

«Нужны воля и люди, у которых горят глаза»

Юлиана Слащева — о будущем любимых героев, новых мультсериалах и плавном переходе к 3D



ЮЛИАНА СЛАЩЕВА,
НОВЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ
«СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМА»

— На днях на фото в Facebook увидел вас в пальто со знаменитым попугаем Кешей на спине. Что за вещь, откуда?

— Есть такой очень хороший бренд аксессуаров Gurji — делают их Дмитрий Гуржий и его супруга Наташа Семенова. Ребята решили популяризовать наших мультяшных персонажей — изображать их на одежде. Сделать модными и современными. Я как руководитель «Союзмультфильма» эту идею поддержала и стала счастливой обладательницей первого пальто с Кешей и свитера с надписью «Ну, погоди!». Теперь мы думаем запустить линию одежды.

— Отличная идея! Вы возглавляете «Союзмультфильм» ровно два месяца. А до этого была яркая, эффективная работа во главе «СТС Медиа» — огромного холдинга. Почему вы вдруг решили уйти с телевидения? Зачем?

— Нелогичный переход? Да, в рамках телеиндустрии это, наверное, так и выглядит. Но ведь скучно все время двигаться по предсказуемой траектории. По масштабности задач «Союзмультфильм» для меня гораздо круче, чем «СТС Медиа». Нужно управлять не просто студией, а легендарной студией с 80-летней историей. Возродить ее. Вернуть легенду новому поколению. Поэтому, когда от министра культуры Владимира Мединского поступило предложение возглавить «Союзмультфильм», я не могла отказаться: мне было интересно.

— Потому что у вас дети?

— Отчасти и поэтому тоже. У меня их трое: старшей дочке двенадцать, сыновьям — семь и четыре с половиной. Как и любой маме, мне очень близка тема детского образования и развития. Прошлым летом я купила долю в компании «Академия монсиков» — это уникальная методика дошкольного развития через эмоциональное воспитание. Группа психологов разработала методику, как научить ребенка управляться с эмоциями, как действовать в разных сложных для детей ситуациях, как работать со страхами. Монсики — это сказочные существа, каждый монсик — проводник к конкретной детской эмоции. Есть там Грустякин, Сомневайка, Нескучайка и еще десять персонажей. Авторы обсуждали со мной на входе развитие проекта и его мульт-

пликационную часть, потому что без визуализации до современного ребенка мало что можно донести. Начали прорабатывать детали, характеры героев, рисовать их самих — к этому моменту я уже разобралась в том, как устроена современная мультипликация. Еще в «СТС Медиа» мы с коллегами запустили мультипликационный проект «Три кота» — сейчас он уже завоевал популярность, получает многочисленные премии. Уход с СТС высвободил много времени, и потому предложение министра легло на благодатную почву: управленческий опыт вкупе с человеческим интересом стали для меня хорошей мотивацией. Мне самой интересно, каким будет «Союзмультфильм» через два года, что смогу сделать.

— Почему такой срок?

— Мне нужно два года, чтобы все увидели изменения, чтобы «Союзмультфильм» вышел из кризиса. Два года — это срок производства проектов в анимации. Все, что я запущу сегодня, будет готово только через два года. Анимация — очень долгий процесс.

— Что тут вообще происходило в последнее время? Сменялись руководители, это я слышал. А по существу?

— Еще работая в СТС, я приехала сюда познакомиться с руководством и поговорить о возможных планах и поняла, что, по сути, говорить здесь не о чем, кроме «Золотой коллекции», которая вся продана разным дистрибуторам и лицензиатам на много лет вперед. А ничего нового на «Союзмультфильме» практически не делается, за исключением короткометражного кино. Сегодня «Союзмультфильм» лишь авторская анимация, которая не коммерциализируется. Последняя сериальная продукция была выпущена в 1984 году, и это был финальный эпизод «Возвращения блудного попугая».

— Сколько человек в штате?

— Около 60, очень мало. Приходится констатировать, что сегодня «Союзмультфильм» продюсерской студией не является. Это такой административный блок. Поэтому вместе с правлением студии и новой командой специалистов я буду полностью менять все штатное расписание в сторону творческого персона-

ла. В наших планах за два года вырасти до 250 человек именно за счет творческих специальностей.

— Как все это будет выглядеть?

— Нужно создать несколько творческих групп, но прежде найти двух-трех сильных креативных продюсеров. Каждый из них возьмет под управление команды режиссеров, авторов, сценаристов и редакторов, чтобы вести проекты от начала и до конца. За два месяца, которые я здесь, мы нашли в закромах «Союзмультфильма» пять симпатичных «потенциальных проектов». Они заявлялись как короткометражки, но имеют хорошие шансы стать сериальными. Плюс есть два очень хороших сценария для полного метра. Очень долго здесь не хватало политической воли, управленческого и юридического ресурсов, чтобы все это запустить. В нынешнем году мы собираемся подавать шесть собственных сериальных проектов на поддержку Министерства культуры. Плюс планируем запустить два полных метра. Нужны воля и люди, у которых горят глаза — мне кажется, это то, чего «Союзмультфильму» не хватало долгое время.

— Планы будто у нового «Диснея».

— Вовсе нет. Я считаю, что как раз у «Союзмультфильма» должно быть меньше коммерческих устремлений. До меня тут был ряд руководителей, они приходили с какими-то концепциями, в основном ориентированными на создание русского «Диснея» или «Пиксара». К сожалению, это невозможно, потому что уже выстроились большие коммерческие студии, в них работают по 250–300 человек, они все время набирают новых людей. Но одна концепция мне очень понравилась: создать на базе «Союзмультфильма» дом российской анимации. Здесь два основных направления. Во-первых, предполагается открыть в новом здании «Союзмультфильма» или технопарк, или инкубатор по развитию молодых кадров, молодых аниматоров. Во-вторых, взять под крыло студии второго-третьего эшелона. Понятно, что большие студии к нам не придут: у них все есть, но таких больших всего пять. А есть студии, которые хотят развиваться, хотят работать как в авторской, так и в коммерческой анимации.

И мы предложим им технические возможности, юридическую и маркетинговую поддержку. Но самое главное — создать школу анимации, где наши уважаемые и заслуженные авторы смогут передавать свой опыт молодым ребятам.

— А что это за новое чудесное здание, о котором вы говорите?

— На улице Королева, 21. Оно реконструировалось больше двух лет. Там почти втрое больше места, чем в старом, и в нем будут современные коммуникации, поэтому там можно выстраивать весь технологический комплекс.

— Смотрите, за последние годы мы увидели несколько невероятно успешных сериалов от разных студий — «Смешарики», «Лунтик», «Фиксики»...

— Да, еще «Маша и Медведь», «Барбоскины»... Всего с десяток. Но мы хотим максимально сохранить приверженность школе «Союзмультфильма», поэтому все сериальные проекты, которые мы запускаем в этом году, будут в технике рисованной анимации, а не в модной 3D. На мой взгляд, было бы безвкусно и даже в каком-то смысле кощунственно «Союзмультфильму» вдруг выскочить на рынок с 3D-проектами. У нас для этого нет ни технологий, ни специалистов по работе в 3D — переходить к ней нужно постепенно. Сначала собрать команды на проекты рисованной анимации в 2D, затем запустить проект, где трехмерными будут, например, только персонажи... Думаю, что к самостоятельным проектам в 3D «Союзмультфильм» сможет приступить не раньше чем через два года. И если мы будем снимать продолжение «Карлсона», «Простоквашино» и «38 попугаев», мы точно должны работать в совмещении техник.

— А «Винни Пуха»? Там же Хитрук и Захoder планировали экранизировать всю книгу, но не сложились: мэтры разругались. Так и осталось всего три мультика.

— Об этом мы еще не успели подумать — исправимся. Это ведь замечательная история. «Винни Пух» — просто чудесный и для лицензирования очень правильный персонаж. Надо проверить, что у нас с правами. Спасибо за идею, записала себе.

БЕСЕДОВАЛ АЛЕКСЕЙ БЕЛЯКОВ