь, в числе смелых фантастических проектов, набросок сценария рисованного фильма о взаимоотношениях мозга и сердца в человеческом организме, история обычаев и манер разных стран и народов, необычайные приключения, происходящие в мире роботов и сказка о человеке, который обладал своим, послушным ему облаком и растил на нём ребёнка, как в колыбели. Короли, волшебники, шуты, принцессы, привидения, рыцари, амуры, черти и феи — эти традиционные

сказочные и мифологические образы в фантазии мастера, в его творческих планах переосмысливаются, получают современное содержание и — что особенно важно — современную психологию, манеру поведения.

У вымыслов Гопо своя особая логика. Замысел фильма о летающих тарелках совсем не связан для него, например, ни с космосом, ни со звёздными войнами, как это делается в ставших уже банальными американских фильмах на эту тему. В его сценарии речь идёт о самых, казалось бы, обыкновенных тарелках. Но это не совсем так. Судите сами. Двое друзей во время еды случайно обнаруживают, что одна из тарелок летает. Повторить, однако, свой опыт с другими тарелками им не удаётся. Новость о случившемся стремительно распространяется, в поисках летающей тарелки скупается вся посуда в городе. Люди едят из ладоней, так как тарелки исчезают. Появляются фальшивотарелочники, выдающие себя за знатоков и обладателей тарелочных секретов.

В подобном движении фантастической темы — весь Гопо. Он идёт от вымысла, материализованного в детали, и из метафоры, как из искры, разрастается пламя сказочного мультипликационного сюжета со своим внутренним смыслом и обоснованием. История с ручным облаком — сатира на родителей, которые охраняют своих детей от трудностей и треволнений жизни; тарелочный бум — пародия на слухи, сплетни и их распространителей.

Изобретения оригинального, несущего в себе яркую и острую актуальную мысль сюжетного хода, способного быть конкретно выразительным и в то же время обобщённым, полным концентрированного символично-метафорического значения, для Гопо первостепенно важно в работе над фильмом. (Недаром на эту сторону его таланта сразу же обратил внимание превосходно разбиравшийся в таких вещах Дисней.) Гопо беспощадно

разрушает привычные формы причинно-следственных связей, ломает канонизированные структуры рассудочной повествовательности, чтобы разбудить фантазию и мысль зрителя, сделать восприятие фильма, его поэтического дыхания более действенным и активным.

Одна из главных заслуг Гопо как художника заключается в том, что он сломал стену, отделявшую серьёзную научную проблематику и полную юмора и причудливой фантазии художественную мультипликацию, во весь голос заговорил в своих фильмах о предназначении человека, его отношении к природе и обществу, его месте в мире земных дел и во вселенной. С этой необычной для мультипликации масштабностью затрагиваемых проблем и с тем, что он нашёл и разработал необходимую для их выражения систему художественных средств, связано прежде всего влияние этого румынского мастера на отечественную и мировую режиссуру рисованного кино. Невероятность и фантастичность гипотез и открытий современной науки и сказочный вымысел мультфильма образовали в его творчестве своеобразный сплав, стали служить утверждению высоких человеческих начал и нравственных принципов.

Художественный строй фильмов Гопо разнолик и разнопланов, но к какой бы стороне жизни он ни обращался, исторический оптимизм, вера в человеческий разум неизменно остаются стержнем его поэтического взгляда на мир, его творческой позиции и философии. В этом ярко сказывается социальная природа творчества художника, его принадлежность к глубоко новаторской по своей сущности социалистической культуре.

Перешагнув через перегородки, разделяющие различные виды экранного искусства, — научно-популярное, художественно-мультипликационное и

натурно-игровое кино, Гопо выдвинул как основополагающий принцип творчества обращение к самым животрепещущим темам общественной жизни века — к борьбе за мир, против угрозы атомной войны, к важным аспектам взаимоотношений человека и окружающей среды, к проблеме нравственного долга учёного, к актуальным вопросам трансплантации органов человеческого тела с их волнующими этическими и социальными сторонами, к стоящим перед человечеством задачам овладения космическим пространством. В центр его творческого сознания встало то, что, несомненно, представляет собой наиболее существенный объект размышлений современного художника, — проблема места, роли, гражданского призвания и самого смысла существования человека на Земле и во Вселенной. В этом сила и значение неустанных художественных поисков мастера.

Видя одну из основных функций искусства в его воздействии на нравственный мир человека, Гопо, естественно, большую часть своего творчества адресует молодому поколению, детям. Он разговаривает с ними без всяких скидок, как с равными, достойными пристального внимания собеседниками, веря, что романтика духовного подвига, которой озарено его творчество, будет им близка и понятна. И, может быть, самое заветное, о чём хочет сказать всем своим творчеством режиссёр людям, вступающим в активную, наполненную бурными событиями общественную жизнь нашего революционного века, — это то, что человек не имеет права быть пассивным иждивенцем случайного, равнодушно плывущим по течению времени. Ничто не приходит к нему готовым, падающим, как божественный дар, с небес, за всё он в ответе сам, всего он должен добиться неустанным трудом и творчеством, напряжением мысли и воли, бесконечным исканием,

устремлённым в будущее. Таков "символ веры" этого замечательного художника.