



ОСТРОВ СОБАК

犬 島

ПРЕДИСЛОВИЕ
МЭТТА
ЗОЛЛЕРА
САЙЦА

ВСТУПЛЕНИЕ ОТ
ТЕЙЛОРА РАМОСА
И
ТОНИ ЖУ



Иллюстрированная история создания фильма о мальчике и его лучшем друге



THE
WES
ANDERSON
COLLECTION

ОСТРОВ СОБАК

ЛОРЕН УИЛФОРД
РАЙАН СТИВЕНСОН



ОСТРОВ СОБАК

Иллюстрированная история создания
фильма о мальчике и его лучшем друге

ПРЕДИСЛОВИЕ

МЭТТА
ЗОЛЛЕРА
САЙТЦА

ВСТУПЛЕНИЕ ОТ

ТЕЙЛОРА РАМОСА
И
ТОНИ ЖУ







КОМАНДА ПРОЕКТА

ПЕРЕВОДЧИК — АЛЕКСЕЙ АНДРЕЕВ

(«Министерство правды. Как роман «1984» стал культурным кодом поколений», «Кто убил Джона Леннона? Жизнь, смерть и любовь величайшей рок-звезды XX века», «True believer: взлет и падение Стэна Ли»)

ЛИТЕРАТУРНЫЙ РЕДАКТОР — СВЕТА ХРАНОВСКАЯ

(«Отель «Гранд Будапешт». Иллюстрированная история создания меланхолической комедии о потерянном мире», «Братья Коэн. Вдвоем против Голливуда», «Джонни Депп. Безумец с множеством лиц. Иллюстрированная биография»)

КОРРЕКТОР — СВЕТЛАНА СЕДЕЛКИНА

(«The Wes Anderson Collection. Отель «Гранд Будапешт». Иллюстрированная история создания меланхолической комедии о потерянном мире», «Братья Коэн. Иллюстрированная биография. От «Просто кровь» до «Да здравствует Цезарь!», «Ридли Скотт. Гений визуальных миров. От «Чужого» до «Марсианина», «Стивен Спилберг. Человек, который придумал блокбастер. Иллюстрированная биография»)

КОРРЕКТОР — ОЛЬГА ШУПТА

(«The Wes Anderson Collection. Отель «Гранд Будапешт». Иллюстрированная история создания меланхолической комедии о потерянном мире», «Братья Коэн. Иллюстрированная биография. От «Просто кровь» до «Да здравствует Цезарь!», «Ридли Скотт. Гений визуальных миров. От «Чужого» до «Марсианина», «Стивен Спилберг. Человек, который придумал блокбастер. Иллюстрированная биография»)

КОРРЕКТОР — МАРИНА ПИЩАЕВА

(«Тим Бёртон. Культовый режиссер и его работы (дополненное издание)», «Ридли Скотт. Гений визуальных миров. От «Чужого» до «Марсианина», «Люк, я твой фанат! За что мы любим «Звёздные войны». 100 эпических моментов саги, которые покорили сердца»)





- 9 **ПРЕДИСЛОВИЕ** Мэтта Золлера Сайтца
13 **ВСТУПЛЕНИЕ** Тейлор Рамос и Тони Жу
16 **ПРЕДИСЛОВИЕ** Лорен Уилфорд и Райана Стивенсона

АКТ 1: КАК РАССКАЗАТЬ ИСТОРИЮ

- 21 **А ЧТО ДАЛЬШЕ?**
Интервью с Уэсом Андерсоном, Романом Копполой и Джейсоном Шварцманом
- 49 **КАК НАЙТИ ПЕРЕВОД**
Интервью с Кунити Номурой
- 63 **ОДНОРАЗОВЫЕ**
Интервью с Брайаном Крэнстоном
- 69 **БОЕВОЙ ФЛАГ**
Интервью с главным художником-раскадровщиком Джем Кларком и монтажером аниматиков Эдвардом Бёршем

АКТ 2: СОЗДАНИЕ НОВОГО МИРА

- 79 **КУКЛЫ**
- 103 **ГОВОРЯЩИЕ СОБАКИ**
Интервью с руководителем кукольного отдела Энди Гентом
- 109 **КУКЛА, КОТОРУЮ НАДЕВАЮТ НА ДРУГУЮ КУКЛУ**
Интервью с художником по костюмам Мэгги Хейден
- 119 **ДЕКОРАЦИИ**
- 143 **ИДЕАЛЬНЫЙ МУСОР**
Интервью с художником-постановщиком Полом Хэрродом
- 153 **ПЛАНЕТА АНДЕРСОН**
Интервью с главным графическим дизайнером Эрикой Дорн

АКТ 3: КАК ВСЕ ДВИЖЕТСЯ

- 167 **АНИМАЦИЯ**
- 177 **КУКЛОВОДЫ**
Интервью с ведущим аниматором Джейсоном Сталманом
- 183 **ГОЛОСА**
Интервью с ведущим аниматором Ким Кёюкелейре
- 189 **КИНЕМАТОГРАФИЯ**
- 207 **ДА ЗДРАВСТВУЮТ ТЕНИ**
Интервью с оператором-постановщиком Тристаном Оливером
- 215 **ОЩУЩЕНИЕ ПРИЯТНОГО ШОКА**
Интервью со специалистом по спецэффектам Тимом Ледбери
- 221 **СТРУКТУРИРОВАННАЯ ПЬЕСА**
Интервью с руководителем отдела анимации Марком Уорингом
- 227 **АККОМПАНеМЕНТ ДРАМЫ**
Интервью с композитором тайко / консультантом фильма Каору Ватанабэ
- 235 **УДИВЛЕН ТЕМ, ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ**
Второе интервью с Уэсом Андерсоном

- 254 **БИБЛИОГРАФИЯ**

MEGASAKI SENIOR HIGH DAILY MANIFESTO



Handwritten Japanese text on a chalkboard, including a table with columns for dates and names, and various notes.

日	名	内容
10月1日	山田	...
10月2日	田中	...
10月3日	佐藤	...
10月4日	鈴木	...
10月5日	高橋	...
10月6日	渡辺	...
10月7日	伊藤	...
10月8日	清水	...
10月9日	山本	...
10月10日	中村	...

勉学 (STUDY HARD)

真実
革命
正義

VOTE WATANABE
科学党
E-PARTY



ПРЕДИСЛОВИЕ МЭТТА ЗОЛЛЕРА САЙТЦА

Я **БЫЛ ПЕРВЫМ ЖУРНАЛИСТОМ**, подробно написавшим об Уэсе Андерсоне. Произошло это потому, что Уэс сделал Даллас, штат Техас, похожим на Париж, Франция.

Это было двадцать пять лет назад. Уже пару лет как я окончил колледж и писал для издания Dallas Observer, которое бесплатно распространяли в ресторанах и барах. В городе проводился кинофестиваль под названием USA Film Festival. Мне выдали кассеты VHS, на которых были записаны все фильмы из фестивальной программы. Я поставил кассеты стопками в гостиной квартиры, в которой жил со своей девушкой (позднее она стала моей женой). За несколько недель я отсмотрел все работы, сидя по-турецки на полу и периодически делая записи в блокноте.

Первой картиной, которая произвела на меня сильное впечатление, была тринадцатиминутная черно-белая короткометражка «Бутылочная ракета», которую позднее Уэс переработал и сделал из нее свой первый полнометражный фильм. Это была первая картина из всего репертуара кинофестиваля того года, которую я тут же захотел пересмотреть. Короткометражку сняли на 16-миллиметровую пленку, она производила впечатление совершенно необязывающей и невинной, но при этом очень добротной сделанной. Потом я с удивлением узнал, что Уэсу было тогда, как и мне, двадцать четыре года и он незадолго до этого окончил колледж. Мне казалось, что режиссеру и сценаристу фильма должно быть уже за сорок и автор картины уже имеет большой опыт работы в кино или является профессором. Я также не знал, что «Бутылочную ракету» сняли в Далласе, а два главных героя — актеры Люк и Оуэн Уилсоны — выросли в этом городе и ходили в школу, в которой ребенком я пару раз был в летнем лагере. Я не знал, что Уэс познакомился с Оуэном в Техасском университете в Остине и жил вместе с ним и еще несколькими парнями в небольшой квартире на Трокмортон-стрит, поблизости от района, в котором я вырос. Скажу честно, я далеко не сразу понял, что картину снимали в пригородах мегаполиса, в котором я провел большую часть жизни. Это были обычные

пригороды с торговыми центрами, сетевыми магазинами и развязками автомагистралей. В короткометражке «Бутылочная ракета» все знакомое выглядело новым и неизвестным.

Помню, что во времена моего детства политики и бизнесмены твердили о том, что хотят превратить Даллас в международный город. Обычно это желание проявлялось в запуске крупных строительных проектов: новых зданий аэропорта, оперы или нового района художников и ремесленников. Но Уэс показал Даллас таким, будто он уже стал международным городом-космополитом, местом с богатой историей и огромным влиянием, таким мегаполисом, который мечтали бы посетить люди из Рима, Токио и Ниццы. Режиссер показал Даллас похожим на Париж — город, в который он влюбился после просмотра драмы о взрослении «Четыреста ударов» Франсуа Трюффо, снятой в 1959 г.

Тогда Уэс еще ни разу не выезжал за пределы Соединенных Штатов и мог составить свое представление о Франции только по фильмам. То, что он использовал черно-белый формат, явно намекало на фильм Трюффо. Но Уэс пошел дальше и добавил в свою короткометражку современный джаз (включая музыкальный отрывок из партитуры, написанной Винсом Гуаральди для мультфильма «Рождество Чарли Брауна»). Андерсон повторил в своей работе некоторые кадры из картины Трюффо (например, крупный план автомата для игры в пинбол) и смонтировал в легком и игривом стиле французской «новой волны», отчего два главных героя — мелкие воришки — кажутся не жалкими, а скорее трогательными.

Сложно найти какую-либо логическую связь между материалом и выбранной Уэсом эстетикой. Такой выбор казался ему естественным. Он снял «Бутылочную ракету» так, потому что любил «Четыреста ударов» и Франсуа Трюффо, черно-белое кино и джаз. Он использовал накопленный опыт и культурный багаж,

который тогда имел, в качестве материала, необходимого художнику для работы, как набор кистей и красок, уголь, карандаши и ластик для того, чтобы сделать картину так, как считал нужным.

Работая над полнометражной «Бутылочной ракетой», Уэс хотел сохранить черно-белое изображение, но снимать при этом в широкоэкранном формате CinemaScope (для этого формата используют 35-миллиметровую пленку. — Прим. ред.). Ему сказали, что этого делать не стоит, потому что слишком сложно с технической точки зрения и не очень удачно с коммерческой. Тогда Уэс воспользовался планом Б и решил выстраивать кадры своего фильма, ориентируясь на «Конформиста» (1970) Бернардо Бертолуччи. Конечно, «Бутылочная ракета» и «Конформист» — фильмы очень непохожие. «Конформист» — это эмоционально и визуально сильная драма, повествующая о периоде, когда к власти пришли фашисты. Уэс и Роберт Йоумен — оператор, с которым режиссер снял почти все последующие картины, — распечатали серию кадров из картины итальянского режиссера и приклеили их сбоку от камеры в качестве шпаргалки. Уэс позаимствовал у Бертолуччи не только постановку в кадре, но и декор, костюмы и богатую цветовую гамму, перенес их из одного контекста в другой.

В последующих картинах Уэс придерживался такой же тактики. «Академию Рашмор» он снял в своем родном Хьюстоне, Техас, — одном из крупнейших городов США. С точки зрения истории и архитектуры Хьюстон интереснее, чем Даллас — город, в котором у одной из моих любимых бургерных в 1980-х, когда я был подростком, висела хвастливая вывеска: «Традиция Далласа с 1972 года». Уэс показывает Хьюстон зачарованным городом, никогда не произнося с экрана его название, точно так же, как и в обеих версиях «Бутылочной ракеты» никогда не произносит слово «Даллас». После просмотра фильма кажется, что тебе приснились как город, так и рассказанная режиссером история. Композиционно «Академия Рашмор» снята будто в CinemaScope, цвета яркие и сияющие, как с картины Дэвида Хокни, движение камеры напоминает фильмы Мартина Скорсезе, Жака Деми и Жан-Люка Годара, а саундтрек состоит из песен исполнителей «британского вторжения». Если не знать, что это картина Уэса, можно легко поверить в то, что фильм снят французским или итальянским режиссером, который никогда не был в Хьюстоне. В третьей картине Уэса, «Семейка Тененбаум», прослеживается влияние Орсона Уэллса, Вуди Аллена, Элейн Конигсбург, Джерома Сэлинджера, журнала *The New Yorker*, ежедневного американского комикса *Peanuts* (англ.

«Мелочь пузатая») и «Французского связного». Действие этой семейной драмы происходит в альтернативном Нью-Йорке с выдуманными улицами и достопримечательностями: Арчер-авеню, 375-я улица Y, отель Lindbergh Palace. Вполне возможно, что в этом городе нет статуи Свободы (Кумар Паллана закрывает статую Свободы в сцене, в которой этот монумент мог быть виден). Никто с экрана не произносит слово «Нью-Йорк». В картине показывают крупный план издания, по дизайну напоминающего *The New York Times Magazine*, но называется этот журнал *The Sunday Magazine Section*. Изображенный в фильме город — Нью-Йорк и одновременно не Нью-Йорк, точно так же, как изображенный в «Академии Рашмор» Хьюстон не является Хьюстоном.

В следующей ленте режиссера «Водная жизнь» все становится еще сложнее. Изначально Уэс представлял этот фильм (одна из нескольких идей, задуманных им вместе с Оуэном Уилсоном в колледже) как американскую сказку, снятую на побережье США. Но позднее он поехал по европейским фестивалям и паркам аттракционов, влюбился в Рим и решил снять картину на студии «Чинечитта» в столице Италии. Здесь же Феллини сделал свой «Амаркорд» — ленту с большим количеством кораблей, снятых на средиземноморских волнах. Страсть Уэса к путешествиям привела к еще более внезапной и радикальной смене декораций «Поезда на Дарджилинг». Он задумал его во Франции во время поездки на поезде с Джейсоном Шварцманом и Романом Копполой и предполагал, что действие фильма будет происходить в этой стране. Потом он посмотрел недавно отреставрированную версию «Реки» Жана Ренуара, действие которой разворачивается в Индии; фильм произвел на него такое сильное впечатление, что Уэс решил снять свою ленту там. Получившийся фильм — комедия о постоянно ссорящихся и скорбящих после смерти отца братьях, которые путешествуют по Индии, по большей части не обращая внимания на культуру вокруг, — снят в поразительном разнообразии локаций, расположенных по всему субконтиненту, и многое заимствует у таких международных авторов, как Ренуар и Сатьяджит Рай. Кроме этого можно заметить влияние драм Джона Кассаветиса о мужской дружбе, которые Уэс с Оуэном Уилсоном смотрели в колледже на кассетах VHS. История кино, реальная история и личная история снова объединяются, становясь для Уэса источником идей и визуальных образов.

Сейчас одной из отличительных черт фильмов Андерсона является ощущение, что действие в них

происходит везде и нигде. Потусторонность его последних работ — «Королевство полной луны», «Отель "Гранд Будапешт"» — коренится в их реальной/выдуманной истории и реальной/выдуманной географии. Действие «Королевства полной луны» разворачивается в сентябре 1965-го, накануне серьезных культурных изменений. У этой истории есть рассказчик, связывающий важные исторические события прошлого и настоящего с картой несуществующего острова под названием Нью-Пензанс. В конечном счете происходящее на острове не вписывается в конкретный нарратив современного мира. Зритель пытается догадаться, где происходит действие картины, но в конце концов понимает, что положение человека в мире определяется сердцем, а не по компасу. Точно так же как и в «Поезде на Дарджилинг», камера буквально воспекает красоту появляющихся в кадре мест. Уэс вспоминает и обыгрывает историю кинематографа, что, в свою очередь, вдохновляет его на новые путешествия и открытия.

«Отель "Гранд Будапешт"» — это, пожалуй, самый явный «метафильм» Уэса, история о рассказывании историй. По мере развития сюжета зритель понимает, что место действия картины имеет богатую историю, а многие повороты сюжета связаны с путешествием из точки А в точку Б, нарушениями границ войсками, вопросами гражданства и документов, удостоверяющих личность. Уэс изобразил Европу подобно тому, как показал Нью-Йорк с несуществующей 375-й улицей Y. В «Отеле» Первая и Вторая мировые войны слились в одну, а пруссаки, коммунисты и фашисты угрожают счастью героев. В образе Зеро как бы слились Европа и Ближний Восток, ведь герой мистическим образом является одновременно евреем (точно так же, как и австриец Стефан Цвейг, произведения которого вдохновили Уэса на создание картины, но сюжеты которого имеют минимальное отношение к сценарию) и мусульманином. На фильм оказали влияние работы Билли Уайлдера, Макса Офюльса, Жака Беккера и Эрнста Любича. Двое из этих европейских режиссеров переехали в США и стали американцами. В седьмой и восьмой картинах Уэса прослеживается его интерес к истории, картам, а также к вопросу о том, как искусственные границы влияют на любовь между людьми.

В картине «Остров собак» мы встречаем еще больше отсылок к другим фильмам и книгам, чем в его предыдущих работах. Поклонники творчества Ясудзиро Одзу, Микио Нарусэ и Акиры Куросавы, возможно, и не найдут в произведении Андерсона прямых отсылок к

работам этих японских режиссеров, но в фильме прослеживается влияние романов Ричарда Адамса о животных «Обитатели холмов» и «Отчаянные псы», картины Джона Карпентера «Побег из Нью-Йорка», фильмов в стиле кайдзю (kaiju) о гигантских монстрах, наподобие «Гораса» и «Годзиллы против Монстра Зеро», а также классического аниме: «Акира», «Истинная грусть» и «Евангелион».

Уэс снял «Остров собак» потому, что любит японский кинематограф (как фильмы, так и мультфильмы), а также кинематограф других стран (включая США), повлиявший на японских кинематографистов. «Остров» сделан при помощи технологии stop-motion (технология создания видео из последовательно снятых фотографий. — Прим. пер.). На примере этого фильма мы видим, как американец перерабатывает произведения иностранных режиссеров, на творчество которых повлиял американский кинематограф, в свою очередь, испытавший влияние работ немецких, французских и итальянских режиссеров, создававших изображения, которые пробуждали их собственное воображение. Япония «Острова собак», Европа «Отеля "Гранд Будапешт"», Индия «Поезда на Дарджилинг», Средиземноморье «Водной жизни Стива Зиссу» и Нью-Йорк «Семейки Тененбаум» являются, в конечном счете, Далласом в виде Парижа, фантастическими, вымышленными местами, которые нам приснились. Уэс стал гражданином мира, потому что его воображение не имеет границ.





ВСТУПЛЕНИЕ

ТЕЙЛОР РАМОС И ТОНИ ЖУ

ГОВОРЯТ, НИЧТО НЕ СРАВНИТСЯ с отношениями между мальчиком и его собакой. Возможно, поэтому у нас было так много мультфильмов на эту тему.

Только за последние двадцать лет в американском кинематографе появились десятки вариаций: мальчик и огромный робот («Стальной гигант»), мальчик и робот среднего размера («Город героев»), мальчик и дракон («Как приручить дракона»), мальчик и собака-монстр («Франкенвини»), а также динозавр и его первобытный мальчик («Хороший динозавр»). Во всех этих произведениях пропасть между миром людей и миром собак/роботов/динозавров является источником комедии и драмы.

На первый взгляд может показаться, что картина Андерсона «Остров собак» попадает в подобную категорию. Кажется, что это история о том, как Атари разлучают с его собакой Спотсом (классический сюжет «мальчик и собака»), и все дальнейшее действие повествует о том, как они снова находят друг друга.

Однако все это небольшой финт. Настоящий герой истории — бродячий пес Шеф, который помогает мальчику в его поисках по Острову отбросов. И отношения между Атари и Шефом складываются не так быстро, потому что они — выходцы из совершенно разных миров.

«Остров собак» — это история не только о мальчике и его собаке, это история об окружающей среде и о том, как она создается. Действие фильма происходит в Японии «в удаленном от нас на 20 лет будущем». Более точные временные рамки отсутствуют. Картина сделана в ретро-футуристической стилистике для того, чтобы показать два мира: собак на Острове отбросов и людей, проживающих в городе Мегасаки. В каждом из этих миров есть своя иерархия власти, существуют свои герои, изгои и агитаторы.

Люди, собаки и пейзажи сделаны вручную в виде маленьких фигурок и миниатюр, и фильм снят в

технике stop-motion. Это вторая работа режиссера (после «Бесподобного мистера Фокса»), сделанная таким образом.

Следовательно, «Остров собак» — не просто история об отношениях мальчика и собаки, а опыт художника в определенном методе мультипликации.

Stop-motion анимация является наиболее физической и материальной из всех видов анимации, которой свойственны свои особенности и странности. Возможности традиционной, сделанной от руки анимации (ее использует, например, студия Ghibli) ограничены лишь тем, что художник может нарисовать на бумаге. Возможности 3D-анимации (Pixar) ограничены возможностями компьютерных программ, используемых на студии.

Процесс создания stop-motion анимации происходит в физическом мире. Марионетки настоящие и имеют вес, все тактильно, поэтому изображение не является идеальным из-за искажений, возникающих при прохождении света через линзу камеры.

Возможности stop-motion анимации ограничены возможностями материального мира: мех топорщится и изнашивается от прикосновений, фигурки героев постепенно становятся грязными, а линза камеры не фокусируется при съемке на минимальном расстоянии от объекта. Каждая композиция и ее деталь являются компромиссом между тем, чего хотят кинематографисты, и сдерживающей их объективной реальностью.

Некоторые решения Андерсона совершенно естественны для выбранного им способа анимации, некоторые не самые удачные. Частично удовольствие от просмотра фильма (и чтения этой книги) сводится к попытке угадать, какие из визуальных эффектов было сложно сделать, а какие — легко. И это демонстрирует

нам желание кинематографистов «жить» вместе с ограничениями выбранной ими мультипликационной техники и превратить их во что-то новое и неожиданное.

Вот пример из фильма «Бесподобный мистер Фокс» — мех фигурок топорщился после каждого прикосновения к нему. На профессиональном жаргоне это называется кипением, и с технической точки зрения это можно считать «косяком». В фильме «Остров собак» эффект «пузырения» выполняет несколько функций. Это эстетическая особенность, форма построения мира и, наконец, просто красивая деталь, на которую приятно смотреть.

Почему Андерсон выбрал stop-motion? Сам он говорит, что его вдохновили попробовать эту технику детские воспоминания о рождественских мультфильмах, сделанных Rankin/Bass Productions. «Рудольф, красноносый северный олень» (1964), «Маленький барабанщик» (1968) и горячо любимая авторами этого текста «Жизнь и приключения Санта Клауса» (1985) стали традицией американского ТВ-эфира начиная с 1960-х.

Может показаться, что «Остров собак» не имеет ничего общего с перечисленными мультфильмами. Но вот одна интересная деталь: несмотря на то, что эти мультфильмы производства Rankin/Bass считаются американскими, как яблочный пирог, анимировали их в японской студии MOM. По информации из книги Рика Голдшмидта о создании мультфильма «Рудольф, красноносый северный олень», все создатели кукол и аниматоры изучали бунраку — традиционную форму кукольного японского театра. Традиции бунраку повлияли на внешний вид кукол и на то, как они двигаются. Действие «Острова собак» происходит в Японии, и в фильме показан ряд предметов искусства, созданных при помощи традиционных японских ремесел и искусств. Андерсон сделал картину о том, что его вдохновляло, следовательно, можно говорить о том, что круг в определенном смысле замкнулся.

В 1960-х компания Rankin/Bass начала разносить разные циклы работы над мультфильмами по трем странам. В Нью-Йорке писали сценарий и продумывали героев, озвучивали в Торонто, а кукол и анимацию делали в Токио. В наше время такое «разделение труда» по разным странам считается в производстве мультфильмов стандартной практикой.

«Остров собак» — пример того, какой стала международная индустрия анимации (и сторителлинг в этой индустрии). Фильм анимировали в Лондоне, режиссировали из разных точек земного шара, а сценарий написали трое американцев и один японец.

Собаки в фильме говорят по-английски, а все люди — по-японски, и поэтому не понимают друг друга. Периодически возникают «ярлычки»-титры (это уже известная «фишка» Андерсона) на японском, после чего появляется перевод в скобках на английском языке. Режиссером, больше всех остальных повлиявшим на эту работу Андерсона, стал Акира Куросава — японский кинематографист, снимавший кино по произведениям Шекспира, Достоевского, Максима Горького, Дэшила Хэммета и Эвана Хантера (писавшего под псевдонимом Эд Макбейн).

После выхода на экраны «Бесподобного мистера Фокса» критики много шутили о том, что режиссер наконец нашел свой любимый способ самовыражения. Они писали, что Андерсон, с такой тщательностью занимающийся композицией своего кадра, в котором все должно быть так, как ему нравится, должен влюбиться в анимацию, которая предоставляет ему возможность полного контроля.

Однако любой кинематографист, работавший с анимацией, понимает, что полный контроль совершенно невозможен. Не существует аниматоров, работающих абсолютно одинаково, поэтому не будет двух сцен, которые можно воспринимать как совершенно идентичные. Режиссер может руководить процессом, поправлять, выбирать, но процессом превращения чего-то неподвижного в то, во что мы готовы верить, занимается не он, а другие.

Впрочем, Андерсон, вполне вероятно, и не стремится к полному контролю. Однажды в интервью ARTE Cinéma он сказал, что «режиссура — это не только организованный хаос, но и создание новых форм хаоса». Мы можем предположить, что Андерсон выбрал stop-motion анимацию потому, что с ее помощью может создавать те формы хаоса, которые предпочитает. Если съемки фильма — это процесс решения разных проблем, следовательно, именно такие проблемы и привлекают Андерсона. Можем ли мы получить такую глубину резкости при помощи этой линзы? Можно ли сделать петли для пуговиц на пиджаке мэра Кобаяши более узкими? Сколько веснушек мы можем поместить на лицо студентки по обмену Трейси Уокер?

Кажется, что несколько лет назад Уэс Андерсон и stop-motion анимация встретились (как Атари и Шеф), узнали друг друга поближе и поняли, что элемент неожиданности является только плюсом. И это положение вещей стоит признать и зафиксировать.

Кинокритики часто смотрят законченный фильм и говорят: «Все это было результатом одного-единственного творческого видения». В самом

экстремальном смысле теория авторского кино означает, что режиссер является автором своего фильма, что отодвигает на второй план многих людей, работавших над его созданием, и представляет их в виде тех, кто всего лишь выполняет чужую волю.

При этом афоризм «Кино — это плод коллективного труда» оставляет за кадром тот факт, что на съемочной площадке существует субординация, то есть система подчинения. Режиссер не общается со всеми задействованными в работе над картиной. Он передает свои указания небольшой группе людей, которые потом передают их исполнителям. Чаще всего решения принимаются наверху, но в любой хорошо отлаженной схеме есть такая возможность, чтобы «низы» могли передавать наверх предложения, которые их вдохновляют.

Все участвующие в процессе художники могут быть наиболее открытыми и творчески задействованными, когда ими управляет сильный человек с четким видением. Вместо того чтобы понравиться пяти или шести людям, между которыми тоже возможны разногласия, художники отвечают только перед одним человеком. Как только художник понял, что нравится руководителю, он или она сразу представляет, как наилучшим образом может проявить свой талант в данной ситуации.

Назовем это теорией фильтра после замечания Терри Гиллиама, высказанного им в интервью Intelligence Squared: «Считается, что я снимаю авторское кино... Идеи приходят ко мне ото всех, а в результате хвалят или винят меня». По этой логике получается, что режиссер не обязан знать ответы на все вопросы. Он должен создать условия для того, чтобы все могли заниматься своей работой. Периодически участники

процесса спрашивают режиссера: «Ты именно этого хотел?» Тот вносит правки или комментирует, после чего все возвращается к своей работе. Режиссер оставляет место поиску и открытиям, поэтому съемки картины превращаются из процесса воплощения существующей задумки в развитие живого и постоянно меняющегося организма.

Поэтому давайте скажем себе, что «Остров собак» — это не проект, изначально продуманный до мельчайших деталей, а результат длительного процесса, во время которого участники задавали себе вопрос: «Как снять этот фильм?». Бесспорно, каждый день они стояли перед выбором, отвечая на вопросы: «Где поставить камеру?» и «Как это лучше осветить?». Но кроме этого режиссер ставил перед собой вопрос: «Как лучше организовать линию передачи команд для того, чтобы каждый мог лучше выполнять свою работу?»

Все это свидетельствует о том, что мы можем понять кинематографистов не только на основе законченного фильма, но и с помощью систем и процессов, использованных при создании картины. Какие проблемы они пытались решить? Какие ограничения и рамки они сами себе поставили? Какие ошибки допустили и решили не исправлять?

Уэс Андерсон не уклоняется от самой очевидной черты покадровой анимации: зритель буквально видит следы прикосновения людей к показанным на экране предметам. Таким образом, выбрав технологию stop-motion для съемок «Острова собак», Андерсон предлагает зрителю не только увидеть законченный продукт — историю, но и стать свидетелем того, как она создавалась, кадр за кадром наблюдать, как топорщится мех.



ПРЕДИСЛОВИЕ:

УЭС АНДЕРСОН, АКИРА КУРОСАВА И СОЗДАНИЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА В ТЕХНИКЕ STOP-MOTION



ДНАЖДЫ Я СПРОСИЛ, что значит определенная сцена в его предыдущей картине, что он хотел в нее вложить. Он ответил: “Что ж, если бы я мог ответить на этот вопрос, мне бы не пришлось снимать эту сцену, не так ли?” У меня были теории по поводу интересующего меня вопроса, но его не интересовала теория.

Его интересовала только практика — как сделать фильм более убедительным, более реалистичным, более правильным. Он бы согласился с Пикассо, заметившим, что когда критики собираются вместе, они говорят о теории, но когда вместе собираются художники, они обсуждают скипидар. Его интересовали глубина экспозиции, положение камеры и насыщенность цветового тона точно так же, как и убедительность повествования, „дыры“ и нестыковки в характерах героев, а также вопросы морали, которые он поднимал».

Дональд Ричи, из эссе «Вспоминая Куросаву» для издания Criterion

Если вы хотите понимать работы режиссера, будет полезно узнать, какие фильмы ему нравятся.

Это утверждение особенно верно, когда мы говорим о таком режиссере, как Уэс Андерсон, который очень любит кино. Если вы хотите понять «Академию Рашмор» и то, что она для него значит, вам придется посмотреть фильмы «Выпускник» и «Гарольд и Мод». Если вы хотите понять «Семейку Тененбаум», вам придется узнать, что Уэс думает о картинах «Великолепие Амберсонов» и «С собой не унесешь». Если вы собираетесь писать о «Поезде на Дарджилинг», вам придется узнать, кто такой Сатъяджит Рай, семейные драмы которого лежат в основе самых ярких моментов «Поезда», а мелодии этого индийского режиссера, сценариста, писателя и композитора составляют значительную часть саундтрека этого фильма. И если вы планируете поговорить с Уэсом о картине, которую он снимает сейчас, то было бы неплохо знать фильмы, которые его на эту картину





вдохновили, потому что он точно захочет о них поговорить.

Уэс хотел не просто снять картину, действие которой происходит в Японии. Он хотел отдать дань уважения золотой эпохе японского кинематографа и режиссерам того периода — главным образом Куросаве, а также Исиро Хонде, Ясудзиро Одзу, Масаки Кобаяси и некоторым другим. «Отель "Гранд Будапешт"» был в этом смысле похожим проектом. Уэс хотел показать старую Европу и отдать дань уважения европейским режиссерам, снимавшим прекрасные фильмы о жизни в этой части земного шара: Эрнсту Любичу, Максу Офюльсу и Жану Ренуару. Великие японские и европейские режиссеры авторского кинематографа запечатлели множество исторических особенностей развития стран, в которых они творили, использовали огромное количество технических приемов и высоко подняли художественную планку, по которой сверяют свою работу современные режиссеры. В ваших руках книга не только о фильме «Остров собак», эта книга также посвящена творчеству Акиры Куросавы — в ней дан анализ его работ, тем, которые он затрагивал, а также особенностей его режиссерского искусства.

Точно так же, как и другие книги из серии «Коллекция Уэса Андерсона», это издание дает возможность понять, на что кинематографисты обращают внимание, когда смотрят кино, — глубину резкости кадра, насыщенность цвета, а также убедительность истории и ее моральные аспекты. Зачастую критики не заостряют внимание на том, что именно Андерсон ценит в картинах «Пьяный ангел» Куросавы и «Окно во двор» Хичкока, какие уроки художник-постановщик Пол Хэррод извлек из картин Тарковского и бондианы, что привлекает аниматора Гвенна Жермена в творчестве Миядзаки. Однако именно эти детали кинематографисты считают значимыми, важными, познавательными и полезными в своей работе.

Это книга о буднях кинематографистов. Если вы читаете ее, то, скорее всего, видели «Остров собак». Обычно критики обсуждают уже законченный продукт, но в то время, когда я брал напечатанные в этой книге интервью, ни я сам, ни все, с кем я общался, еще не видели финальной версии фильма. Чаще всего во время интервью с кинематографистом выясняют, что и как он сделал. Но эта книга рассказывает о том, как мастера кино анализируют и обсуждают свою работу в процессе ее создания. Это книга о том, что и как кинематографисты делают, а также о том, за что любят свою работу. В общем, эта книга о скипидаре.

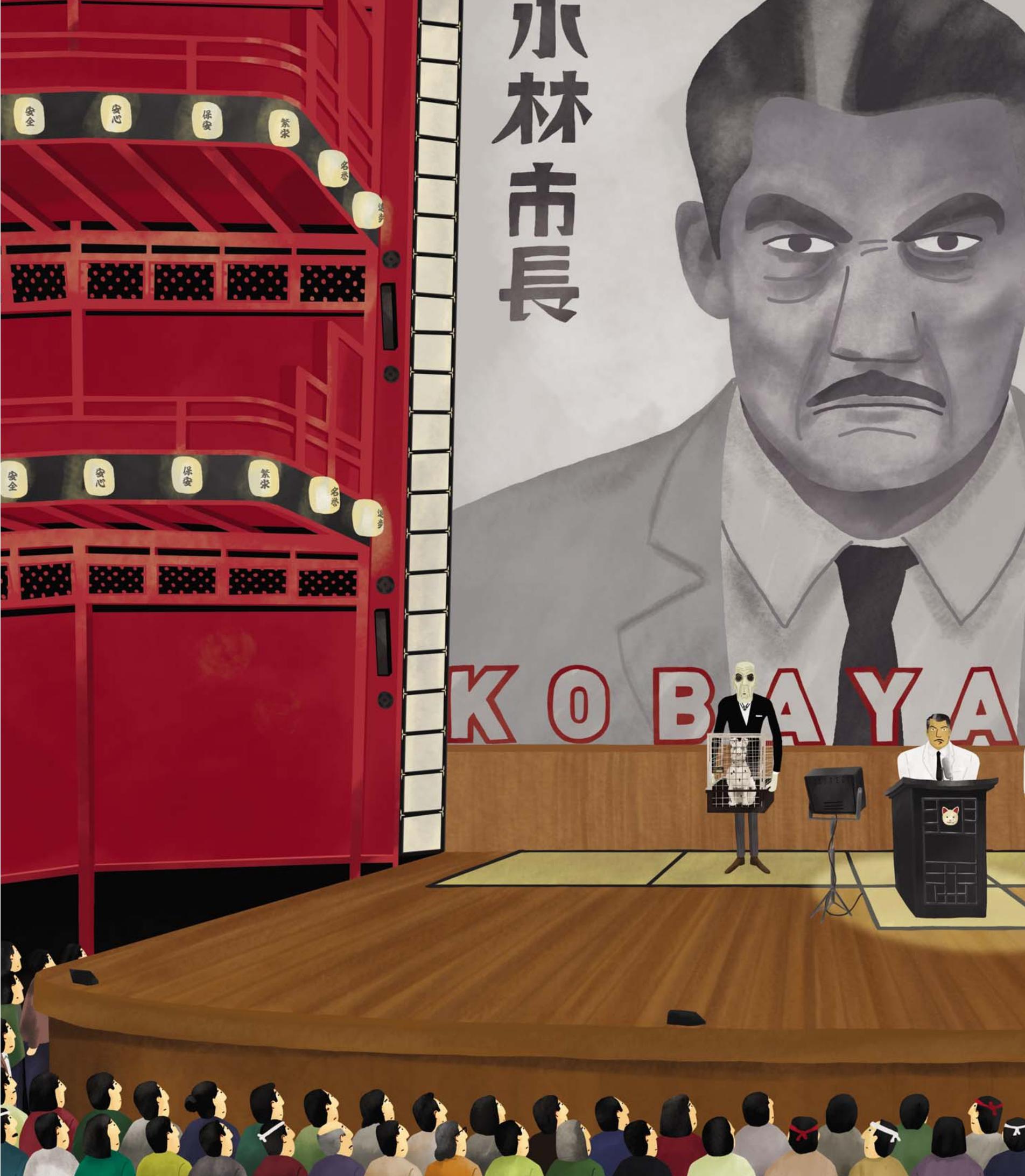


ПРИМЕЧАНИЕ: Текст этой книги написан Лорен Уилфорд и Райаном Стивенсоном. Мы были в 3 Mills Studios в мае 2017 года и вместе брали все интервью. Несколько интервью были проведены позже, летом и осенью, включая интервью с Уэсом, которые Лорен провела одна в Париже и Риме. Для удобства чтения мы сформулировали все вопросы так, будто их задает один человек, и там, где это было необходимо, заменили местоимение «мы» на «я».



水林市長

K O B A Y A



が
崎市の最善の
利益のために

あなたの投票をお願いしまオ
(For the Greater Good of Megasaki City)



КАК
РАССКАЗАТЬ
ИСТОРИЮ





А ЧТО ДАЛЬШЕ?

ИНТЕРВЬЮ
с Уэсом Андерсоном,
Романом Копполой
и Джейсоном
Шварцманом



У ЭС АНДЕРСОН остановился в квартире в конце длинной римской улицы, заканчивающейся тупиком. Чтобы туда добраться, мне надо перебраться на другую сторону Тибра. Улица поднимается вверх к зеленеющей вершине холма. По обеим сторонам дороги стоят дома со стенами розового, коричневого и горчичного цвета, а также деревянными ставнями. Вдоль улицы выстроились фонари в стиле модерн, а сады заросли плющом. В самом конце улицы, где растительность самая буйная, я вижу дверь дома, в котором живет Уэс.

Я пришла чуть раньше назначенного времени, поэтому жду у входа. Замечаю поднимающиеся вверх по дороге две фигуры. Они постепенно приближаются, и я наблюдаю за их жестикуляцией. Тот, который пониже ростом, очень оживлен. Судя по его движениям, он шутит или что-то рассказывает. Мужчина повыше ведет себя более сдержанно. Он иногда кивает, задает вопросы, его руки или скрещены на груди, или засунуты в

Роман Коппола с Шефом,
Уэс Андерсон с Атари и
Джейсон Шварцман со
Спотсом.

карманы. По мере приближения я понимаю, что это Роман Коппола и Джейсон Шварцман.

Они подходят ко мне. Джейсон протягивает руку, дружески трясет мою ладонь и искренне говорит: «Привет! Я — Джейсон». Роман ведет себя вежливо, но сдержанно и замечает, что нам надо перво-наперво понять, как войти в дом.

Уэс передал нам инструкции о том, как зайти в квартиру: какие кнопки нажимать, а также информацию о веревке и двери. Написанный им имейл так и просит, чтобы его зачитал Эдвард Нортона. Мы стоим и обсуждаем, с чего начать, когда сверху раздается голос. Мы отходим чуть левее и видим Уэса с развевающимися длинными волосами, высунувшегося из окна второго этажа. У него на носу круглые очки, а во взгляде читается веселье.

Мы говорим ему, что пытаемся понять, какую из кнопок надо нажать.

«Да уже ничего не надо нажимать, — отвечает Уэс. — Я сейчас потяну за веревку».

Он исчезает в окне.

Массивная деревянная дверь открывается, и Джейсон, Роман и я один за другим входим внутрь. Оказываемся в маленьком и темном вестибюле. Джейсон тут же начинает колотить кулаками в стену и с британским акцентом громко произносит: «Ладно, Вонка, заканчивай!»

Потом мы находим ключ, открываем дверь, выходим на лестничную клетку с выкрашенными розовой краской стенами и поднимаемся наверх. Уэс одет в стиле кэжуал: красноватая рубашка, застегнутая на все пуговицы, желтые мягкие льняные штаны, желтые носки и туфли кобальтового цвета.

Можно было бы сказать, что вся эта сцена была похожа на бит одного из андерсоновских фильмов. (Так и было.) Но сейчас кажется, что все наоборот: такие моменты в фильмах должны быть вдохновлены моментами из реальной жизни Уэса. Я понимаю, что сухой юмор в его фильмах не маньеризм, не что-то надуманное, а логичное следствие его жизни, частью которой являются Джейсон и Роман.

Роман с Уэсом уходят, чтобы сварить кофе, а мы с Джейсоном располагаемся в гостиной. Через огромные окна виден разбитый на крыше сад. Разговорчивый Джейсон забрасывает меня вопросами до тех

пор, пока не появляются Уэс и Роман с кофе. (До этого момента я не осознавала, что под кофе они имеют в виду свежесваренный макиато. Что ж, если уж оказался в Риме, то привыкай жить как римляне.)

Так, значит, вы впервые после «Поезда на Дарджилинг» снова пишете втроем?

УЭС АНДЕРСОН: Да. Мы с Романом писали сценарий «Королевства полной луны». А сейчас мы работаем вчетвером. Нам помогает Кун Номура.

Я знаю, что во время работы над сценарием «Поезда на Дарджилинг» вы много путешествовали и работали вместе. Чем отличается процесс работы над «Островом собак» по сравнению с работой над «Поездом на Дарджилинг»? Вы все сейчас находитесь в одном месте?

РОМАН КОППОЛА: Во время работы над «Поездом» у нас было несколько целенаправленных поездок. Над мультфильмом же мы работали дольше. Такое у меня складывается ощущение.

УА: Ну, мы вместе придумали историю и вместе начинали писать сценарий, а потом встречались в разных местах, когда это было возможно. Недавно мы вместе работали с Куном в Англии. Это ведь анимационный фильм, поэтому приходится частично переделывать его по ходу. Таким образом процесс написания сценария переходит в процесс съемки.

Но вы не делаете озвучку до съемок?

УА: Нет, потому что что-то добавляется или меняется. Мы еще далеко не всю озвучку сделали. В картине много диалогов на японском, и мы в течение нескольких месяцев дорабатывали их переводы. Дело в том, что эти диалоги должны работать как на японском, так и не на японском. Это чрезвычайно сложный процесс, но мы хорошо повеселились во время этой работы. И многому научились.

ДЖЕЙСОН ШВАРЦМАН: С «Поездом на Дарджилинг» все было стандартно: был назначен день начала съемок, когда должны были собраться все актеры и участники процесса, но с «Островом собак» все немного по-другому. Если надо обратить внимание на какую-нибудь отдельную сцену или персонажа...

УА: Процесс съемок длиннее, подготовка к ним другая, поэтому можно оценить сцену и внести коррективы до того, как она закончена. Даже до того, как ее снимут.

Многие не понимают, как проходит процесс совместной работы над сценарием. К тому же процесс совместной работы у разных групп людей отличается. Не могли бы вы рассказать, как все это проходит у вас?

СПРАВА: сцены, рассказывающие о симптомах собачьего гриппа. Съёмочная группа называет этих животных «несчастливыми собаками».



РК: Обычно мы говорим, иногда импровизируем в том ключе, в котором должен вести себя персонаж. С «Поездом на Дарджилинг» все было именно так, потому что у каждого из нас был герой, которого он представлял и за которого думал. В общем, мы обсуждаем до тех пор, пока не приходим к чему-то, что нам всем кажется правильным. Потом наступает период, так сказать, вызревания, когда мы собираем материал, и после этого дописываем. Я правильно сказал?

ДШ: Думаю, да.

РК: Мне кажется, мы начинали с двух вещей. Кино о собаках и кино о Японии. Верно?

УА: Да. Мы хотели сделать что-то футуристическое. Изначально планировали, что рассказчик сообщит: «Сейчас 2007 год». Предполагалось, что действие должно происходить в будущем относительно 1960-х годов. Но потом мы подумали: «Наверняка мы этим всех с толку собьем». В смысле фразой: «Сейчас 2007 год».

И тогда мы сконцентрировались на сценарии картины про собак и мусорной свалке. И такой сюжет может произойти везде, там, где...

РК: ...где есть собаки.

УА: ...и такое правительство. Собаки и здания...

РК: И мусор.

То есть масса вариантов развития сюжета?

УА: Да. То, что действие происходит в Японии, объясняется тем, что мы хотели сделать что-то, связанное с японским кино. Все мы очень любим Японию, но хотели сделать продукт, вдохновленный японским кино, и поэтому у нас получился фильм о собаках и Японии.

Так с чего же все начинается? Что для вас главное?

РК: Мы ищем то, что правильно по ощущениям. Это сложно точно определить. Мы говорим до тех пор, пока не находим что-то, за что можно зацепиться.

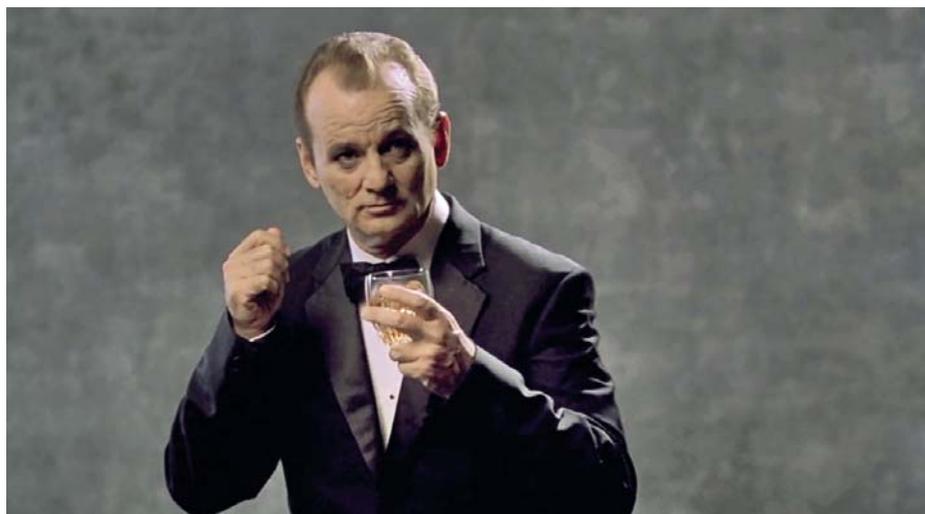
То есть все решается в разговоре?

РК: Ну да.

УА: Мы хотели снять историю, в которой есть собаки и мусор. Понравится ли это людям? (Смеется.) Не знаю.

Собаки нравятся очень многим...

УА: Да, но я сам не понимал, чем мне нравится такой сюжет, почему я считал его хорошим. Я о сюжете, в котором собаки живут среди мусора. Когда я был маленьким, мне нравился Оскар (монстр зеленого цвета из детской передачи «Улица Сезам».



Он живет в мусорном баке и обожает коллекционировать ненужные предметы. — Прим. пер.). И сериал «Санфорд и сын» мне тоже очень нравился.

РК: И мусорные свалки.

УА: И «Толстяк Альберт и дети Косби».

ДШ: А как звали двух кукол, которые жили на помойке? «Гора Фрэгглов»? Эти были вообще полный треш.

Значит, вас привлекла концепция свалки в качестве игровой площадки...

УА: Да. Мусор — сложная штука, у него как бы есть своя собственная жизнь. Кажется, у Беккета есть пьеса про мусор? «Конец игры». Мы пытались создать целый мир из стаи брошенных собак, некое грустное место действия картины. И у каждого из нас была любовь к Японии.

Роман, ты же бывал в Японии в детстве?

РК: Впервые я попал туда в 1979 году, так что мне было лет двенадцать или около того, или пятнадцать — что-то в этом роде. Да, мы тогда всей семьей поехали в Японию на Рождество и побывали в Токио и Киото. Мою маму всегда привлекали японская культура и еда, а также искусство и ткани, так что мне кажется, что эта любовь передалась ее детям.

Твой отец во многом поспособствовал тому, что в 1980-х картины Акиры Куросавы снова стали популярными. Ты встречался с Куросавой?

РК: Да. Помню, что он был очень высоким и





ПРОТИВОПОЛОЖНАЯ СТРАНИЦА,
ВВЕРХУ: в картине Софии
Копполы «Трудности перевода» Билл Мюррей
играет американского
актера, снимающегося в
японской рекламе Suntory
Whisky. В свое время отец
Софии Фрэнсис снялся в
такой рекламе.

ПРОТИВОПОЛОЖНАЯ СТРАНИЦА,
ВВЕРХУ: в 1970-х и 1980-х
Акира Куросава снялся
в нескольких рекламных
кампаниях Suntory.

ВВЕРХУ СЛЕВА:
концептуальный рисунок
того, как должна выглядеть
Трейси, художник Фелисия
Хаймоз.

ВВЕРХУ СПРАВА: Алексия
Кеог в роли писательницы
Дженет Фрейн в детстве
в фильме «Ангел за моим
столом», основанного
на автобиографии
писательницы. Уэс
использовал этот образ
при создании студентки
по обмену Трейси Уокер,
еще одной молодой
писательницы, которая
уезжает за границу.



элегантно одетым. Отец снял с ним рекламу
виски Suntory прямо в нашей гостиной, что, в
свою очередь, повлияло на сюжет картины Софи
«Трудности перевода», в которой Билл Мюррей
участвует в съемках рекламы Suntory.

«Страсть не знает границ» — кажется, таким
был слоган той рекламы. Ее и сейчас можно
посмотреть на YouTube.

РК: Да. Я пару лет назад ее пересмотрел. Suntory
Reserve. Все было снято в нашей гостиной. Мой
отец и Джордж Лукас, понятное дело, боготворили
Куросаву в 1980-х, когда у него были большие
сложности с финансированием фильмов.
Американские режиссеры были очень рады, что
могут поддержать Куросаву.

ДШ (взволнованно): Очень неприятно, что таким
режиссерам, как Куросава, было сложно найти
деньги на съемки. Таких кинематографистов, как он,
должно финансировать государство. Должны быть
специальные гранты...

Ну да, какой-нибудь золотой бейджик...

ДШ: В мире есть режиссеры, которым надо просто
дать возможность... снимать фильмы. Для того чтобы
все остальные знали, о чем они думают и что их
заботит.

РК: Да, многим сейчас непросто. Я помню, что
Куросава показался мне интересным человеком. Я
понимал, что это не простой, а важный человек, это
чувствовалось.

ДШ: Ты тогда уже был знаком с его картинами?

РК: Нет, в то время я с его творчеством был
мало знаком, но, когда учился в Нью-Йоркском
университете, у меня был класс творчества
Куросавы, и я пересмотрел все его картины, и они
мне очень понравились.

А какие понравились больше всего?

РК: Моя любимая картина — «Трон в крови».

Это та, в которой в Тосиро Мифунэ выпускают
тучу стрел? В ней есть что-то призрачное... Так
много дымки. Так много тумана.

РК: Точно, они скачут по лесу, сбиваются с пути.
Этот момент мне очень нравится. И другие его
фильмы мне тоже нравятся. У нас была собака по

кликче Ёдзимбо (телохранитель, с японского, так же
называется фильм Куросавы 1961 года. — ПРИМ. ПЕР.).

А вы все вместе смотрите кино, когда пишете?

РК: Иногда бывает...

ДШ: Мне кажется, что у нас особо нет времени.
Когда мы вместе, то стараемся максимально
концентрироваться.

РК: А картина Куросавы о киднеппинге?

ДШ: «Рай и ад». Эту мы вместе смотрели. Но, мне
кажется, в меньшей степени для вдохновения, а в
большей для того, чтобы у нас появилось ощущение...

РК: ...и чтобы дать мозгу отдохнуть.

ДШ: Мне нравится смотреть кино. Мне кажется,
что в последнее время я стал меньше это делать,
поэтому мне нравится, когда кто-то предлагает
включить фильм. Посмотреть фильм — просто
роскошь.

Хочу спросить о том, как вы приняли решение
по поводу озвучки. Японцы в картине говорят
по-японски, и их переводит человек в кадре.
Когда именно вы приняли решение о том, что это
будет именно так? Вы не рассматривали другие
варианты?

УА: Мы с самого начала хотели, чтобы люди
говорили по-японски. Вопрос был только в том,
как люди, не говорящие по-японски, поймут, что
происходит? В некоторых сценах было логично
ввести переводчика, как в ООН. Если синхронно
переводить то, что говорят по ТВ, это было бы не
очень корректно. Но в некоторых местах...

РК: Аппарат Simul-translate.

УА: Да, машина-переводчик. Для кого этот аппарат
переводит? Я не знаю. В картине есть студентка
по обмену. Вот почему героиня Греты Гервиг родом
из Цинциннати. Но потом, я думаю, нас также
привлекла идея их интернациональной любви.
Соединяющей Огайо и Мегасаки.

РК: Мы не хотели добавлять субтитры, но при этом
надо было сделать так, чтобы зрители все поняли.
Это оказалось непросто.

Вы не хотели вводить субтитры частично из-за
молодой аудитории? Из-за того, что дети не
привыкли к субтитрам?

УА: Отчасти. Но главным образом все сводилось к
вопросу: что мы можем использовать, чтобы действие
оставалось динамичным? Найти другие методы
использования субтитров. Мы вроде как используем
все методы! Обычно субтитры задействуют, когда
фильм показывают людям, не понимающим язык, на
котором он снят. Для нас версия на японском была
оригинальной версией. Постепенно, мне кажется,

ВВЕДЕНИЕ В ТВОРЧЕСТВО АКИРЫ КУРОСАВЫ



«Он художник, и он требовательный. Он человек более наполненный, более цельный, более своенравный и более сострадательный, чем большинство людей».

ТОСИРО МИФУНЭ, ИЗ ПРЕДИСЛОВИЯ К КНИЖЕ ДОНАЛДА РИЧИ «ФИЛЬМЫ АКИРЫ КУРОСАВЫ»

Самый известный японский режиссер чаще всего предстает на фотографиях в фуражке и со смущенной улыбкой. К старости Куросава часто носил солнцезащитные очки. По фотографиям зачастую сложно понять его рост. В подростковом возрасте он был высоким и сутулым, потом вырос в высокого и сутулого мужчину, который со временем превратился в худого, высокого, но сторбленного старика. На съемочной площадке у него всегда был возбужденный и гордый вид. Понятно, почему документальный сериал Toho Masterworks о творчестве Куросавы назван его цитатой: «Творить — это замечательно!» На фотографиях не видно, как Куросава периодически начинал рвать и метать, как он кричал, впадал в ярость из-за своего перфекционизма. По фотографиям не скажешь, что у него было прозвище Kurosawa-tenno — император Куросава. Критики утверждали, что он был слишком требовательным и иногда грубым. Куросава был харизматичным, умел сочувствовать и был человеком широкой души. Работавшие с ним люди утверждали, что если он и был властным, то только потому, что чувствовал большую ответственность за то, что делает. Качество работ Куросавы

частично объясняется тем, что он умел находить таланты. Группа кинематографистов и актеров, с которыми режиссер регулярно работал, получила название Kurosawa-gumi — команда Куросавы. У него было несколько сценаристов, которые работали группами по два, три или пять человек, несколько известных операторов, которые часто работали в паре, снимая сцену сразу двумя камерами. У Куросавы неоднократно снимались харизматичные актеры Тосиро Мифунэ и Такаси Симура. В поздний период творчества режиссер часто сотрудничал с талантливым Тацудей Накадаи и другими актерами, которые неоднократно снимались в его картинах. На протяжении десятилетий у Куросавы были один и тот же художник-постановщик, ответственный за спецэффекты, и координатор, возглавлявший группу сценаристов. Группа сподвижников Куросавы настолько хорошо освоила методы работы режиссера, что сняла по его сценарию картину «После дождя» уже после смерти режиссера. Фильм — это не только труд десятков художников, создающих общее произведение искусства, но и работа отдельно взятого художника, который использует десятки форм искусства одновременно. В центре этого кинопроизводственного парадокса стоит режиссер. У него должны быть административные навыки и смирение, он должен вызывать доверие, чтобы справляться с частью «много художников — одно произведение». В то же время, просто хороший администратор никогда не сможет стать успешным режиссером, если при этом он не будет хорошо разбираться в

том, что происходит на каждом этапе кинопроизводства, — «много искусств — один художник». Kurosawa-tenno был настоящим императором среди режиссеров. Казалось, что он был рожден для той профессии, которой занимался. Сложно выделить одно умение, которое делало его великим. Куросава умел мастерски направить работу оператора, умел, как никто другой, расставить актеров в кадре, а также заставить их сыграть максимально убедительно и драматично. Он одинаково умело снимал в цвете и в черно-белом изображении, умел выстроить композицию в стандартном кадровом окне и в анаморфированном киноформате. Он мастерски создавал переходы от одной сцены к другой, умел правильно выдержать продолжительность той или иной сцены, заснять движение и построить статичный кадр. Он тонко использовал музыку, точно подбирал звуковые эффекты и грамотно микшировал звук. Ему прекрасно удавались исторические картины (для которых он проводил тщательное исследование исторической эпохи), а также ленты о современной жизни. Он умел находить удивительно красивую натуру для съемок и знал толк в сложных декорациях. Он умел снимать природу: склонившуюся к земле от порывов ветра траву, несущиеся по небу черные тучи, извержения вулканов и ледяные пустыни, испепеленные жарким солнцем улицы и холодные осенние дни. Натуру, которую сложно было найти, он создавал в студии. Если он не мог создать нужные погодные условия в студии, то набирался терпения и ждал, пока ему их не даст сама природа. Он был автором или соавтором всех сценариев, по которым снимал фильмы. Он мог неделями репетировать с актерами, что в наши дни является большой редкостью. Он сам монтировал свои фильмы, причем монтировал во время съемочного процесса. В наши дни нет режиссеров, которые были бы готовы так работать. После съемок Куросава мог провести всю ночь у монтажного аппарата Moviola, чтобы к концу съемок уже иметь черновой монтаж фильма. Он экспериментировал с новыми технологиями: замедленной съемкой, отраженным светом, способами и эффектами смены кадра, разными линзами, звуком Dolby, цифровым видео. Он постоянно изменял свой художественный стиль. Есть режиссеры, построившие карьеру на одном или двух приемах, которые Куросава освоил и от которых позднее отказался. Куросава-рассказчик постоянно менял жанры и подход к ним. Он приобрел известность благодаря самурайским фильмам (например, «Семь самураев» и «Расёмон»), но также снимал истории о спортсменах («Гений дзюдо»), нуарное кино («Плохие спят

спокойно»), драмы о возможной ядерной катастрофе («Я живу в страхе»), неореалистические социальные драмы («Великолепное воскресенье»). Он снял ленты по произведениям Шекспира («Трон в крови», «Ран»), Максима Горького («На дне»), адаптировал роман Эда Макбейна («Рай и ад») и, возможно, Дэшила Хэммета (речь о фильме «Телохранитель», сценарий которого, как отмечали критики, очень напоминал роман Хэммета «Кровавая жатва»). Куросава снял «Идиота» по роману Достоевского (почти пятичасовая режиссерская версия была утеряна). Куросава был одним из создателей киножанра о двух приятелях-полицейских («Бездомный пес»), а также о якудза («Пьяный ангел»). Он снял кровавый боевик/черную комедию («Телохранитель» и «Телохранитель 2: Отважный Сандзоро»), а также приключенческий блокбастер «Скрытая крепость» (считается, что эта картина оказала влияние на франшизу Джорджа Лукаса «Звездные войны»). Многие картины режиссера, такие как «Красная борода», «Дерсу Узала», «Еще нет» и «Сны», сложно сравнить с какими-либо другими фильмами, и не просто назвать жанр, в котором они сняты. Критика далеко не всегда хорошо принимала творчество и методы работы режиссера. Куросава в течение многих лет безрезультатно вел переговоры с голливудскими продюсерами и японскими киностудиями, которые не хотели рисковать, и в 1960-х режиссер остался без финансовой поддержки и приобрел репутацию ненадежного человека. Куросаву уволили со съемок фильма совместного производства США и Японии «Тора! Тора! Тора!», в прессе писали, что он сошел с ума. Его первый цветной фильм «Под стук трамвайных колес» провалился в прокате. Режиссер пытался покончить жизнь самоубийством, быстро восстановился после этого (ему помогли его коллеги и любимые собаки), однако его карьере был нанесен серьезный удар. Совершенно неожиданно он получил предложение из СССР снять фильм на советские деньги. В 1975 году, спустя полтора года съемок в Москве и в Сибири, вышел художественный фильм «Дерсу Узала». Куросава снова начал писать сценарии, иллюстрируя своими рисунками кадры, которые, как он боялся, никогда не сможет снять. Японские продюсеры сомневались в успехе планируемых Куросавой эпических лент о самураях, но Джордж Лукас и Фрэнсис Форд Коппола помогли найти финансирование и дистрибьюторов, после чего режиссер снял «Тень воина». Хобби Куросавы были такими же разнообразными, как и его профессиональные умения: он рисовал, занимался альпинизмом, на уровне любителя, но все же очень хорошо разбирался в классической музыке и обожал

ФИЛЬМОГРАФИЯ АКИРЫ КУРОСАВЫ

виски. Он был страстным поклонником театра Но, кэндо, хайку и японской керамики. Он прекрасно знал историю Японии и негодовал от несправедливости и абсурдности обвинений, выдвинутых высокопарными французскими критиками в 1950-х (позже их неоднократно повторяли американские хипстеры), которые утверждали, что картины Куросавы нельзя назвать истинно японскими, что они слишком грубы для тонкого вкуса европейцев, что они — попкорн для простонародья, в отличие от других произведений «истинно японских режиссеров». Однажды за виски Куросава сказал Дональду Ричи, что то, что западные люди считают «истинно японским», а именно сдержанность и тонкость работы некоторых его коллег, является на самом деле эмоционально пустым кинематографом, обусловленным недостатком интереса режиссеров к людям.

Самого же Куросаву люди очень интересовали, за что его многие критиковали, утверждая, что он не знает меры, позволяет себе слишком многое, что он слишком сентиментален, а его выводы и утверждения слишком прямолинейны и просты для возвышенных критиков. Куросава неоднократно доказывал, что может снять запутанную домашнюю драму, но неизменно отказывался уходить в тонкие материи исключительно ради тонких материй. Точно так же, как Шекспир, он знал, когда герои должны затянуть в кабаке песню, пуститься в пляс, начать сражаться на мечах, и когда должен послышаться раскат грома. Кинематографисты в разных странах мира обожали его картины по тем же причинам, по которым они любили произведения Хичкока и Спилберга: Куросава умел рассказать историю и в совершенстве владел режиссерским мастерством. Куросава начинает рассказывать историю и заявляет проблему в самом начале фильма. Он не тянет и не мешкает — сразу обозначает тот или иной крупный или мелкий конфликт, чтобы начать наблюдать за тем, как его герои будут выпутываться из сложившейся ситуации. Будь то адаптация какого-то произведения или оригинальная история, первая сцена в ленте Куросавы содержит проблему, решение которой, как может показаться зрителю, пока не знает даже сам режиссер. Вот, например, некоторые из проблем, о которых Куросава заявляет в самом начале картины: молодой полицейский теряет свое табельное оружие, после чего выясняется, что из этого пистолета застрелили человека. Во время операции доктор случайно наносит себе небольшую рану, после чего заболевает сифилисом, так как в порез попала кровь оперируемого солдата; доктор рассказывает об

этом своей невесте. Проходимца наряжают двойником феодала, которого неожиданно убивают, и проходимец должен продолжать играть свою роль. Выкрадывают сына богатого бизнесмена и требуют выкуп. Но оказывается, что выкрали не сына бизнесмена, а другого мальчика. Тем не менее похититель назначает огромную сумму выкупа и грозит тем, что убьет ребенка, если не получит денег.

«Мне кажется, что во всех моих картинах есть общая тема, — говорил Куросава Дональду Ричи. — Но когда я анализирую ее, то понимаю, что этой общей темой является вопрос: почему люди не могут быть счастливые вместе?»

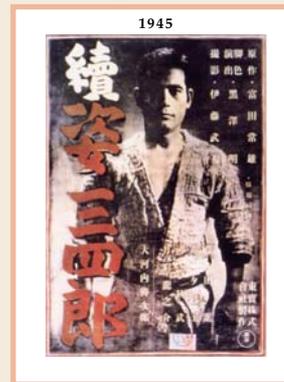
И это совсем не праздный вопрос. В своих картинах режиссер дает на него разные ответы. Некоторые из этих ответов нежные, некоторые — горькие, все они проникновенные, заставляющие нас задуматься и правдивые. Только в последних работах, снятых, когда Куросаве было уже за восемьдесят, складывается ощущение, что режиссер перестал задаваться вопросом, волновавшим его всю жизнь. В конце фильма «Сны», частично основанного на его собственных снах и страхах, частично — на его детских воспоминаниях, герой проходит через бедную деревню и встречает старика, похожего на того, которого Куросава встретил, когда сам подростком оказался в такой же бедной деревне. Старику 103 года, и он готовится к похоронам своей жены, которая умерла в возрасте 99 лет. Он одевается и говорит главному герою: «Некоторые говорят, что жизнь — сложная штука. Но все это разговоры». Похоронная процессия идет по дороге, и старик собирает букет полевых цветов. «На самом деле, жить хорошо, — добавляет он, уходя и потом бросает через плечо: — жить здорово».



«ЛЕГЕНДА О ВЕЛИКОМ»



«САМЫЕ КРАСИВЫЕ»



«ЛЕГЕНДА О ВЕЛИКОМ II»



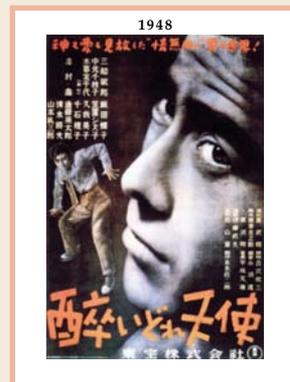
«ИДУЩИЕ ЗА ХВОСТОМ ТИГРА»



«НЕ СОЖАЛЕЮ О СВОЕЙ ЮНОСТИ»



«ВЕЛИКОЛЕПНОЕ ВОСКРЕСЕНЬЕ»



«ПЬЯНЫЙ АНГЕЛ»



«ТИХАЯ ДУЭЛЬ»



«БЕЗДОМНЫЙ ПЕС»



«СКАНДАЛ»

ФИЛЬМОГРАФИЯ АКИРЫ КУРОСАВЫ

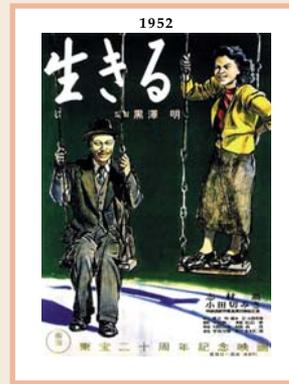
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)



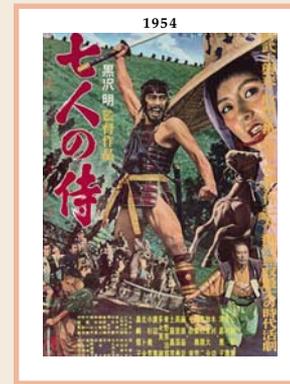
«РАСЁМОН»



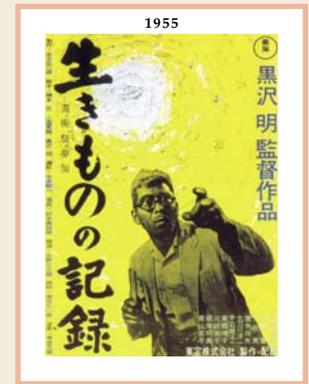
«ИДИОТ»



«ЖИТЬ»



«СЕМЬ САМУРАЕВ»



«Я ЖИВУ В СТРАХЕ»



«ТРОН В КРОВИ»



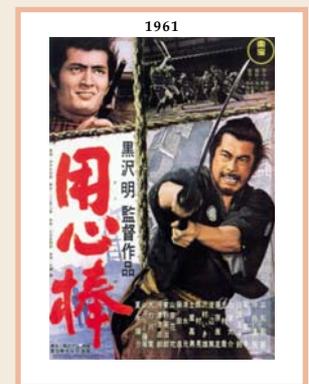
«НА ДНЕ»



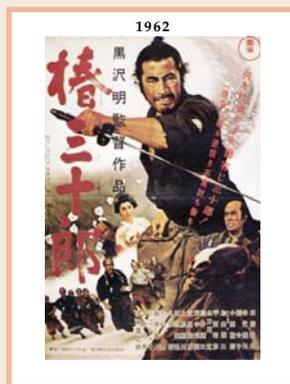
«ТРОЕ НЕГОДЯЕВ В СКРЫТОЙ
КРЕПОСТИ»



«ПЛОХИЕ СПЯТ СПОКОЙНО»



«ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ»



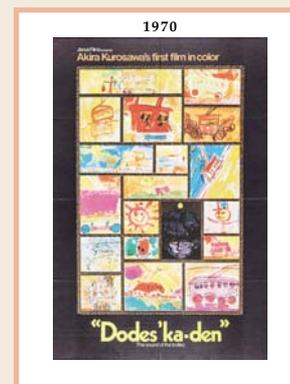
«ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ 2:
ОТВАЖНЫЙ САНДЗЮРО»



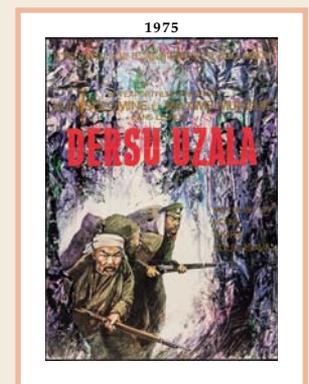
«РАЙ И АД»



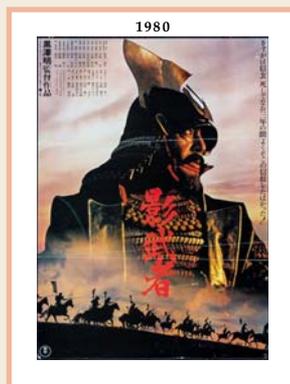
«КРАСНАЯ БОРОДА»



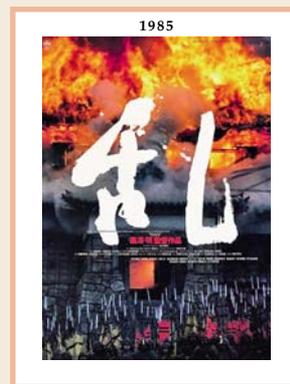
«ПОД СТУК ТРАМВАЙНЫХ
КОЛЕС»



«ДЕРСУ УЗАЛА»



«КАГЕМУСЯ: ТЕНЬ ВОИНА»



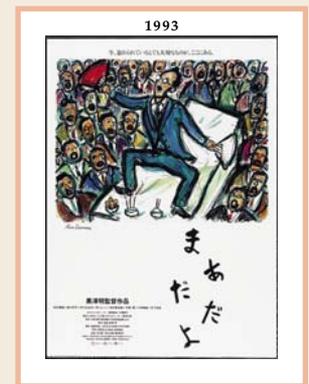
«РАН»



«СНЫ АКИРЫ КУРОСАВЫ»



«АВГУСТОВСКАЯ РАПСОДИЯ»



«ЕЩЕ НЕТ»



перевод стал просто частью сюжета. Но время от времени мы, конечно, используем обычные субтитры.

Тут в комнату входит полуторагодовалая улыбающаяся дочка Уэса Фрея. За ней — спутница жизни режиссера Джуман Малуф. Фрея собирается лечь спать и хочет пожелать отцу спокойной ночи. В ее руках — розовый Пегас. Девочка шепотом повторяет: «Лошадка, лошадка, лошадка». «Она очень любит лошадей», — объясняет Джуман. Уэс и Джейсон повторяют слово «лошадка» до тех пор, пока Фрея не переключается на «собачки!». «Она хочет посмотреть кино про собачек, — поясняет Уэс. Ей нравится пересматривать отрывки из «Острова собак» вместе с отцом. И обращается к дочери: — Мы посмотрим собачек после того, как ты проснешься».

Здорово, что ей нравятся собачки.

УА: Да, ей нравится сидеть и смотреть на них.

(Обращаясь к Джейсону и Роману): Не знаю, как много мы говорили о Миядзаки во время работы. В последнее время я чувствовал, что все больше и больше... Мы всегда говорили о Куросаве в связи с проектом, но Миядзаки для нас такой же источник вдохновения.

ДШ: Да, есть отличный документальный фильм о Миядзаки...

«Царство грез и безумия».

ДШ: А ты его видела?

Видела.

ДШ: Отличная картина, согласна?

Да, хорошая.

ДШ (удивленно): «Хорошая»? (Смеется.) Нет, просто шикарная. Мне она очень нравится, потому что в ней очень много информации о нем. Смотришь, как работает мастер. Рисует и одновременно объясняет. (Джейсон изображает, как Миядзаки рисует и говорит одновременно.) Он просто молодец!

Но они не отталкиваются от сценария. Мне это кажется странным... Крайне странно.

ДШ: Сперва у них нет никакого сценария, он появляется позже. Диалоги появляются по ходу работы, верно? Но, может, такой способ работы мало отличается от других.

УА: Ну, так делают большинство анимационных фильмов. У них есть история, есть герои и прочие объекты, они начинают разрабатывать внешний вид героев, делают наброски отдельных сцен, и эти рисунки и являются, по сути, их сценарием. А затем они снимают...

ДШ: Я просто изображаю из себя невежду, чтобы читателям все разъяснить. (Смеется.)

УА: Мы по-другому работаем. Мы отталкиваемся от сценария. Вот, например, как работают в студии Pixar. У них много взаимодействий между художниками, операторами, сценаристами и другими специалистами. И это логичная схема работы, потому что в таких студиях много людей. Они одновременно разрабатывают образы героев и рисуют отдельные сцены, потому что все это очень длительный процесс. То есть еще до того, как полностью написан сценарий, у них уже есть ключевые изображения. Можно сказать, что в целом ребята в Pixar работают в гораздо более свободной форме, чем мы.

ДШ: Но инфраструктура у них сумасшедшая. То есть схема, которую они себе создали.

УА: Да, у них такая система.



внизу: переводчицу озвучивает Фрэнсис МакДорманд, младшего переводчика — Джейк Райан (вверху справа). Голос аппарата Simul-Translate (вверху), появляющийся в сцене беседы заговорщиков, — Фрэнк Вуд.



ДШ: Точно.

УА: Раньше так все киностудии работали. А сейчас только анимационные.

ДШ: Даже в недавнем мультфильме «Головоломка», в оригинальной версии, не думаю, что Радость была главной героиней. Главной была другая эмоция, и они поменялись местами. Это ведет к глобальным изменениям. Очень интересно.

А как вы вносите изменения в сценарий в ходе вашего творческого процесса? Как вы принимаете решение, что что-то не работает, и как появляется новая идея, которая вам кажется более интересной? Не могли бы вспомнить пример из вашего опыта работы над сценарием «Острова собак»?

УА: Мне кажется, для нас важнее то, что произойдет по сюжету дальше. Этого вполне достаточно, это уже само по себе довольно сложно понять: кто наши герои, и что с ними должно случиться, и что потом, а потом что, и что потом?

Когда вся история прописана, начинается



следующее: «Значит, так... то, что мы прописали в первой сцене, мы так и не сняли. А заявления о том, что произойдет, оказались не совсем верными, потому что все произошло несколько иначе. Значит, надо вернуться назад и что-то поменять. Изначальный план казался нам отличным, но на самом деле все сложилось немного по-другому».

Мне кажется, что существует несколько способов рассказывать истории. Кто-то говорит о том, что что-то произойдет, и оно действительно происходит. А некоторые рассказчики пытаются понять дальнейшее развитие сюжета, по мере того как

ВВЕРХУ: Миядзакэ в документальном фильме Маами Сунады «Царство грез и безумия» 2013 г., в котором рассказывается о работе над аниме «Ветер крепчает» на студии Ghibli.

«КАСТЕЛЛО-КАВАЛЬКАНТИ»

Уэс протестировал концепцию двуязычного фильма в короткометражке «Кастелло-Кавальканти» (вверху), выпущенной в 2013 году. Если в «Острове собак» он отдавал должное Куросаве, то в «Кастелло-Кавальканти» снимал шляпу перед творческим наследием Федерико Феллини (внизу, кадр из «Амаркорда» Феллини). В короткометражке снялись Джейсон Шварцман и Джада Колагранде — итальянский режиссер и жена актера Уиллема Дефо, который регулярно снимается в фильмах Андерсона.

Большинство зрителей во многих странах предпочитают смотреть зарубежные фильмы, дублированные на их родной язык. Американцы-пуристы считают, что дубляж искажает работу актера. Даже тем из нас, кто не считает себя пуристами, не нравится, когда слова героя и движения его губ не совпадают.

Итальянским зрителям было все равно, дублирован фильм, который они смотрят, или идет с субтитрами. (Во времена Феллини все итальянские картины озвучивали уже после съемок.) Итальянским зрителям не нравится,



что титры отвлекают от восприятия актерской игры.

В ленте «Кастелло-Кавальканти» Уэс пошел другим путем: никаких субтитров или дубляжа. Сценарий был написан таким образом и актеры сыграли так, что зритель без перевода прекрасно понимает развитие и повороты сюжета. Субтитры не отвлекают внимание зрителей и не сбивают темпа картины. Без субтитров зритель лучше воспринимает нюансы игры, жестов и выражений лиц актеров и не пропускает ничего из происходящего в кадре



его излагают. И таким рассказчикам надо иногда возвращаться назад и что-то менять. Я понятно объясняю?

ДШ: Вполне. Все это довольно странно и запутанно. Словно пытаешься найти то, что уже существует. Словно это кино уже есть и ты пытаешься его вспомнить. И когда ты находишь решение, то возникает ощущение, будто в нерв попал. Будто ты долго копал лопатой и вот наконец что-то нашел.

А кто-нибудь из вас читал «В мгновение ока» Уолтера Мёрча?

ДШ: Да (Роман и Уэс кивают).

Там есть раздел, где он говорит о «сновидениях в парах», своего рода терапия сновидениями, когда один человек пытается помочь другому понять приснившийся ему сон. Например, человек говорит: «Я был в самолете», и тогда второй, исполняющий роль сновиденческого терапевта, спрашивает: «Так что, самолет терпел крушение?» И тогда человек, рассказывающий о своем сне, отвечает: «Нет-нет, там вот что происходило». Можно помочь человеку вспомнить приснившийся ему сон, задавая наводящие вопросы. И тогда сон начинает как бы сам себя защищать, становится яснее тому, кому приснился.

УА: И в каком это контексте?

Ну, он говорит, как монтажер...

УА: Он спрашивает режиссера о том, чего тот хочет.

Да. Но мне кажется, что это имеет отношение и к созданию истории, особенно когда над ней работают несколько человек.

ДШ: Понятно.

УА (перебивает): А из чего эти штаны? Какой толстый материал (трогает штаны Джейсона).

ДШ: Кажется, из хлопка.

УА: А я собирался сказать, что они очень теплые.

Давайте вернемся к обсуждению процесса написания сценария.

ДШ (наигранно спокойным и мудрым голосом): Но все это и надо понимать как процесс написания сценария.

Я тебя поняла. Правильно подмечено. Воспринимали ли вы эту картину как фильм о путешествии героя?

РК: Я не мыслю такими категориями. Между собой мы не обсуждаем работу с точки зрения темы и больших концепций.

То есть вы просто думаете о том, что произойдет с героем дальше?

РК: Ну, так уж оно сложилось. Мы обсуждаем исключительно практические вопросы. Во время работы над «Поездом на Дарджилинг» и другими проектами вроде «Королевства полной луны» мы не задавались вопросом: «А что герои чувствуют?» Мы обсуждали только: «Где они? Что с ними происходит? Что может произойти после этого? А это интересно? Это правильно, это не натянуто?» Только очень существенные моменты.

Вы не обсуждаете то, что имеет отношение к базовым принципам работы над сценарием, вроде «Нам нужен какой-то поворотный момент» или «Нам нужно...»?

РК: Никогда. Мы так вопрос не ставим. Иногда, когда действительно происходит переломный момент, мы можем это чисто интуитивно понять: «Ага, в этом месте именно это и было нужно».

ДШ: Очень часто у меня возникает ощущение, что мы говорим о чем-то реальном, даже несмотря на то, что в этом реальном есть что-то магическое. Мне кажется, что мы всегда думаем: «Что случилось с этими людьми?»

Словно вы пытаетесь это вспомнить?

ДШ: Словно мы находимся в паре метров от них, у них на хвосте, так сказать, исследуем. Понимаете, о чем я? Словно мы планируем какое-нибудь преступление. Пытаемся понять, что к чему. Поэтому для меня, по крайней мере, понятно, почему мы не говорим на общие темы. Об этом бессмысленно рассуждать до тех пор, пока...

Мне кажется, что зрители и критики склонны обсуждать темы и задавать вопросы про темы. Но у вас, кажется, совсем другая история, вас волнует только то, что произойдет с собаками потом.

РК: Правильно. Думаю, что так оно и есть.

Я здесь почитала о том, как Куросава писал сценарии.

УА: Очень интересно.

Возможно, что методы работы Куросавы были схожи с вашими, потому что он никогда не писал сценарии в одиночку.

УА: Такое в японском кинематографе не так часто встречается, но Куросава действительно часто работал с группой. В титрах итальянских фильмов встречаются имена молодых Бертолуччи, Пазолини и Феллини. Интересно, кому Феллини сценарии писал?

Росселлини.

УА: Росселлини. Точно! Представляю себе, как они тогда на другой стороне реки вместе сидели и писали. Ну, ладно, продолжайте.



Мне кажется, что картины Куросавы отличались еще и тем, что в их основе лежали хорошие сценарии. В его сценариях нет ничего лишнего, они всегда попадают в яблочко.

Я прочтала мемуары Синобу Хасимото, который вместе с Куросавой написал сценарии к фильмам «Расёмон», «Жить», «Семь самураев» и еще к парочке. Судя по всему, Куросава выбирал людей, с которыми будет работать, задавая себе вопросы: «Кто мне подойдет по характеру? Какое чувство я хочу создать в комнате, в которой мы будем заперты на время работы?» Так он собрал команду и разместил в гостиничном номере. Куросава и Хасимото писали, передавая друг другу лист бумаги, высказывали свои мысли и вносили изменения.

И у них был третий человек – Хидео Огуни. Он ничего не писал. Но в титрах он значился как сценарист. Они называли его «командным пунктом».

РК: Значит из «командного пункта» давали указания и..?

УА: Да, а что делал Огуни?

Он комментировал. Судя по всему, все они сидели за одним столом, Хасимото и Куросава писали, а...

ДШ: Напротив друг друга? Писали, сидя напротив друг друга?

Да! За одним столом. А Огуни сидел в другой стороне комнаты, повернувшись к ним спиной. И

читал что-то совершенно не по теме.

РК: Словно в сети или что-то типа этого.

Хасимото и Куросава писали, передавая друг другу лист бумаги, а потом давали законченный отрывок Огуни, который как бы направлял их.

РК: «Командный пункт». И если ему что-то не нравилось, то он многое мог сказать...

У него было право вето. Он мог одобрить отрывок, а мог и зарубить. Отредактировать, так сказать.

ДШ: И у него всегда был такой «командный пункт»?

Нет, Хасимото писал, что после «Семи самураев» они перешли на другую систему. Сценарий «Семи самураев» был самым сложным из всего того, что они сделали...

УА: И они всегда писали втроем?

Да, втроем. Они очень гордились тем, что сделали «Семь самураев». И тогда Куросава предложил: «А почему бы нам не попробовать другую систему?» Они очень устали после «Семи самураев», так как сценарий был очень длинный, и Хасимото сказал: «Может, Огуни будет писать с нами? Перестанет быть редактором? И тогда мы будем писать втроем». И они стали писать без периодической редактур Огуни. И написали сценарий картины «Я живу в страхе», которая провалилась в прокате.

УА: Интересно. Это ведь очень мрачная лента...

СЛЕВА: рисунок художника, на котором изображен процесс работы Хидео Огуни, Акиры Куросавы и Синобу Хасимото над сценарием фильма «Жить» в 1952 г. или «Семь самураев» в 1953 г. Схема работы всегда была одинаковой. Выбирали идею. Куросава и Синобу писали первый вариант сценария. Они работали в рёкане — традиционной японской гостинице. Потом к ним в качестве супервайзера присоединялся Хидео Огуни. Вместе они переписывали сценарий. Они работали по семь часов в день, семь дней в неделю, и не сверяли финальный вариант сценария, пока не допишут его до конца, вне зависимости от его длины. Они передавали листы бумаги против часовой стрелки, чтобы текст мог проверить руководитель процесса. Такой процесс работы описан в мемуарах Хасимото Compound Cinematics: Akira Kurosawa and I, выпущенных в Японии в 2006-м и в США в 2015 г.

СПРАВА: кадр из фильма «Я живу в страхе» (вверху). Старик Накадзима, роль которого исполняет Тосиро Мифунэ, с представителями суда. Точно такое же расположение собак мы видим в кадре из «Острова собак».



(Говорит Роману и Джейсону) Вы знаете, о чем эта картина? Один старик немного тронулся умом из-за возможной ядерной войны. «Я живу в страхе» — это описание состояния его ума и психики. Он боится и переживает по поводу своей семьи. Он хочет перевезти семью в Бразилию, а те хотят объявить его сумасшедшим, чтобы он от них отстал.

РК: Вау!

УА: Да. Это та еще тема... Никаких шансов, что этот фильм мог заработать.

РК: Прыжок от «Семи самураев» до «Я живу в страхе».

ДШ: По-моему, отличная история.

УА: Да, очень интересная картина.

ДШ: И что было потом?

УА: Они вернулись к прежней схеме работы?

Нет, стали работать по новой схеме.

УА: А что они сняли после «Я живу в страхе»?

В тот же год они сняли «Трон в крови». Потом «На дне» — тоже довольно мрачная история.

УА: Почему? Это хорошая картина.

Я вот почему этот вопрос подняла...

ДШ: Я могу задать вопрос? Обычно идея картины рождалась у Куросавы?

Чаще всего, да.

ДШ: Понятно. Значит, не только «командный пункт», но и он мог ошибаться (смеется).

УА: А мне нравится идея «командного пункта».

ДШ: А ты не считаешь, что у «командного пункта» было ощущение, что он попусту тратит время?

Возможно, что вначале Хасимото считал, что Огуни дают возможность лениться. Типа: «А чем он вообще занимается? И почему ему платят больше, чем мне?»

УА: Ему платили больше?

Да!

УА: А почему?

Он был более известным. Я не хочу здесь перед вами лекцию о творчестве Куросавы читать!

УА: Понимаю, но мне кажется, что такая информация в книге будет интересна читателям.

Я заговорила об этом только потому, что перечитала сценарий пару раз, и он показался мне очень плотным. И я думаю, что это применимо практически ко всем сценариям, над которыми вы, ребята, работали, над которыми

Уэс работал. Я думаю, что вы, возможно, даже находитесь на противоположном полюсе от чего-то вроде фильмов Миядзаки, которые кажутся очень свободными по форме и в которых «что случипотом»-энергия — это всё. Тогда как «Остров собак»... Я чувствую, будто фильм хочет достичь определенной цели, и потому постоянно возвращается к определенным темам и кажется очень цельным. У вас было несколько драфтов? Был ли процесс чистки?

УА: Не думаю, что мы работаем именно над драфтами. Один раз дойдя до конца, мы начинаем что-то переделывать. Даже сейчас, когда мы в картине что-то меняем или вырезаем, я открываю сценарий и вношу изменения. Поэтому можно сказать, что сценарий постоянно находится в работе. Потом, всегда есть какие-нибудь серьезные проблемы, которые мы стараемся решить. Я бы не сказал, что обычно эти проблемы решаются. Мне кажется, что проблема видоизменяется, потому что мы толкаем ее с разных сторон, и в конце концов проблема рассасывается. И потом смотришь на то место, где она была, и говоришь: «Ну, сейчас, кажется, все о'кей. Все логично». Иногда можно решить проблему, что-то совсем немного изменив. Понимаете меня?

ДШ (встревает): Я могу кое-что добавить?

Конечно.

ДШ: Потому что в данный момент мне кажется это очень правильным.

УА: Валяй.

ДШ: Вначале мы просто предлагаем идеи, но потом возникают разные проблемы... Мне кажется, что в реальной жизни все происходит так же. Это как кусочек пазла, на который ты смотришь не с той стороны, с которой надо. А потом понимаешь: «Ах вот оно что! У меня по какому-то конкретному поводу была предвзятая идея, и поэтому все не клеилось. А сейчас... Просто до этого вокруг этой вещи стояло что-то не то, но вот сейчас я понял, как все расставить». Ты постоянно создаешь, творишь, что-то меняешь и придумываешь новое.

Но с самого начала у нас есть ряд уже принятых идей. Так у нас было с «Поездом на Дарджилинг». То есть в основе картины лежат определенные важные принципы, которые не меняются.

УА: Обычно мы выписываем их на отдельный лист бумаги.

ДШ: Точно.

УА: Правда, идеи с этого листа мы тоже дорабатываем. И тогда получается: «Стоп! Что мы пытаемся сделать? И как оно вообще было? Так или как-то по-другому?» Поэтому разные версии списка раз шесть фигурируют в наших рабочих записях, на основе которых и появляется фильм.

Это список основных идей? А что именно в нем написано?

УА: Да все что угодно. Там может быть написано, что мы хотим, чтобы характер героя был таким-то, или что мы хотим, чтобы что-то было показано визуальными средствами...

РК: Или чтобы рассказчик произнес определенную фразу.

Можно поподробнее?

УА (словно быстро зачитывает с листа): Ну, у нас должны быть собаки Шеф, Рекс, Кинг, Дюк и Босс. Все эти клички являются кличками собак альфа-самцов. Там есть блохи, черви, клещи, мусорная свалка... Что-то связанное с политикой...

РК: Атари у нас всегда был мальчиком-пилотом, который ищет свою собаку.

УА: Да, он пилот. Что там у нас еще было?

РК: Я тебя перебил, что-то про политику...

УА: Да, какой-то политический кризис. И то, что мусор привозят в вагончиках фуникулера.

РК: У нас была идея ввести в сюжет тестирование лекарств и препаратов на животных.

УА: Да, была такая тема.

Как в мультфильме «Отчаянные псы»?

УА: Это имело отношение к «Отчаянным псам», которые мне очень нравятся. Мне и «Обитатели холмов» тоже очень нравятся. Но мне кажется, что идея тестирования на животных появилась в «Секрете Н.И.М.Х.».

ДШ: Когда мы начинаем буксовать со сценарием, достаточно вспомнить, а что было в нашем списке. Иногда это обнадеживает. То, что ты можешь посмотреть идеи, которые были у вас в самой первой версии фильма.

Потому что иначе их можно просто позабыть?

ДШ: Просто потому, что это основные и базовые идеи, которые не стоит забывать.

УА: Иногда, когда возникает проблема, есть какие-нибудь легкие выходы: «А-а-а, давайте вот что сделаем!» Кто-нибудь предложит идею, которая кажется логичной, но она может сломать весь сюжет.

РК: Да, у нас была одна идея, которая могла бы помочь решить массу проблем. Она казалась очень логичной...

УА: Это ты об идее заменить живых собак на собак-роботов?



РК: Совершенно верно.

УА: И эта идея могла бы дать картине новое прочтение, другую мотивацию. Смысл в том, что люди хотят поменять живых собак на собак-роботов, чтобы их продавать. В принципе, где-то подспудно эта мысль присутствует. Но все-таки наш фильм не об этом. Тут получается сложная мотивация. Зачем это людям нужно? Почему они это делают?

Потому что ненавидят собак.

УА: Ненавидят собак! (Смеется.) Да, видимо так. Они ненавидят собак.

ДШ: Кстати, никто никогда не встречал людей, которые ненавидят собак? Когда спрашиваешь их, почему они ненавидят собак, они не могут конкретно ответить. Они просто ненавидят собак.

УА: Некоторые не любят собак, потому что боятся их.

А вы сами любите собак?

ДШ (не раздумывая): Да.

РК (со спокойной уверенностью в голосе): Я не собачник.

УА (немного подумав): Я тоже не совсем собачник. То есть мне нравятся собаки, но я вполне переживу, если вокруг меня собак не будет.

Роман, вам не очень нравятся собаки?

РК: Я предпочитаю кошек. У меня есть кошка. Но не то чтобы собаки мне не нравятся. Вот Джейсон...

УА: У Джейсона есть собака. Он точно собачник.

ДШ: Я вырос в окружении собак, кажется, у меня всегда они были.

Ты кажешься человеком, который любит собак.

ДШ: Не могу себе представить жизнь без собаки.

Я спрашиваю потому, что ваш сценарий во многом о собаках и об отношениях людей и собак. Мне кажется, что всем любителям собак картина должна понравиться.

РИЧАРД АДАМС



Анимационный фильм Мартина Розена «Отчаянные псы», 1982 г.

Ричард Адамс известен своими романами-сказками о животных — кроликах, медведях, лошадях и собаках — с отголосками древних эпосов и религиозных историй. Из-за того что у Адамса есть магистерская степень по истории и опыт службы в Британской армии во времена Второй мировой войны, многие интерпретируют его книги, особенно его самый известный роман «Обитатели холмов», как политическую аллегория.

Но Адамс также является сторонником школы сторителлинга «А что случилось дальше?» Уэса, Романа и Джейсона.

«Я хочу подчеркнуть, что роман „Обитатели холмов“ не был задуман как аллегория или притча, — писал Адамс в предисловии к книге, выпущенной

в 2005 г. — Это просто история о диких кроликах, которую я придумал и рассказал в машине». Эту историю Адамс рассказывал в течение нескольких месяцев по частям своим дочерям, когда отвозил их в школу. Потом по настоянию дочерей он превратил этот рассказ в роман, который вышел в 1972 г., когда Адамсу было 52 года. За «Обитатели холмов» он был награжден медалью Карнеги.

Как «Илиада» и «Одиссея», роман Адамса настолько структурно сложный, что с трудом верится, что изначально это была устная сказка. История в стиле «Энеиды» и уже упомянутых эпических произведений Гомера повествует о странствиях группы кроликов, которые заканчиваются войной за выживание всей популяции.

Роман «Отчаянные псы»

вышел в 1977-м. Это более простая, прямолинейная и грустная история о двух собаках, убежавших из лаборатории, в которой на животных тестируют разные препараты. Собак разыскивают, считая, что у них бубонная чума. По обоим романам снял фильмы Мартин Розен. Обе картины стали известны травматическим воздействием на детей, которые пришли смотреть их, думая, что это милое кино про животных.

Во время работы над романами Адамс провел серьезные исследования жизни и повадок животных, чтобы избежать антропоморфных ошибок, которые совершают большинство авторов книг о животных. В «Обитатели холмов» кролики имеют совершенно естественные кроличьи потребности: они хотят спариваться, найти хозяина, который бы о них заботился, есть вкусные овощи и сделать так, чтобы за ними не охотились. В «Отчаянных псах» (также как и в «Острове собак») рассказывается о домашних животных, которые пережили травму и впервые в жизни учатся заботиться о себе самостоятельно. У героев романа «Отчаянные псы» Роуфа и Сниттера тоже есть собачьи желания. Наивный Сниттер хочет вернуться к своему хозяину. В конце книги обе собаки уходят от погони и плывут в море. Роуф спрашивает Сниттера о том, куда, по его мнению, они выплывут. Сниттер отвечает: «Есть

один остров. На нем живут собаки».

«И на остров пускают только тех людей, которые нравятся собакам».

«Надо же! Целый остров? А как он называется?» — интересуется Роуф.

«Остров собак», — отвечает Сниттер, немного подумав.







YA (грустным голосом): Я на это надеюсь.

PK (также грустным голосом): Что случилось с лучшим другом человека?

Твой тон свидетельствует о том, что ты, возможно, шутишь, но, по крайней мере, на странице это будет выглядеть так, будто сказано искренне.

PK: Я очень искренне и говорю.

YA: Я не думаю, что мы хотим шутить по этому поводу.

ДШ: Об этом фильме интересно говорить.

YA: Надо быть аккуратнее с формулировками, а то Джейсон может расстроиться.

Джейсон выступает в сценарии как главный представитель целевой аудитории.

YA: Он у нас «командный пункт» всех любителей собак. Джейсон постоянно возмущался: «Ну зачем они так делают?»

YA (говорит писклявым голосом, имитируя Джейсона): «Никто никогда так не поступает!» (Все трое смеются.)

В картине довольно много жестокости...

YA (мгновенно): Очень много жестокости!

Я имею в виду, что вы показываете, как плохо относятся к собакам, показываете мусор. Я к тому, что это мультфильм, который будут смотреть дети. Юных, впечатлительных и еще не сформировавшихся личностей это может травмировать...

YA: Я не знаю, какое возрастное ограничение присвоят картине.

ДШ: Может, нам самим изобрести свою собственную систему рейтингов Американской киноассоциации? Например, «Нельзя смотреть картину, если...»

YA: PG-9.

ДШ: С девяти лет.

По-моему, правильно. Эта картина в смысле рейтинга сравнима с «Инопланетянином».

PK: Нам подходит.

YA: Значит, будут хорошие кассовые сборы (смеется).

PK: Мне кажется, и мы говорили об этом в «Королевстве полной луны», что многие детские фильмы и книги имеют сильную темную сторону, которая нас притягивает.



ПРЕДЫДУЩИЙ РАЗВОРОТ: бирки на ошейниках Рекса, Дюка, Кинга и других собак.

ВВЕРХУ: фигурка собаки-робота.

СЛЕВА: в вышедшем в 1971 г. романе Роберта О'Брайена «Миссис Фрисби и крысы НИПЗ» рассказана история о том, как овдовевшая мышь пытается спасти свой дом от плуга пахаря. В названии романа упомянуты крысы, сбежавшие из Национального института психического здоровья, в котором над ними проводили опыты для увеличения интеллекта, в результате чего они стали более умными. Крысы с радостью убежали из института, хотя в романе там к ним относились довольно гуманно. В 1982 г. роман был экранизирован Доном Блутом под названием «Секрет Н.И.М.Х.». В этой картине Блут урезает часть рассказа, в которой описана жизнь крыс в институте, но добавляет в нее элементы «ужастика». В конце книги умные крысы помогают перенести нору миссис Фрисби подальше от пашни. В книге много сцен, связанных с магией, сражений на мечах и антиобщественного поведения.

Первая картина Блута, мультфильм «Секрет Н.И.М.Х.» — пример из периода детской анимации, когда в картинах часто использовались мрачные сцены, показывали опасные ситуации и откровенное насилие. Правда, считается, что «Секрет Н.И.М.Х.» может ранить детскую психику в меньшей степени, чем «Отчаянные псы» и «Обитатели холмов».

YA: Ты говоришь о детской литературе, в которой много насилия?

Например, Роальд Даль.

YA: И вся литература до него. (Смеется.)

ДШ: Или, например, фильмы, которые я смотрел в детстве. Такие как «Секрет Н.И.М.Х.».

Или все, что сделал Дон Блут...

ДШ: То, что я запомнил из этих фильмов больше всего как ребенок, — что-то вроде чувства одиночества. Даже то, как записан звук, как капают капли воды (имитирует звук размеренно падающих капель воды). Звук с реверберацией. Первое, что я посмотрел в кинотеатре, — мультфильм «Последний единорог». Моя дочь недавно принесла из библиотеки DVD и спросила, можем ли мы его посмотреть.

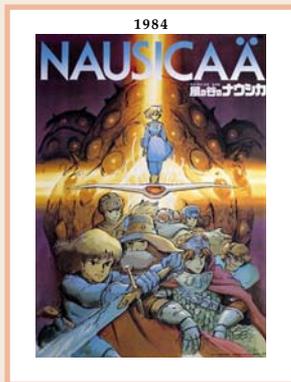
А сколько ей?

ДШ: Шесть с половиной. И мы посмотрели эту очень в чем-то грустную ленту. Очень странный мультфильм, даже по звуковому оформлению. Например, слышно, как животные едят траву. Кроме этого, по сути, в картине ничего особенного не происходит.

ФИЛЬМОГРАФИЯ ХАЯО МИЯДЗАКИ



1979
«ЛЮПИН III: ЗАМОК КАЛИОСТРО»



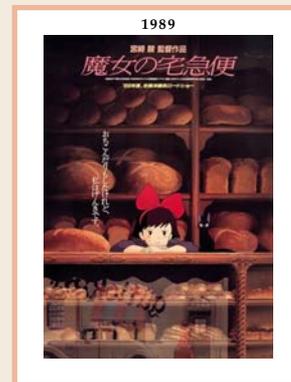
1984
«НАВСИКАЯ ИЗ ДОЛИНЫ ВЕТРОВ»



1986
«НЕБЕСНЫЙ ЗАМОК ЛАПУТА»



1988
«МОЙ СОСЕД ТОТОРО»



1989
«ВЕДЬМИНА СЛУЖБА ДОСТАВКИ»



1992
«ПОРКО РОССО»



1997
«ПРИНЦЕССА МОНОНОКЕ»



2001
«УНЕСЕННЫЕ ПРИЗРАКАМИ»



2004
«ХОДЯЧИЙ ЗАМОК»



2008
«РЫБКА ПОНЬО НА УТЕСЕ»

Фильмы Хаяо Миядзаки бывают очень длинными и очень короткими. Они о принцессах и воинах, ведьмах и богах, младенцах, десятилетних детях и подростках. В его мультфильмах есть пираты, взрывы, преследования и гонки, а также он показывает, как садятся бабочки, растут растения и как герои едят в полном одиночестве. Он часто показывает полеты — Миядзаки любит старые самолеты и любит делать картины о пилотах. Его стиль рассказчика очень воздушный, в его историях нет традиционной сюжетной структуры, а его герои могут себе позволить исследовать что-либо просто для того, чтобы исследовать..

Миядзаки снял одиннадцать полнометражных фильмов. Его наиболее известные мультфильмы — «Мой сосед Тоторо» (персонаж Тоторо стал известен по всему миру и продается в виде мягкой игрушки) и вышедшая в 2001-м картина

«Унесенные призраками» (выиграла премию «Оскар» в номинации «Лучший анимационный полнометражный фильм» и является самым кассовым фильмом в истории Японии).

Повторяющийся элемент его мультфильмов («Навсикая из Долины ветров», «Мой сосед Тоторо», «Унесенные призраками» и «Принцесса Мононоке») — встреча, а затем отношения юного главного героя с животным или духом. Иногда животные оказываются духами, а иногда духи изображены в виде животных. В синтоизме Kami (боги или духи) неотделимы от сил природы. В некоторых картинах Миядзаки Kami изображены явно («Принцесса Мононоке», «Унесенные призраками»), в некоторых («Мой сосед Тоторо», «Рыбка Поньо на утесе») — завуалированно.

Во всех этих мультфильмах Kami или камиподобные существа приглашают героя теми или иными способами в

царство природы и духов, после чего герой должен стать посредником между животными (или их популяциями) и людьми. Главный герой Миядзаки — это молодой человек, находящийся на границе между животным миром и миром людей, между человеком и природой, и он должен отстаивать интересы и тех, и других. Образ героя «Острова собак» Атари продуман в классической манере Миядзаки: Атари — связующее звено между Мегасаки и Островом отбросов, между миром людей и миром собак.

Мир людей в картинах Миядзаки (Тольемкия в «Навсикае из Долины ветров», Железный город в «Принцессе Мононоке», современная Япония в «Унесенных призраками») связан с технологиями, индустрией и военными и показан автором в лучшем случае нейтрально. В этом подходе режиссера можно угадать его отношение к собственной родине, где, по его мнению, на сельских

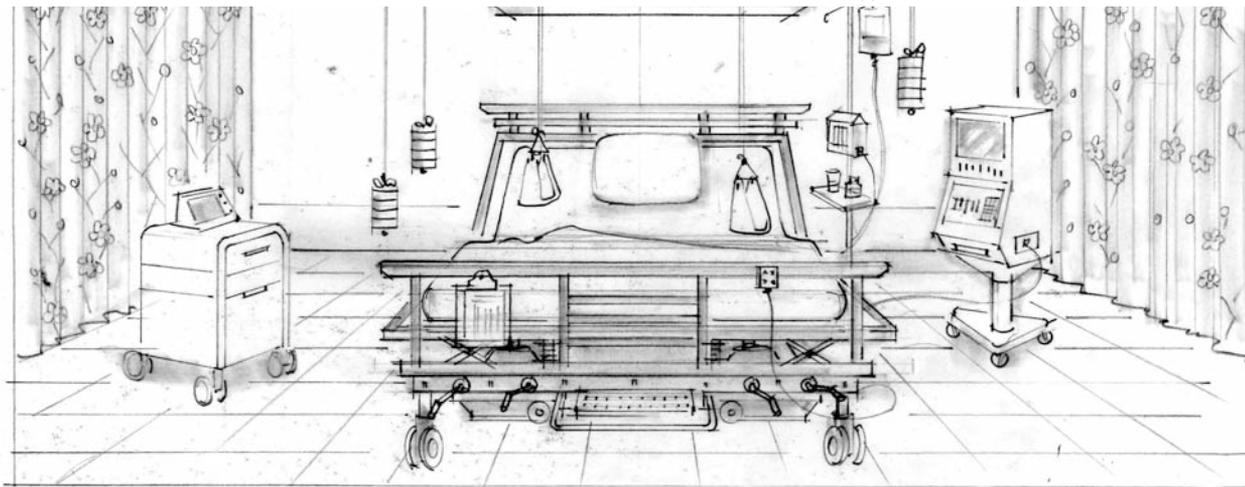
территориях страны живет древняя сила, а также животные и растения. В городах слишком быстрым темпом идет процесс индустриализации и модернизации. Юный герой Миядзаки должен, невзирая на трудности, сделать так, чтобы люди не забывали о мире традиций, природы и Kami.

Миядзаки испытывает достаточно уважения к детям и животным, чтобы позволить им попадать в сложные ситуации и страдать. В «Острове собак» заметно характерное для работ Миядзаки сочетание нежности и мрачности, желание показать молодым людям в доступной и понятной форме полный спектр человеческих чувств. Несмотря на то что в «Принцессе Мононоке» много насилия и крови, в интервью 1999 года для New York Times режиссер предполагал, что мультфильм будут смотреть «все те, кто старше десяти лет». Далее в этом же интервью Миядзаки говорил:



2013
«ВЕТЕР КРЕПЧАЕТ»

«Мне кажется, что если человек искренне решил снимать картины для детей, то он должен сделать так, чтобы дети думали своей головой, а не решать за них, будто что-то может показаться им трудным для понимания. Мы пришли к выводу, что дети понимают картину и то, что мы хотим в ней сказать, лучше, чем взрослые».



YA: У Миядзаки такое часто встречается.

ДШ: В смысле звука?

YA: Да, все тихо, и действие развивается неторопливо. В «Моем соседе Тоторо» есть очень будничные моменты. Например, они приезжают в новый дом и начинают убираться.

Отличный сюжет. (Смеется.)

YA: Да! По соседству с домом есть кое-что интересное, но суть сюжета в том, что дети переезжают в новый дом и привыкают к жизни в деревне. Кажется, их мама лежит в больнице. У этой картины совершенно другая скорость и ритм, чем в американских мультфильмах. И сюжет разворачивается неспешно, и все события очень будничные. А потом они находят какое-то огромное существо...

Да, но не то чтобы там ничего не происходило. В мультфильме показано то, что волнует детей в их возрасте.

ДШ: Не знаю, но могу я кое-что сказать? Когда Уэс в самом начале работы рассказывал нам свою идею... Хотя я не пересматривал «Секрет Н.И.М.Х.» и другие подобные мультфильмы, мне в целом в этих анимационных картинах что-то очень нравилось... на уровне ощущений.

Традиции кино...

YA: Да, эти ощущения.

ДШ: Ну да, и каким-то смутным образом мне не хватает таких фильмов, я по ним скучаю.

YA: Эмоционально.

ДШ: Они создают определенное чувство и оставляют определенное ощущение.

Расскажите о том, как вы писали сцену, в которой Атари встречает Спотса.

YA (Роману и Джейсону): А мы, вообще, помним, как писали ту сцену?

PK: Я помню, что меня тогда очень тронули идея и сценарий. Они показались мне искренними и настоящими. Я пытаюсь вспомнить...

ДШ: Ну, я, конечно, могу и ошибаться, но мне кажется, что прямо перед тем, как мы написали эту сцену, разговор шел о том, как Атари попал под опеку Кобаяши, то есть о прошлом героя. И так мы постепенно, через его родителей вышли к той сцене...

Он ведь сирота. Получается, уже третий сирота в сценариях Уэса.

YA: Неужели третий? Я помню сироту из «Королевства полной луны»...

И Зеро.

YA: Точно! Зеро ведь тоже сирота. Сироты! (Смеется.)

PK: Мне кажется, что во всех картинах Disney герои — сироты.

YA: Исключительно сироты.

Джейсон упомянул чувство одиночества и...

YA: Да, бедный парень в больнице со сломанной ногой. Да и на протяжении всей картины у него из головы торчит кусок метала.

ДШ: Да-а, и досталось же ему.

YA: Да, жизнь у него непростая. И родители умерли. И его дядя тоже не сахар.

Он любит собаку, но его с ней разлучают...

YA: Ему дают собаку, но говорят, что это не его собака. Потом вообще отправляют животное на свалку. (Лорен смеется, Джейсон грустно вздыхает.) Его жизнь — точно не сахар. Но у него есть права на управление самолетом, лицензия пилота.

PK: Я думаю, что у него детская лицензия пилота.

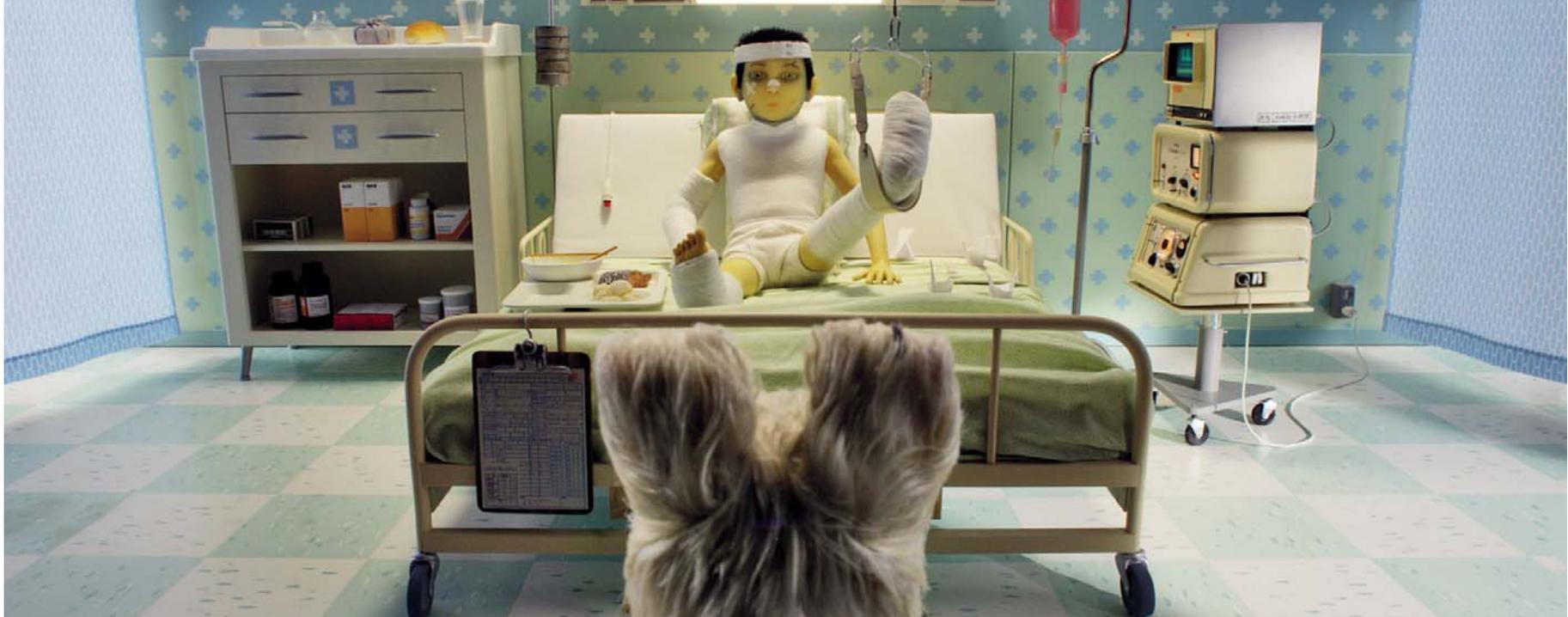
YA: Ну да, какая-то лицензия у него все-таки есть.

Но в этой сцене действительно устанавливается связь между человеком и собакой. В этом присутствует какая-то чистота, искренность. Так я, по крайней мере, ее восприняла.

YA: Это хорошо. Это может быть хорошо. Но я пока еще картину не видел. (Смеется.)

ВВЕРХУ: концепт-арт палаты в больнице, в которой Атари знакомится со Спотсом. Художник Карл Спраг.

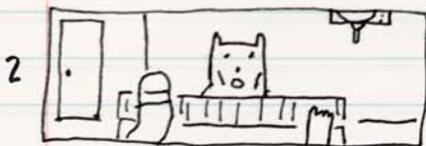
СПРАВА: Атари протягивает руку своей новой собаке-телохранителю.



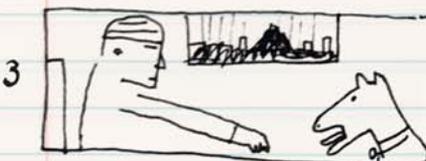
БОЛЬНИЧНАЯ ПАЛАТА



ПЕРЕХОД НА СПОТСА
В НОГАХ КРОВАТИ АТАРИ.
МАЖОРДОМ ГОВОРИТ.



НОГИ АТАРИ, СПОТС (В КАДРЕ
ДВЕРЬ И ТВ).



АТАРИ СИДИТ НА КРОВАТИ,
ПЛАЧЕТ, ПОЯВЛЯЕТСЯ СПОТС,
АТАРИ ГЛАДИТ СОБАКУ И Т. Д. У
ОБОИХ ОЗАБОЧЕННОЕ ВЫРАЖЕНИЕ
ЛИЦА, КАМЕРА ПЕРЕХОДИТ НА
МАЖОРДОМА.



МАЖОРДОМ ИМ ВЫГОВАРИВАЕТ, ВИД
СНИЗУ.



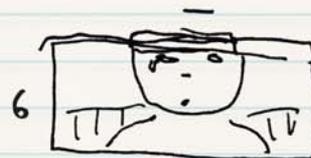
5. АТАРИ, РУКИ МУЖЧИНЫ
ЗАТЯГИВАЮТ ПОВЯЗКУ НА ЕГО
ГОЛОВЕ.

↳ НАЗАД К № 3. СПОТС ВЫХОДИТ
ИЗ КАДРА С ПРАВОЙ СТОРОНЫ.

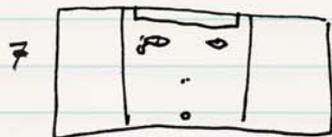
↳ НАЗАД К № 4.
МАЖОРДОМ ВСЕ ЕЩЕ
ГОВОРИТ.
ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ.

К № 5 (ОДИН).
ПАУЗА. ШЕПОТ.
НАЗАД К № 2. СПОТС
ОТОДВИГАЕТСЯ НА СВОЕ
СТАРОЕ МЕСТО, ВХОДИТ
МУЖЧИНА С ПРОВОДАМИ.

К № 4. МАЖОРДОМ ДАЕТ
ИНСТРУКЦИИ.
К № 2. ЗАКАНЧИВАЮТ
С ПРОВОДАМИ НА
СПОТСЕ.
ПОТОМ № 5.



ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ
КАДРЫ. КРУПНЫЙ
ПЛАН.



18.

Покойные родители Атари во время своей свадьбы. Кадры традиционных японских похорон, изображение красивого особняка в готическом стиле, словно с открытки, ксилографический оттиск официального портрета Спотса.

ПЕРЕВОДЧИЦА (ЗА КАДРОМ):

...Узнал о намерении своего дальнего родственника мэра Кобаяши взять его под опеку. После выписки из больницы Атари (получивший после катастрофы многочисленные переломы и потерявший правую почку) будет жить в отдельном доме на территории Кирпичного особняка, где будет учиться по индивидуальной программе с частными педагогами. Также Атари выделили охрану для его защиты в виде прекрасно выдрессированного пса по имени Спотс Кобаяши.

В БОЛЬНИЧНОЙ ПАЛАТЕ, ДЕНЬ

Атари лежит на специальной больничной койке. Обе ноги приподняты при помощи специальных медицинских подъемников, одна рука в гипсе, на голове повязка. Спотс послушно ждет, сидя на полу. Вид у пса грустный и взволнованный. Мрачным и скрипучим голосом мажордом по-японски объясняет мальчику и собаке сложившуюся ситуацию. Спотс произносит:

— Ты — мой новый хозяин. Меня зовут Спотс. Я к твоим услугам. Я буду охранять твою жизнь и твое имущество на постоянной основе. Иначе говоря, я твой пес.

Атари в сомнениях. Он вытягивает вперед здоровую руку ладонью вниз. Спотс подходит ближе, лижет костяшки пальцев Атари, с уважением наклоняет голову. Атари гладит собаку по голове и цекочет под подбородком. Оба они начинают тихо плакать. Мажордом в ужасе наблюдает за ними. Задаёт им по-японски вопрос. Атари и Спотс смотрят на мажордома. Они колеблются. Мажордом начинает напористо говорить (английские субтитры).

Мажордом:

— Для охраны! Собака-телохранитель!
Не домашнее животное!

Тишина. Атари и Спотс снова переглядываются, не очень понимая, что делать и как себя вести.

19.

В комнату входит техник. Он принес наушники, похожие на те, которые используют в секретных службах. Один наушник он вставляет в ухо Спотса, другой — в ухо Атари. Диод загорается зеленым цветом и мигает. Мажордом дает инструкции Атари. Тот неохотно подносит палец к наушнику и, глядя на Спотса, говорит шепотом. Фраза на японском громко звучит из наушника собаки. Спотс вздрагивает, и его глаза светятся от радости.

Спотс:

— Я слышу вас, хозяин Атари.

Глаза Атари становятся мокрыми от слез. Его губы дрожат, и он шепчет в микрофон. Спотс слушает, кивает и прочувствованно говорит.

Спотс:

— Я слышу. Я понимаю. Понимаю.

Переход на изображение скелета собаки. Атари открывает молнию на кармане куртки и достает небольшой оранжевый ключ от ящичка для хранения вещей с надписью «Мастер-ключ». Садится на корточки, приподнимает защелку, открывает дверцу клетки. Собаки громко вздыхают, вид у них расстроенный. Рекс говорит.

Рекс:

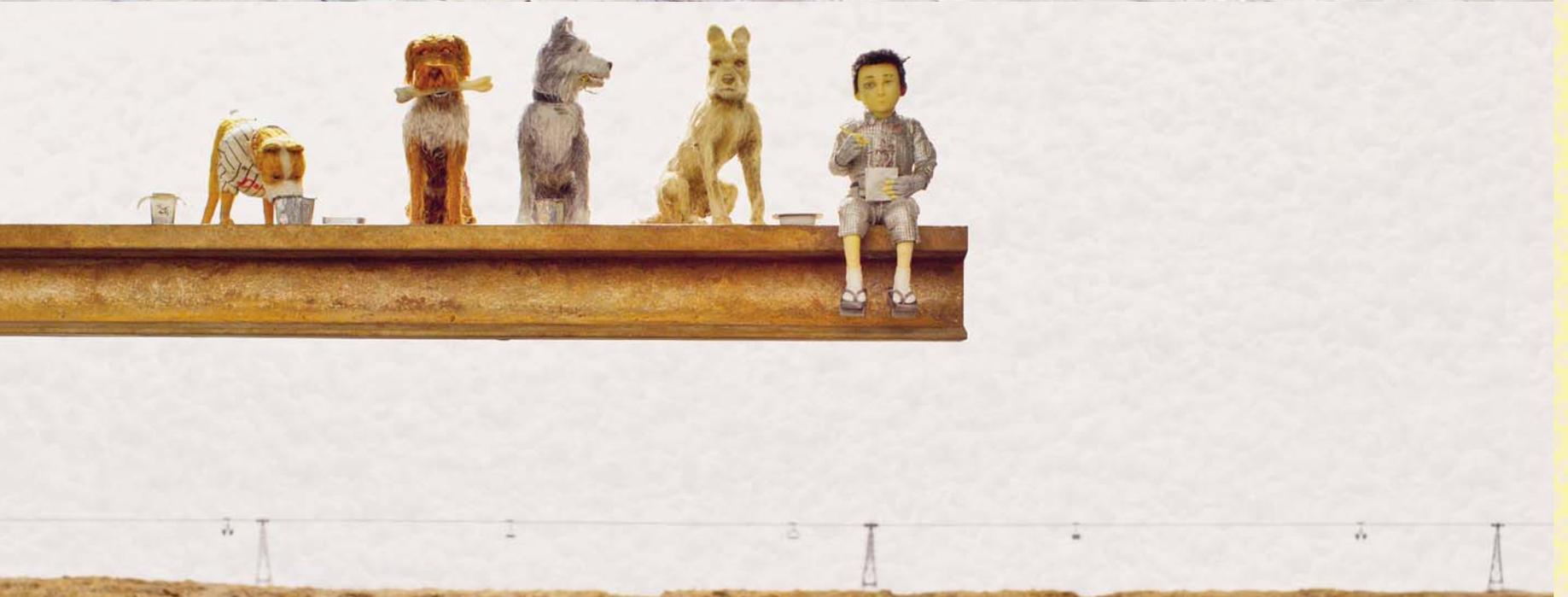
— Нужен был ключ.

Атари утирает слезы рукавом. Поворачивается и уходит. Рекс, Кинг и Дюк идут за ним. Они проходят мимо нескольких собак, в том числе мимо Шефа, который сидит на тропинке за ними. Шеф не обращает на них внимания.

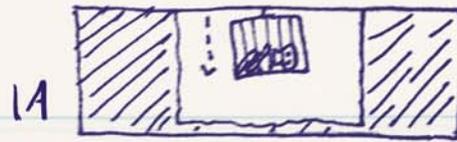
В лаборатории, день.
С шипением гидравлических доводчиков открывается дверь лаборатории. Профессор Ватанабе и Йосо Оно входят в ярко освещенную лабораторию. Сотрудник лаборатории рассказывает о состоянии собаки, из носа которой торчат трубки дыхательного аппарата, из вен на лапах торчат иглы капельниц, на морде прикреплены датчики, из пасти торчит термометр. Сотрудник лаборатории проверяет температуру собаки и делает животному укол синей вакцины. Передает профессору компьютерную распечатку. Крупный план: перфокарта с надписями на японском. Заглавными печатными буквами надпись на английском: «Собачий грипп: излечен».

СЛЕВА: одна из первых раскадровок сцены в больнице, нарисованная Уэсом.

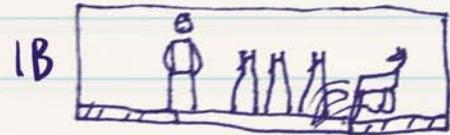
НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: отрывок из монтажного листа картины.



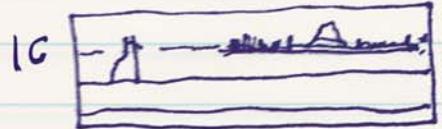
МОНТАЖ



1А КЛЕТКА ОПУСКАЕТСЯ.



1В ВИД СНИЗУ. АТАРИ ГОВОРИТ, ОДНА СОБАКА РОЕТ ЛАПКОЙ ЗЕМЛЮ.



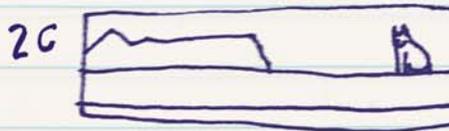
1С ПЕРЕХОД НА ШЕФА, СМОТРЯЩЕГО В ДРУГУЮ СТОРОНУ.



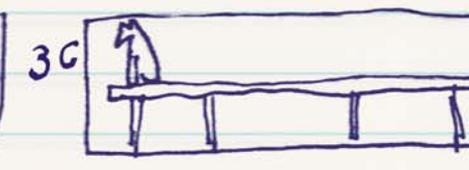
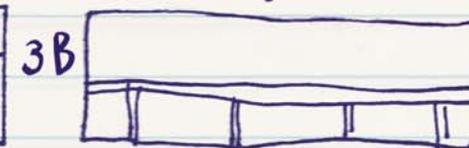
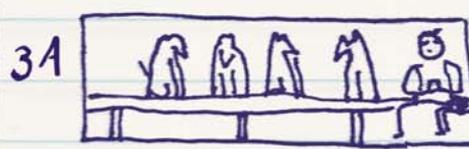
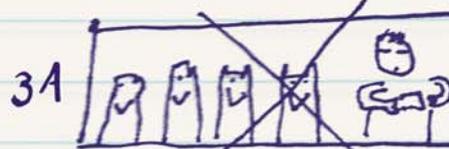
2А АТАРИ СТУЧИТ МОЛОТКОМ. В КАДРЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ РЕКС И КЛАДЕТ НА ЗЕМЛЮ ЧАСТЬ МОТОРА.



2В ПРОЕЗД КАМЕРОЙ ВПРАВО, В КАДРЕ СОБАКИ (РЕКС ПОВОРАЧИВАЕТСЯ И СМОТРИТ НА НИХ). ОНИ СТОЯТ ЦЕПЬЮ, В ЗУБАХ РАЗНЫЕ ЧАСТИ МОТОРА. КАМЕРА ОТЪЕЗЖАЕТ, В КАДРЕ ШЕФ.

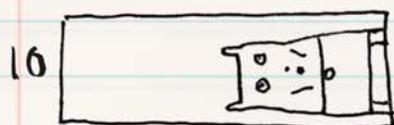


2С ШЕФ НАБЛЮДАЕТ ЗА ОСТАЛЬНЫМИ СОБАКАМИ.



СЛЕВА: стая помогает Атари похоронить скелет собаки и починить самолет.

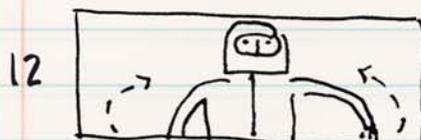
НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: одна из ранних раскадровок этой сцены, нарисованная Уэсом.



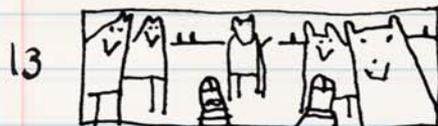
10 АТАРИ СМОТРИТ СНИЗУ ВВЕРХ НА РЕКСА. РЕКС В СОМНЕНИЯХ.



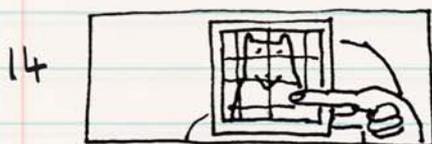
11 РУКА АТАРИ БЬЕТ РЕКСА ПО НОСУ, РЕКС ИСЧЕЗАЕТ ИЗ КАДРА В ЛЕВУЮ СТОРОНУ.



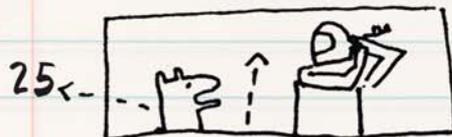
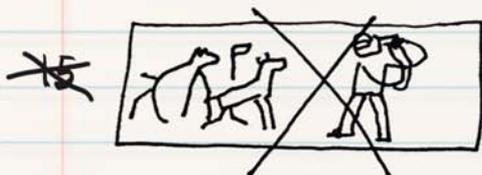
12 АТАРИ САДИТСЯ.



13 ВИД НА СОБАК ЧЕРЕЗ НОГИ АТАРИ (ШЕФ В ЦЕНТРЕ КАДРА, НО ВДАЛЕКЕ).



14 ВСТАВИТЬ ФОТО.



АТАРИ ПРИПОДНИМАЕТСЯ В КАДРЕ, С ТРУДОМ ВЫНИМАЕТ ИЗ ШЛЕМА ВОТКНУТУЮ ДЕТАЛЬ, СНОВА ПАДАЕТ (ВОЗМОЖНО ЧТО СОБАК В ЭТОМ КАДРЕ НЕ БУДЕТ).

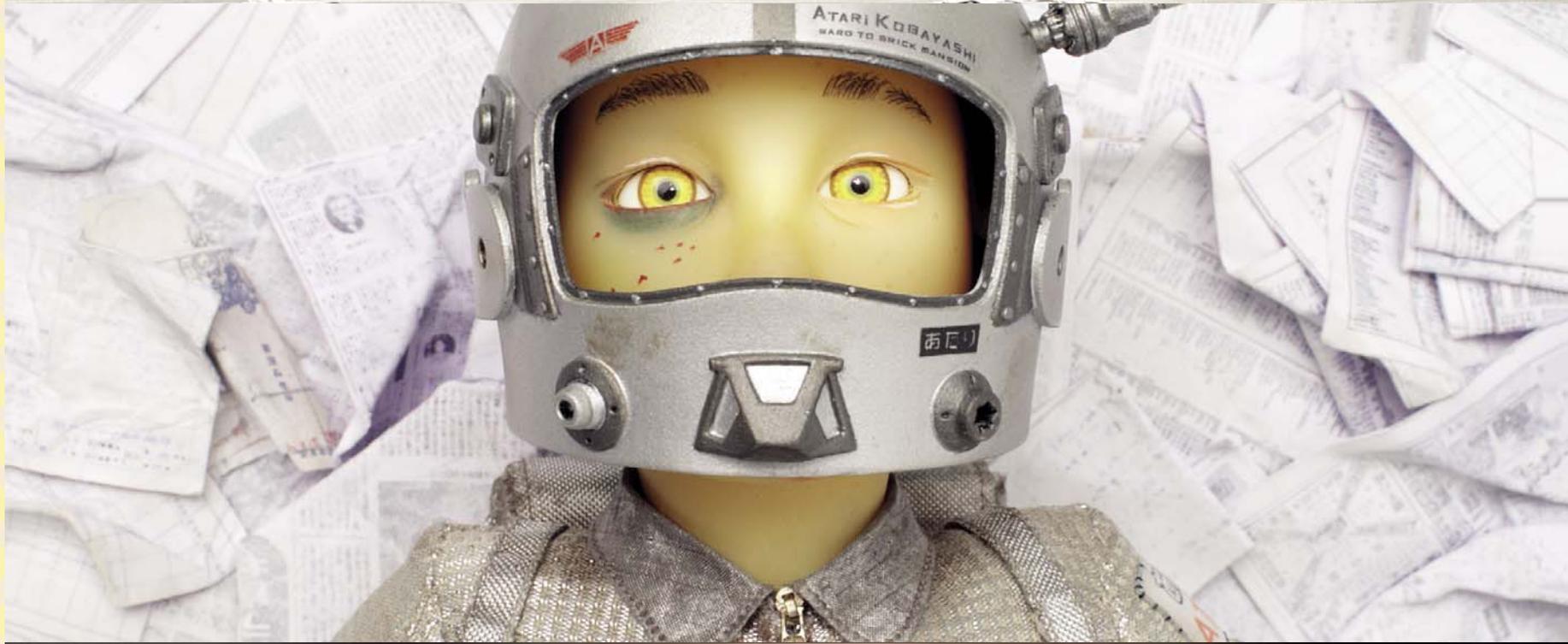
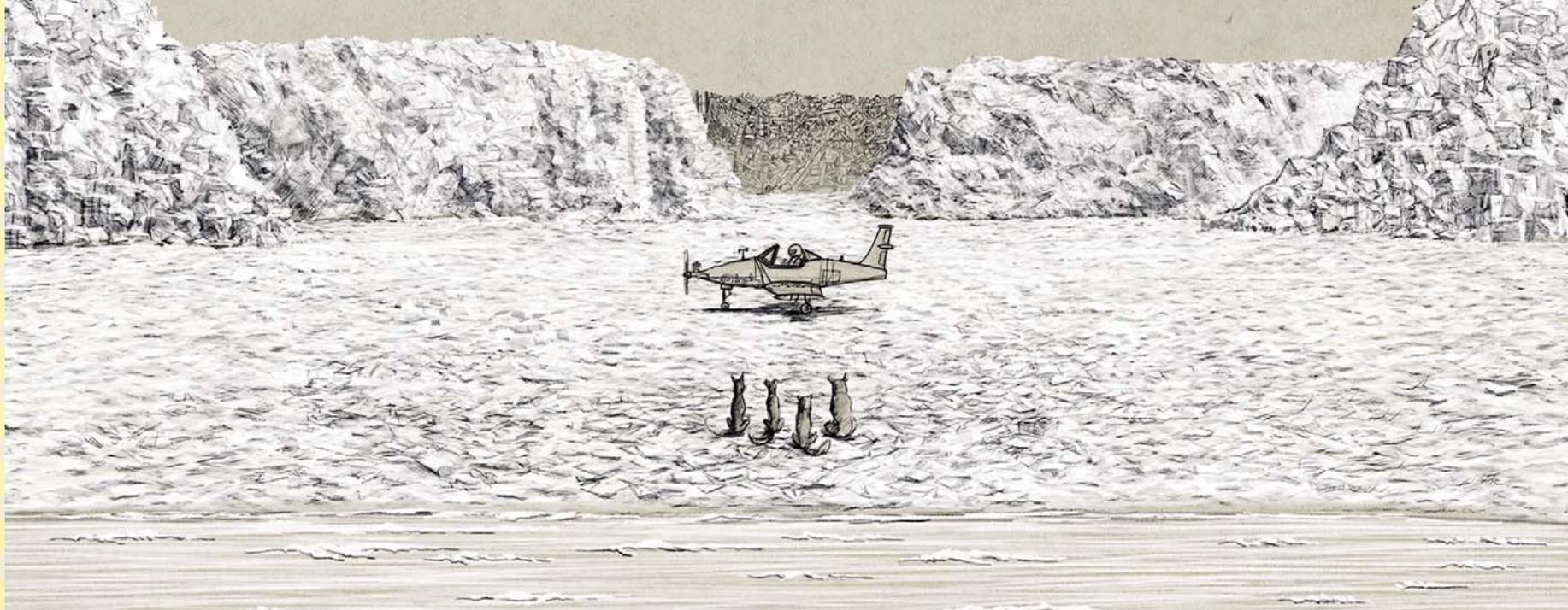


~~ПОЯВЛЯЮТСЯ СОБАКИ~~

[СНОВА НА КАДР 13.
ИЗУМЛЕННЫЕ СОБАКИ, ОТКРЫТЫЕ
ПАСТИ.]

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:
одна из ранних
раскадровок Уэса с
описанием сцены
приземления Атари.

СПРАВА: зарисовка
общего плана взлета
Атари. Художник
Виктор Георгиев.





КАК НАЙТИ ПЕРЕВОД ИНТЕРВЬЮ С Кунити Номурой



СЛОЖНО СКАЗАТЬ, чем занимается Кунити Номура. Легче перечислить то, чем он не занимается. Он работает дизайнером интерьеров. Редактирует журнал. Активно постит в Instagram, общается с актерами, занимается дизайном модной одежды, продвигает художников из своего родного Токио. Во время работы над «Островом собак» Номура участвовал в написании сценария, переводил диалоги, помогал с кастингом японских актеров для озвучки и, совершенно неожиданно, сам озвучил главного злодея.

Как ты познакомился с Уэсом?

Сначала я познакомился с Софией Копполой. Работал над «Трудностями перевода». Мне кажется, что она написала сценарий, основываясь на своих воспоминаниях от пребывания в Токио в 1990-х. Но когда она прилетела, чтобы найти локации для съемок, оказалось, что большинство мест, которые она помнила, исчезли. Она пыталась объяснить людям, которые ей помогали, что она ищет, но те ничем не могли помочь. Тогда София попросила о помощи меня, и я нашел места, похожие на те, которые она описала в сценарии. А потом она дала мне в фильме маленькую роль.

После она периодически писала мне: «Привет, Кун, мой друг прилетает в Токио, ты мог бы присмотреть за ним или за ней?» Это были очень разные люди, ее коллеги по кино или просто друзья и приятели.

Однажды я получил от Софии имейл с просьбой помочь ее другу, который впервые приезжает в Токио. И этим другом оказался Уэс. Он не сказал, чем занимается. Просто написал: «Привет! Мы можем пересечься?» И мы пересеклись. Я не знал, кто он такой. Я показал ему некоторые достопримечательности, и мы зашли в несколько баров. На следующий день он снова написал: «Привет! Было здорово. Мы можем еще увидеться?» И мы снова увиделись. Вот так я познакомился с Уэсом. И потом он спросил: «А ты кино любишь?» Я ответил, что люблю. Он спросил: «А хочешь мою картину посмотреть?» И только тогда я понял, что это Уэс Андерсон.

То есть ты понял, что ходил по барам с Уэсом Андерсоном, только постфактум?

Да, только через несколько дней. По-моему, лучший способ познакомиться: ты не знаешь, кто они, они

СЛЕВА: Кунити Номура с фигуркой мэра Кобаяши, Уэс с фигуркой Атари.

ВВЕРХУ: мэр Кобаяши выступает с речью.

не знают, кто ты. И после того как понимаешь, что с этими людьми можно ладить, начинаешь дружить.

Вот так я познакомился с Уэсом. И он такой: «Кун, послушай, будешь в Нью-Йорке — набери. Сходим с тобой и что-нибудь поедем». Я часто бываю в Нью-Йорке, звоню ему, и мы ужинаем. Мы пересекались с ним и в Париже, спрашивали друг друга: «Ça va?» («Как дела?» — фр.) У нас много общих друзей, поэтому нам общаться еще проще.

Я заглянул в твой Instagram и понял, что вы оба ужинали со Спайком Джонзом.

Я Спайка уже давно знаю. Это длинная история. Уэс попросил меня исполнить небольшую роль в «Отеле "Гранд Будапешт"». Он пишет короткие имейлы, типа: «Привет, Кун. Ты в скором времени в Германию не собираешься?» Это было где-то года четыре назад. И мне надо было в Париж на Неделю моды, и я написал ему, что могу полететь через Германию. И он тогда мне ответил: «Отлично. Давай встретимся». А потом я получил имейл от одного из его ассистентов, в котором было написано: «Я слышал, тебе дали небольшую роль в его новом фильме». Это как «Ой!».

«Новость для меня!»

«Правда? Отлично! И где?» — «Где-то рядом с польской границей. И, Кун, ты должен быть там 12 января», — или что-то в этом роде. Я отвечаю: «Нет, не могу 12-го, я должен быть в Париже». Потом они написали мне: «Хорошо. Тогда тебе надо будет самому найти себе костюм в Японии. Это должен быть костюм с бриджами в стиле 1960-х, цветовой код коричневый, как у этого оранжевого оттенка по системе Pantone...» Я ответил: «Ни за что».

В общем, Band of Outsiders нашли мне коричневый вельветовый костюм. И когда Уэс его увидел, он сказал: «Отлично! Надо только штаны укоротить сантиметров на десять». (Смеется.)

Вроде того, как сам Уэс носит штаны, верно? Они немного укорочены...

Да-да. Они должны быть такими. Так что мне подрезали штаны, и в таком образе я появился в фильме. А потом я занимался продвижением картины на японском рынке.

Речь об «Отеле "Гранд Будапешт"»?

Да. Уэс не полетел в Японию — он не любит летать. Перед японской премьерой мне надо было выступить. А Спайк в то время оказался в Токио, пиарил картину «Она». Я его пригласил, но не знал, придет он или нет. Когда подошло время принимать вопросы журналистов, в комнате появился Спайк Джонз, поднял руку и стал задавать мне вопросы. И все так немного офигели: «Ничего себе, Спайк Джонз!» Потом, когда я был в Нью-Йорке, то сказал Уэсу, что он должен до конца своей жизни приглашать меня на ужины, и он согласился. Тогда я ему объяснил: «Понимаешь, благодаря Спайку наша премьера стала резонансной новостью. Поэтому тебе надо будет пригласить и его». И мы втроем — я, Спайк и Уэс — несколько раз отлично отужинали.

Послушай, какую именно эпизодическую роль в «Отеле» ты сыграл?

В открывающей сцене фильма я был японским

путешественником в коридоре. И затем, когда Джуд Лоу и Мюррэй Абрахам разговаривают в банкетном зале, я сидел на заднем плане и шесть часов ел холодный немецкий суп.

Из всего того, что я про тебя читал, можно сделать вывод о том, что у тебя с Уэсом общий интерес к стилю. Уэсу нравится сочетать современное и винтажное. Мне кажется, что и тебе такой микс близок? Можно ли говорить о том, что ты как-то связан с одним токийским рестораном в американском стиле 1950–1960 годов?

Не знаю... Я много чем занимаюсь. Пишу для журналов, редактирую для журналов, занимаюсь брендингом. У меня свое радиошоу.

Многостаночник.

Я, возможно, немного старомодный парень. Мне нравятся старые американские автомобили. У меня в Токио есть довоенный Ford. А по поводу ресторана скажу, что мне нравятся классические американские дайнеры. По работе я занимаюсь дизайном самых разных стилей. Я, например, работаю с ретейлом, делал дизайн помещения магазина North Face в Японии. Я много чего делал. Так что даже не знаю... Может, нас с Уэсом связывает любовь к старым вещам. Я по природе очень любопытный человек, я много чем увлекаюсь, понимаешь? Мои вкусы десять раз на дню меняются. И это вполне естественно, верно? Я ничего никому не обязан доказывать.

А когда именно тебе предложили участвовать в проекте? И что еще ты для него делал?

Уэс написал мне короткий имейл: «Я хочу снять картину в технике stop-motion, действие которой разворачивается в Японии. Ты можешь помочь?» Такие короткие имейлы от него — всегда плохой знак. Ведь я знаю, что после этого будет много работы. Я ответил ему: «Да». Потом он прислал мне рабочий вариант сценария, который надо было перевести, и мне пришлось этим заняться. Я знаю Уэса... его диалоги и текст очень специфические, их не спутаешь с текстами других авторов.

Я раньше делал субтитры для американских фильмов, но перевод текстов Уэса — это совсем другая история. Я его хорошо знаю. Я знаю его чувство юмора. Переводить его сложно. Надо многое менять и это с ним обсуждать.

Менять, чтобы передать на японском его юмор?

Да. Его нельзя бездумно и коротко переводить на японский, иначе потеряется юмор.

Потом Уэс стал забрасывать меня имейлами с просьбой помочь с референсами. Вроде: «Ты можешь прислать фотографии формы продавцов японских универмагов конца 1950-х — начала 1960-х?» Он всегда точно знает, что ему надо. А потом: «Ты можешь записать на iPhone голоса пяти-шести персонажей и отправить мне?» Что ж, я записал несколько. Я веду еженедельное радиошоу, поэтому пришел на радиостанцию и попросил техника разрешить мне побыть в студии лишние полчаса, чтобы записать голоса этих персонажей.

Работникам станции было очень любопытно, потому что я, находясь в звукозаписывающей будке, вдруг начал кричать... И техник такой: «Для чего это?» А я

СПРАВА ВВЕРХУ: эпизодическая роль Куна в картине «Отель "Гранд Будапешт"».

СПРАВА: отель Okura фигурирует в картине «Иди, а не беги». По сюжету в отеле перед Олимпиадой 1964 г. в Токио нет мест, и приехавший по делам на два дня раньше запланированного Кэри Грант не может снять комнату, что и создает предпосылки для развития сюжета этой комедии.



такой: «Э-э-э, это секрет». Они были сбиты с толку, потому что я записал тогда голоса мэра Кобаяши, профессора Ватанабэ и некоторых женщин — Уэс хотел услышать, как все это будет звучать. Это также было нужно, чтобы рассчитать продолжительность каждой реплики.

И я тогда подумал: «Надо же! Один короткий имейл вылился в кучу потраченного времени». Потом Уэс заявил, что хочет, чтобы я озвучил Кобаяши. Он сказал: «Кун, у тебя низкий голос. Несмотря на то что ты гораздо младше Кобаяши, твой голос подходит для этой роли». Я ответил: «Хорошо».

А потом он пишет следующее: «У нас в картине много японских персонажей. Штук двадцать. У каждого из них по одной реплике.

Ты можешь меня выручить и помочь?» И я помог. Я знаю много японских актеров, художников и музыкантов... Я старался подбирать людей, которые были одного возраста с персонажами.

Значит, ты занимался кастингом?

Я уточнял у Уэса: «Вот этот младший научный сотрудник лаборатории, сколько ему лет?» Тот отвечает: «Где-то чуть больше тридцати... может, он говорит очень быстро или высоким голосом». И я звонил своим приятелям и говорил: «Я не могу показать тебе сценарий и рассказать, о чем фильм, но ты можешь записать

пару строк?» Наверняка агенты этих людей были очень недовольны тем, что я спрашивал артистов напрямую, а не через них.

Расскажи о самых интересных людях среди тех, кто в итоге записал реплики. И что именно ты координировал?

Я координировал весь японский кастинг, кроме ассистенки ученого Йоко Оно и мажордома. Старую женщину озвучивала Мари Нацуки. Она озвучивала ведьму в мультфильме Миядзаки «Унесенные призраками». Я нашел двух братьев, сыновей Юсаку Мацуды, исполнившего роль якудзы в «Черном дожде» Ридли Скотта. Одну из женщин в «Острове» озвучивает модель, дочь сумоиста Ёкодзуны. Женщину-ведущую озвучила вокалистка известной японской рок-группы, написавшей саундтрек к аниме «Твое имя», которое будет адаптировать под полнометражный фильм в США. Кроме этого в картине звучит голос дизайнера бренда Undercover, а также голос Нобухико Китамуры, сыгравшего в фильме «Трудности перевода». Мне кажется, здорово, что получилась такая связь, потому что с Нобухико мы познакомились через Софию.

Уэс работает с людьми, которых хорошо знает и которые знакомы между собой. Я попытался повторить эту схему и создать такое же чувство единения, подбирая голоса японцев для озвучки.

Каково это — видеть себя в роли Кобаяши?

Я понятия не имел, как выглядит Кобаяши, до декабря прошлого года, когда Уэс показал мне фильм. Я тогда просто рассмеялся. Типа: «Неужели это я?» (Смеется.) Я не очень люблю свой голос. Сегодня я десять часов провел в студии, слушая его. Не самое приятное занятие. Но сейчас я уже привык к звуку моего голоса. Если Роман и Уэс считают, что мой голос звучит отлично, то я с ними спорить не собираюсь. Правда, они не понимают, что я там говорю по-японски. Но они мне верят и говорят: «Кун, ты отлично звучишь». И я отвечаю: «Ну и прекрасно».

Так как ты принимал участие в работе над картиной, я хотел спросить тебя о трактовке



ВВЕРХУ СЛЕВА: Уэс и Кун на записи голоса мажордома, озвученного Акирой Такаемой.

истории Японии в этом фильме. Уэс часто обыгрывает разные исторические аспекты, и поэтому было бы интересно узнать, как он в этой картине отразил историю Японии.

Он отразил многие аспекты истории. В принципе, я говорил Уэсу, чтобы он по этому поводу особенно не переживал. Всегда интересно узнать другой взгляд и другое мнение. Побывавший в Японии иностранец, который что-то увидел и что-то прочитал о стране, составляет о ней определенное мнение в своем воображении. Мне нравится, что картина визуально передает ощущение эпохи 1960-х, чувство послевоенного времени, которое лично мне очень приятно, но которое исчезает.

Ты не слышал про отель Okuga? Это очень хороший отель в центре Токио, построенный в середине прошлого века, очень интересный с точки зрения дизайна. Но сейчас на это перестали обращать внимание. За последние лет десять в городе появилось много отелей, принадлежащих международным сетям, и теперь богатые японцы и туристы останавливаются именно в них. Okuga потерял массу клиентов. Несколько лет назад начали поговаривать о том, что отель надо снести и построить новый. И тогда дизайнеры и художники во многих странах мира заговорили о том, что это красивейший токийский отель с самобытным дизайном. И японцы прислушались к этому мнению.

Этот отель похож на «Гранд Будапешт».

Да это повсеместное явление. Я бывал в Нью-Йорке, наверное, девяносто раз. Я приезжаю в этот город по пять раз в год на протяжении последних двадцати лет. И за это время город сильно изменился. Он во многом потерял свой шарм. Старые кварталы сносят, строят какие-то безликие домишки, и только потом понимают, что они потеряли.

Уэс умеет показать красоту сочетания старого и нового. В его работах есть полет фантазии, который можно найти в комиксах тех лет и, возможно, в фильмах Куросавы 1960-х, в его лучшие годы. Помимо этого Уэс, конечно же, исследует разные вещи — дизайн, историю. Элементы заднего плана он изучал по фотографиям и фильмам соответствующего исторического периода. Но далеко не все элементы обязаны соответствовать истории на сто процентов. Он делает картины на основе исторических артефактов, но «Остров собак» — это его творение. И я очень рад, что увидел его творение,

основанное на истории моей страны.

Мне нравится его видение, оно напоминает мне о том, о чем я совершенно позабыл. Смотришь и думаешь: «А-а-а, я помню эти комиксы, которые читал в детстве и в которых было описано будущее».

Помню, что, когда мой тесть смотрел «Королевство полной луны», он сказал, что вся атрибутика бойскаутов 1960-х аутентичная: палатки, ножи, очки, одежда. В «Семейке Тененбаум» показан вроде бы Нью-Йорк прошлых лет, но не совсем Нью-Йорк, потому что это фантазия Уэса. Есть прелесть в том, что ты узнаешь что-то старое и знакомое, есть также прелесть в том, что тебя узнают. Приятно смотреть кино, в котором с любовью воссоздали то, что ты знал и ценил в детстве.

В картинах Уэса очень много подробностей и деталей, которые нравятся людям. Он умеет показать то, что не оставляет зрителей равнодушными, потому что напоминает им об их детстве. Я рад, что многим нравятся его фильмы.

У меня есть весьма, как сейчас принято говорить, рандомные друзья, то есть из самых разных сфер деятельности и самых разных интересов. Когда я бываю в Нью-Йорке, то общаюсь с разными людьми: подростками-скейтерами, старыми панк-рокерами, дизайнерами и банкирами...

Я вращаюсь в очень разных социальных кругах. Так или иначе, все они видели фильмы Уэса, и у каждого из них есть любимые среди них: «Мне этот фильм больше всего нравится». «А мне — этот». Очень занятно, чем именно людей привлекают его картины. Я общался с одним скейтером, и когда тот узнал, что я дружу с Уэсом, тут же сказал: «Слушай, мне очень нравится кино твоего приятеля!» Я говорю: «Да ладно! Тебе нравятся фильмы Уэса?» А тот: «Еще бы!»

Ты говорил о 1960-х и послевоенном времени. Я подумал о том, что протестующие студенты в «Острове собак» напоминают Zengakuren (японская ассоциация студентов, основанная в 1948 г., члены ассоциации придерживались марксистских взглядов. — Прим. пер.), а редактор Daily Manifesto Хироси похож на студенческого вожак-марксиста.

У нас в 1960-х было много протестов. Также как и в США. Протестовали против войн, против американско-японских договоров. Многие студенты были против. Но, с другой стороны, студенческие волнения происходили

ВВЕРХУ ПОСЕРЕДИНЕ: эскиз Тетушки, сделанный Фелисией Хаймоз. Когда я попросил художника Пола Хэррода назвать своего любимого персонажа, он ответил, что ему больше всего нравится Тетушка. «Посмотри на ее лицо... такое ощущение, что эта фигурка живая».

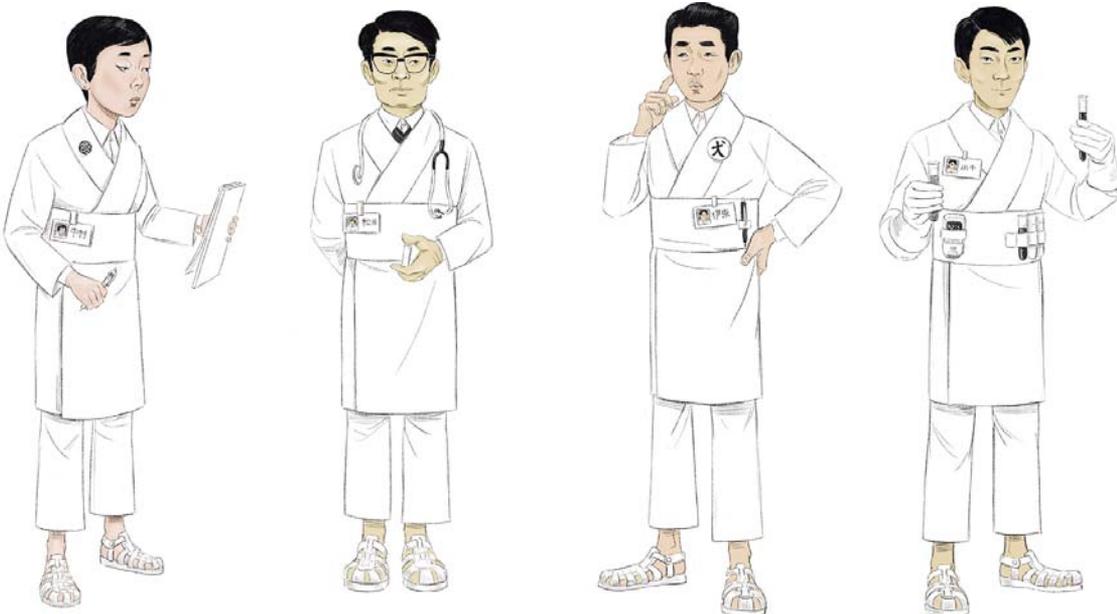
ВВЕРХУ СПРАВА: эскиз ТВ-ведущего, сделанный Фелисией Хаймоз.

ПРОТИВОПОЛОЖНАЯ СТРАНИЦА, ВВЕРХУ СЛЕВА: Тетушку озвучила Мари Нацуки, которая также озвучила двух ведьм в мультфильме Миядзаки «Унесенные призраками».

ПРОТИВОПОЛОЖНАЯ СТРАНИЦА, ВВЕРХУ: ТВ-ведущего озвучил вокалист рок-группы Radwimps Ёдзиро Нода.

ПРОТИВОПОЛОЖНАЯ СТРАНИЦА, В СЕРЕДИНЕ И ДАЛЬНЯЯ СПРАВА: Джун Такахаси, дизайнер бренда Undercover, озвучил пилота дрона.

ПРОТИВОПОЛОЖНАЯ СТРАНИЦА, ВНИЗУ: первого младшего научного сотрудника озвучила актриса Такаюки Намада. Второго младшего научного сотрудника озвучила модель Кодзуэ Акимото, дочь чемпиона-сумоиста Мицугу. Третьего и четвертого младших сотрудников озвучили актеры и братья Шота и Рюхей, сыновья актера Юсаку Мацуды. Эскизы выполнены Фелисией Хаймоз



ЗЛОДЕИ КУРОСАВЫ



В фильме «Плохие спят спокойно» коррумпированный вице-президент компании Ивабути точно так же, как и Кобаяши, готов выступить против молодых членов своей семьи, чтобы защитить свои интересы. В отличие от Кобаяши ему это удается. Западные критики увидели параллели с шекспировским «Гамлетом», хотя сам Куросава этого не планировал.



Как и Кобаяши, генерал Васидзу — тиран. В фильме «Трон в крови» Куросава интерпретировал шекспировскую пьесу «Макбет», но с одним существенным отличием — солдаты не слушаются приказов генерала и выступают против него до начала битвы.



В фильме «Трое негодяев в скрытой крепости» (или «Скрытая крепость». — Прим. пер.) Куросава показывает, что злодеи могут изменяться в лучшую сторону. Если воспринимать «Звездные войны» как картину, вдохновленную фильмом Куросавы, то генерал Хёэ Тадокорю будет Дартом Вейдером. Генерал собирается казнить пленных, чувствует угрызения совести и рискует жизнью, чтобы помочь им скрыться.

по всему миру. Мне кажется, что в то время люди были большими идеалистами, чем сейчас, и молодые люди считали, что они могут изменить мир.

В «Острове собак» студенты побеждают коррупцию.

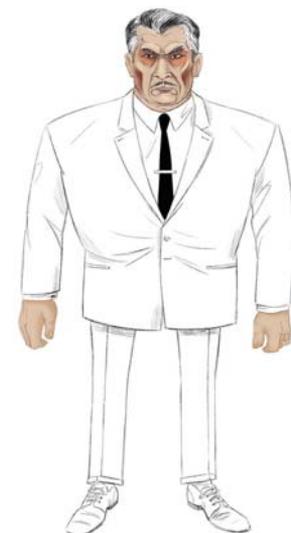
Да, так и должно быть. В прошлом протестующие не победили, но приятно, что в «Острове собак» они вышли победителями.

Уэс говорил, что на его картину большое влияние оказал фильм Куросавы «Плохие спят спокойно», и в связи с этим я хотел спросить тебя о Кобаяши. По поводу своей картины Куросава говорил, что ему в гораздо большей степени интересна политика, чем многие американцы могли бы предположить. То есть «Плохие спят спокойно» не просто нуарный фильм или экранизация «Гамлета». Вот что дословно говорил Куросава: «Я хотел снять фильм, имеющий значение. Наконец, я решил сделать картину о коррупции, потому что всегда считал, что взятки и незаконные доходы госслужащих — самое ужасное преступление». Мэр Кобаяши — своеобразное звено между мультфильмом Уэса и фильмом Куросавы.

Да, да, я согласен. Но коррупция везде существует, даже в Штатах. Всегда у власти небольшая группа людей, которые непонятно до чего могут додуматься. Мэр Кобаяши — хороший пример человека, коррумпированного властью. Но не будем забывать деятельность демонстрантов и то, что в конце Кобаяши оказался не таким уж плохим.

Да, он изменился...

Изменился. Пожертвовал почку. Ему, конечно, в тюрьме было несладко, но этого ему было не избежать. В реальном мире такого не происходит. Власть коррумпирует.



ВВЕРХУ: концепт образа Кобаяши, рисунок Фелисии Хаймоз.

КОБАЯШИ



Лицо фигурки Кобаяши среднего размера.



Мастера по изготовлению кукол часто начинают работу с лиц реальных людей. В художественном отделе лондонской студии есть стена, увешанная портретами для вдохновения: здесь и известные актеры, живые и мертвые, со всего мира, и друзья, знакомые, местные

жители, случайные знакомцы. Когда скульпторы приступают к работе, они отталкиваются от оригинала. И хотя каждая фигурка в итоге становится уникальной личностью, какие-то черты «оригинала» в ней все-таки сохраняются.

Тосиро Мифунэ исполнил главные роли в шестнадцати фильмах Кurosавы: от «Пьяного ангела» в 1948-м до «Красной бороды» в 1965-м. Он играл самурая, бизнесмена, хулигана, молодого гангстера, умирающего от туберкулеза, учтивого молодого художника, едущего на мотоцикле и оказавшегося в центре секс-скандала, молодого доктора, грубого бородатого старика и даже семидесятилетнего патриарха, когда ему самому было всего тридцать пять. У Мифунэ была одна черта, которую Кurosава не смог бы искоренить, даже если бы захотел, — неважно, размахивает его герой катаной, чтобы спасти деревню от бандитов, или кредитными документами, Мифунэ ведет себя более развязно, чем это необходимо. Частично эта особенность поведения присутствует и в характере Кобаяши.

Тонкие усики, широкая грудь и самоуверенность отсылают к Кинго Гондо — богатому обувному

Первый час картины «Рай и ад» можно сравнить с трагедией Софокла, второй час — с полицейской драмой. Первый акт фильма построен по принципу клаустрофобного единства времени и действия: мы наблюдаем за тем, как в роскошном, похожем на дворец доме Кинго Гондо вынужден выбирать между своим положением, репутацией и богатством, с одной стороны, и жизнью ребенка — с другой. И у нас есть основания опасаться, что он может сделать неправильный выбор. Кажется, что и Кобаяши может сделать

неправильный выбор. Но, как и Кинго Гондо, фиванский царь Креонт из трагедии Софокла «Антигона» и Дарт Вейдер, он чувствует зов крови, что и помогает ему выйти из тьмы к свету. Эта архетипичная история, которую слишком редко экранизируют, — рассказ о том, как беспомощность сына спасла отца.



Тосиро Мифунэ в роли обувного магната Кинго Гондо в фильме Кurosавы «Рай и ад».

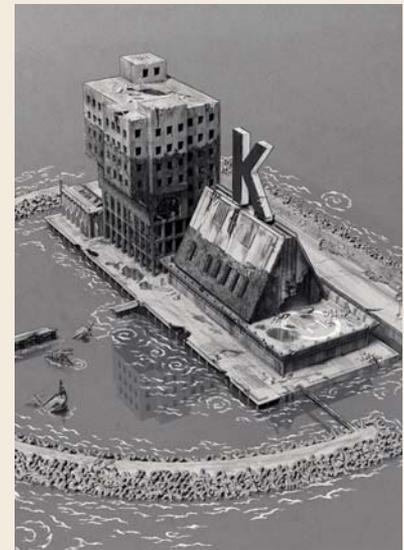


Кобаяши «отмокает» в ванне офуро.



У Кобаяши также много общего с Чарльзом Фостером Кейном, которого сыграл Орсон Уэллс в картине «Гражданин Кейн». Как и Кейн, еще один магнат с испещренной душой и тонкими усиками (вверху слева), Кобаяши не позволяет своим политическим амбициям встать на пути развития своей деловой, построенной не самыми честными способами империи. Кобаяши также позаимствовал монограмму Кейна. Буква К на воротах поместья Кейна «Ксанаду» (выше слева) и на фармацевтической фабрике на Острове отбросов (выше справа). Рисунок фабрики Кобаяши в исполнении художника Виктора Георгиева.

магнату, роль которого Мифунэ исполнил в 1963 году в фильме «Рай и ад» (рекламный плакат ленты слева).



СТУДЕНЧЕСКИЕ ВОЛНЕНИЯ

Из всех причудливых вещей, которые происходят в «Острове собак», пожалуй, наименее причудливой кажется та часть, где группа мрачных студентов-марксистов организует штаб-квартиру в школе, изобличает коррупцию, начинает массовое движение протеста и спешно свергает главу правительства.

Активизм, который мы наблюдаем у редактора Хироси и сотрудников журнала Daily Manifesto, имеет абсолютно реальные аналоги в истории Японии. Образы студентов-марксистов, вероятно,

знакомы японскому зрителю так же хорошо, как образы хаки-скаутов из «Королевства полной луны» американскому — они не соответствуют реальности на сто процентов, но мы все легко узнаем этот типаж.

Студенческая ассоциация Zengakuren появилась в 1948 году. До войны студенты протестовали против плохих педагогов, отсутствия студенческого самоуправления и милитаристского правительства. Первые социалистические и коммунистические организации студентов появились в Японии

в 1920-х. Если рядовые члены Zengakuren присоединялись к организации для того, чтобы веселиться и общаться с представителями противоположного пола, то их руководители очень серьезно воспринимали задачи, которые, по их мнению, стояли перед организацией.

Члены Zengakuren боролись не только за права студентов, но и поддерживали другие движения. В Японии 1950-х протестных движений было много, и Zengakuren всегда выступала в авангарде борьбы с буржуазно-капиталистическим

подавлением любого рода.

Звездным часом Zengakuren стали протесты против переподписания договора о взаимном сотрудничестве и гарантиях безопасности между США и Японией в 1960 году. Против продления договора выступали как левые, так и правые. Граждане были недовольны политикой правительства и тем, что договор противоречит принципам демократии. Люди массово вышли на улицы, но договор в конце концов все же продлили, хотя вскоре после этого премьер-министру страны пришлось уйти в отставку.



Во время работы над «Островом собак» в качестве референсов использовали фотографии протестов Zengakuren, в особенности тех, которые происходили в 1960-м. Обычно Андерсон использует в качестве референсов кадры из фильмов, но для создания Daily Manifesto в основном были использованы кадры кино- и фотохроники.

«Необходимо отметить, — писал студент Масахиро Наканиси в 1970 году, — что, хотя на эту тему в Японии вышло много книг, статей в газетах и журналах, программ по ТВ и радио, никто так и не снял картину про студенческие волнения. Видимо, у нас больше нет нового Куросавы».

Наканиси пропускает одно важное исключение — Нагису Осиму, одного из величайших кинематографистов Японии, практически равного Куросаве по репутации. Сам Осима был студентом-радикалом в 1950-х и рассказал историю о группе молодых активистов в фильме 1960-го «Ночь и туман в Японии» (вверху и слева). Несмотря на то что протесты Анпо были сняты в студии на черном фоне и показаны довольно символично, спустя неделю после премьеры картину сняли с проката из-за опасений, что она может вызвать дополнительные массовые волнения. Видимо, Наканиси просто не видел этого фильма. (Подробнее о студенческом движении в Японии можно почитать в книге Zengakuren: Japan's Revolutionary Students — сборнике воспоминаний, оставленных студентами токийских вузов.)

Кроме того, существует еще несколько фильмов на эту тему: триллер Киндзи Фукасаку «Гордый вызов» и «Японский архипелаг» Кэя Кумаи. Необходимо отметить, что эти картины малоизвестны и найти их непросто.



О протестах против подписания американо-японского договора очень коротко рассказано в фильме Осимы «Повесть о жестокой юности», также вышедшем в 1960 году. Нагиса Осима начал снимать в конце 1950-х и стал одним из самых известных японских режиссеров 1960-х. Он считается одним из представителей японской «новой волны» (по-японски *puberu bagu*, калька с французского *nouvelle vague*). Другой японский режиссер «новой волны» Масахиро Синода показал в своей второй картине 1960 года «Пересохшее озеро» (известна также под названием «Молодой человек в ярости»/Youth in Fury, внизу справа) активиста и экстремиста, украсившего стены своей комнаты портретами Троцкого, Кастро и Гитлера.



В молодости, когда Куросава хотел стать художником, он общался с группой левых радикалов. После продолжительной болезни он потерял связь с членами этой марксистской группы, и к тому же не успел проникнуться ее идеалами, хотя гораздо позднее признавал, что все еще испытывает некоторые симпатии к политическим взглядам молодых марксистов. В своей первой послевоенной картине 1946 года «Не сожалею о своей юности» (вверху слева и выше) он с уважением и любовью показывает студентов, борющихся против милитаризма в 1930-х. Осима писал, что эта картина Куросавы произвела на него большое впечатление, когда он был подростком.



Одним из наиболее резонансных протестных событий стала забастовка в 1960 году на угольной шахте «Миике», которая продолжалась десять месяцев. Забастовка вдохновила Кобо Абэ на написание сюрреалистической ТВ-драмы, которую в 1962 году экранизировал Хироси Тэсигахара под названием «Западня» (вверху). В этой картине, как и в реальной жизни, бастующие шахтеры повязывали головы хатимаки — стилизованными головными повязками, которые носят как символ решительности и мужества. Это знак того, что человек сконцентрировался на выполнении какой-либо задачи и ни перед чем не остановится, чтобы ее выполнить. В картине и в жизни на головах горняков были хатимаки. Хатимаки



повязывают на голову демонстранты, чтобы показать свое единство, ремесленники и профессионалы демонстрируют этой повязкой приверженность своему ремеслу, а ученики и студенты — желание успешно сдать экзамены. Хатимаки носили и камикадзе, вылетающие на боевое задание. В «Острове собак» хатимаки носят как противники, так и сторонники собак.

В исследовательских файлах художественного отдела есть также материалы о мае 1968-го, когда серия протестов во Франции угрожала свержением правительства. За год до этого Жан-Люк Годар снял фильм «Китайка», кадр из которого изображен выше. В этой картине небольшая группа молодых марксистов-ленинцев живет в одной квартире, раздает на улице цитатники Мао и каждый вечер устраивает лекции о кино и американском империализме.

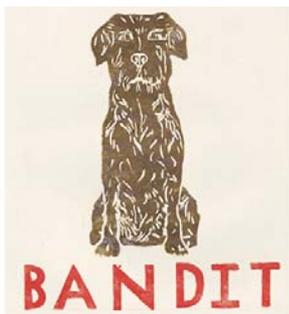
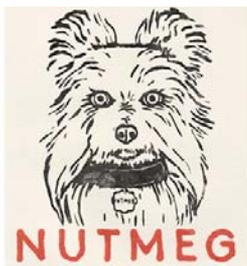
НИЖЕ: нашивки на одежду, которые отдел графики разработал для студентов-активистов «Острова собак».



PRAY FOR



ATARI AND SPOTS



ВЕРХУ: класс превратился в штаб-квартиру Daily Manifesto.

ПОСЕРЕДИНЕ: сотрудники Daily Manifesto позируют для фотографии для кампании «Атари жив!».

ВНИЗУ И ВНИЗУ НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ: созданные в отделе графики и рисунка транспаранты и плакаты, поддерживающие собак.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: Трейси Уокер и редактор Daily Manifesto Хироси протестуют против закона об Острове отбросов в начале картины (вверху) и фальсификации результатов выборов в конце мультфильма (посередине).



犬派

彼ら
を
救え!
(SAVE THEM)

ATARI

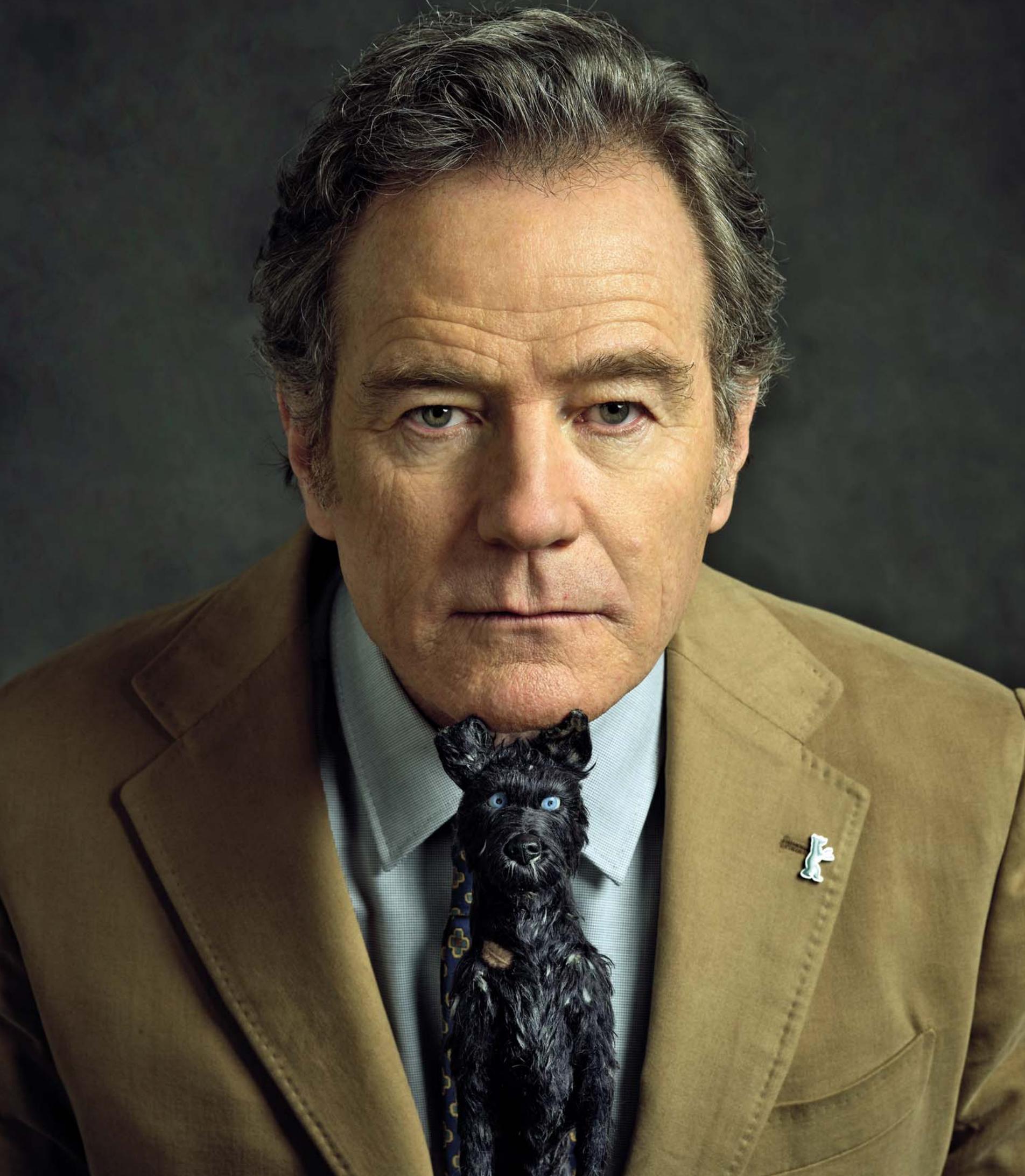
LIVES

PRO-
DOG



Спотс, его стая, а также местные собаки перед тем, как услышать слова совы.





ОДНОРАЗОВЫЕ

ИНТЕРВЬЮ С *Брайаном Крэнстоном*



БРАЙАН КРЭНСТОН, актер, номинированный на «Оскар», обладатель премий «Тони» и «Эмми», приехал в Лондон, чтобы сыграть безумного репортера Говарда Била в театральной адаптации фильма «Телесеть». Брайан нашел немного времени в своем репетиционном графике, чтобы поговорить о том, как в июне 2015-го озвучивал Шефа в маленькой звукоизолированной комнате с четырьмя актерами для аудитории из одного слушателя.

Ты помнишь, как впервые узнал об «Острове собак»?

Ну, больше всего меня в этом контексте заинтриговало имя Уэса Андерсона. Я видел его «Отель "Гранд Будапешт"» и считал, что это был лучший фильм из тех, что я посмотрел за предыдущий год. Мне также очень понравился «Бесподобный мистер Фокс». У Андерсона уникальное видение. Поэтому я тут же принял его предложение.

Просто потому, что оно от Уэса Андерсона?

Потому что я знаю, что он полностью вкладывается в картину, очень внимательно относится к деталям историй, которые снимает и которые очень часто являются личными и сокровенными. Он не поддается ни на какое

давление извне, вроде: «Нам нужно добавить больше шуток сюда, в эту историю» или «Надо сделать этот эпизод печальнее». Он снимает авторское кино. Он продвигает свое собственное видение и свое собственное восприятие мира. Мне кажется, что в каждом новом фильме он ставит планку для самого себя все выше и выше. Мне нравится работать с такими людьми, потому что они сами вкладываются по максимуму и к самим себе предъявляют самые высокие требования. Такое отношение передается всем участникам процесса.

А как бы ты описал режиссерский стиль Уэса, хотя бы в том, что касается режиссуры озвучки?

В Уэсе прекрасно то, что он конкретен, но не строг. И в этом нет противоречия. Вы можете знать, чего хотите, но путь к желаемому не обязательно должен быть

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ
СТРАНИЦЕ: Брайан Крэнстон
с фигуркой Шефа.

ВВЕРХУ: как и один из героев
фильма «Семь самураев»
Кикиутиё, Шеф всегда
держится на некотором
расстоянии от остальных.

предопределен.

Когда я нахожусь с ним в студии, говорю что-нибудь, он реагирует — положительно или отрицательно, все равно — и комментирует мои слова. В этой ситуации мне в принципе неважно до конца понимать, к чему он ведет. Главное, чтобы сам Уэс знал, что ему нужно.

«Бесподобный мистер Фокс» получил признание в том числе благодаря процессу озвучивания — в комнате записи находились сразу несколько актеров, а не по одному, каждый со своей партией наедине, как это обычно бывает. Процесс озвучивания «Острова собак» был таким же?

Да. Тогда я находился в компании актеров, которые мне нравятся и которых я уважаю. Помню, что мы сидели напротив Уэса. Слева от меня сидел Эдвард Нортона, за ним — Боб Балабан, а справа от меня — Билл Мюррей. И я тогда подумал: «Это же потрясающе! Я нахожусь в комнате с актерами, которые мне очень нравятся, а также с Уэсом Андерсоном». Уэс был в ковбойских сапогах, по внешнему виду, разговору и каким угодно другим критериям он совершенно не похож на человека из Техаса. Он человек очень искусный, милый в общении и с приятными манерами. Совершенно без гонора и излишнего самомнения. Он очень смешно одет. Вы сами знаете, у него свой собственный стиль в одежде и в причёске.

Он — человек-загадка. Он — любопытный человек, и это качество проявляется в его картинах. Часть его фильмов я бы назвал странными. Однако он очень последовательно разрабатывает как характеры героев, так и сюжетную линию. Он не делает ничего странного исключительно ради того, чтобы быть странным или шокировать зрителя. Он очень последовательный. Его герои могут очень странно выглядеть, иметь странные взгляды на жизнь, но эти их качества последовательно прослеживаются на протяжении всей картины.

Обычно чем страннее герой, тем зрителю сложнее себя с ним ассоциировать. Потому что эти герои очень отличаются от него. Однако Уэс умеет показывать общечеловеческие черты в характерах этих странных героев, и зрителям становится легче их понять.

Мне кажется, что это характеризует все его работы, по крайней мере с точки зрения сценария, но в этой картине его герои кажутся более человечными, чем в других его фильмах. Я говорю о том, как Уэс описывает отношения между людьми и собаками, а именно между Атари и Шефом. Я имею в виду сцену, в которой Атари моет Шефа.

(Смеется.) Да...

Когда я читал сценарий, мне эта сцена показалась одной из самых человечных среди тех, которые когда-либо Уэс написал. Это можно сказать и о сцене, в которой собаки рассказывают о своей любимой еде и Шеф говорит о том, что укусил мальчика, а старая женщина накормила его чили. Ты помнишь, как эту сцену записывали?

Да, помню... Сцена связана с характером собаки. Я говорил о странностях картин Уэса, и вот еще одна

странность: как люди в состоянии ассоциировать себя с героями-собаками?

Мне кажется, это история о бездомных и никому не нужных собаках. Одноразовые, бездомные, выброшенные собаки — то, что наблюдают люди в разных странах. Таких собак, в этой картине по крайней мере, не считают за живых существ. Это чистая демагогия страха. Уже давно настало время рассказать об этих собаках.

По характеру твой герой Шеф — классический персонаж из самурайского фильма или вестерна. Он одиночка, изгой, который в конце концов понимает, что нельзя стоять в стороне и надо взять на себя определенную ответственность.

Да, это так.

В творчестве Куросавы мы встречаем много похожих на Шефа героев. Интересно, Уэс не попросил тебя при подготовке к работе пересмотреть картину «Семь самураев»?

(Смеется.) Нет... Этот фильм я видел. Но Уэс не просил меня его пересматривать.

Уэс говорил о связи этого мультфильма с картиной «Семь самураев». Мне кажется, что Шеф — это Киккутиё, неприкаянный и одинокий.

Но при этом, возможно, и самый благородный.

Да, он, можно сказать, перерождается по ходу сюжета. Это напоминает «Повесть о двух городах» Диккенса: Шеф выступает в роли Сидни Картона, а Спотс — Чарльза Дарнея.

Да, это мило. Преображение, которое приятно наблюдать. А еще Уэс затрагивает здесь тему вторых шансов. Что с надеждой приходит возможность получения второго шанса.

Кроме этого присутствует сюжетная линия поисков Спотса. Чем-то напоминает «Спасти рядового Райана», в котором ты снимался.

Когда я работал над этим проектом, то думал не столько о картине «Спасти рядового Райана», сколько о таком старом фильме, как «Грязная дюжина». В нем герои тоже были изгоями. Они сидели в тюрьме, и никакой надежды на будущее у них не было. Им сказали: «У вас будет хотя бы минимальная надежда, если вы выполните это задание и не погибнете». И ты думаешь: «Вау...» Несмотря на то что кто-то, в данном случае собака, является изгоем и, вроде, никакой надежды у нее нет, она все же хочет чего-то добиться в жизни. Мне кажется, что именно это стремление и отличает всех людей — желание вставать каждое утро с кровати и пытаться что-то сделать. Получится ли у нас добиться того, что мы хотим, в данном случае значения не имеет. Важно здесь то, что у человека есть стремление, сила воли, выдержка, желание идти вперед и двигаться дальше.



БРОДЯЧАЯ СОБАКА



НЕКОТОРЫЕ утверждают, что фильмы Куросавы о войнах в основном посвящены теме чести. Другие считают, что главная тема творчества режиссера — тема долга. Я же всегда предпочитал слово «ответственность».

Величайшие герои Куросавы, действиям и характеру которых, как кажется, удивляется сам режиссер, делают больше, чем от них требует долг, больше, чем их просит сделать их господин. Эти герои стремятся сделать больше, чем от них ожидается, хотя и делают все то, что в их силах. Они ощущают ответственность и даже стыд за последствия своих действий или бездействия, ответственность за поступки своих друзей и членов семьи, даже за действия незнакомцев, на которых они, по их мнению, могли повлиять. Они не представляют себе, что такое знать о существовании проблемы и позволить решать ее другим

людям. Они не прощают самим себе совершенные ими ошибки. Они взвалили на свои плечи не только собственные проблемы, но и проблемы всего мира.

Так же как и романы Достоевского, картины Куросавы исследуют странных, гиперчувствительных и удивительно сильных мужчин и женщин. Герой фильма «Бездомный пес» — молодой полицейский Мураками, которого мучают угрызения совести. В экранизации «Идиота» есть невинный Киндзи Камэда. Дерсу Узала — сибирский проводник, сердце которого разрывается от страданий животных и растений. Есть грубый доктор «Красная борода». В ленте «Под стук трамвайных колес» есть старый и мудрый ювелир Тамба. В «Самых красивых» показана молодая специалистка Тцуру Ватанабэ, ведущая за собой бригаду девушек-работниц так же смело и мудро, как скромный Камбей,

ведущий за собой команду «Семи самураев». Такое ощущение, что все эти герои — родственники Оби-Вана Кеноби. Спотс Кобаяши тоже, кажется, близок им по духу.

Куросава сравнивает этих воинов и святых с другим типом героев — агрессивными, хаотичными, своего рода неограниченными алмазами, которые надо обработать, чтобы они засияли. Это мрачный якудза Мацунага из «Пьяного ангела», который должен решить, пожертвовать ли ему своей жизнью, пока его не уберет туберкулез. Скользкий тип и алкоголик адвокат Хирута из «Скандала». Дерзкий эрзац-самурай Кикиуги из «Семи самураев». Куросава никогда не осуждает своих героев. Они — бродяги. Их стоит опасаться. Они испуганы. И именно поэтому могут укусить.

Каждый из этих героев прошел суровую школу жизни, каждый из них стал смелым и добрым,

беспощадно самокритичным, ответственным за все и перестал быть отстраненным. Они пытаются решить проблемы, которые зачастую создал кто-то другой, и говорят: «Я беру на себя ответственность».

Читать сценарий «Острова собак» приятно именно из-за этих параллелей с Куросавой, переключения внимания с одного героя на другого. Каждый из героев вынужден сделать выбор: не вмешиваться и наблюдать за ходом происходящей с кем-то другим трагедии или рискнуть, идти навстречу опасности и заявить: «Я не остаюсь в стороне». Мы наблюдаем, как ситуации, в которых требуется сделать выбор, происходят со Спотсом, Атари, Рексом, Трейси, с гигантом Гондо и его стаей бывших подопытных собак, а потом и с Шефом и даже со злодеем Кобаяши. В конце концов, все они решают взять на себя бремя ответственности.

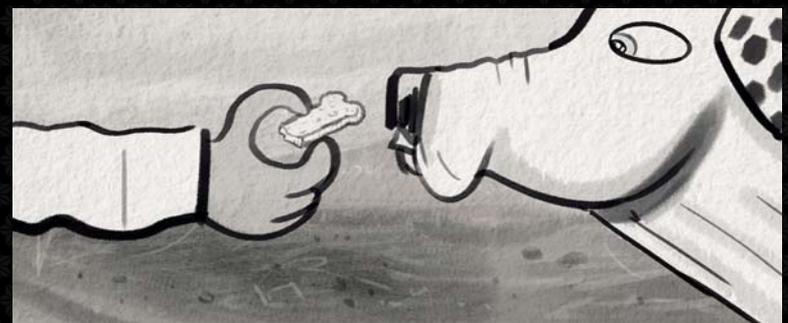
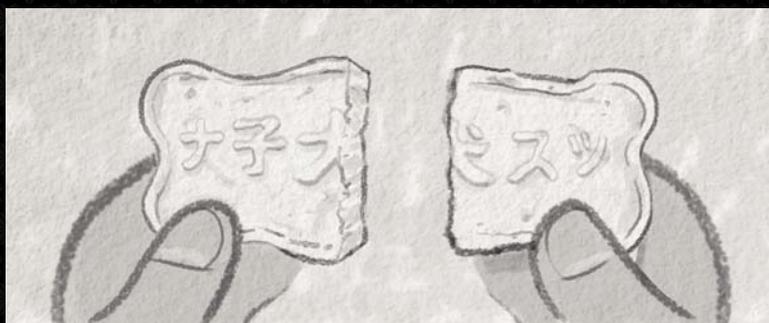
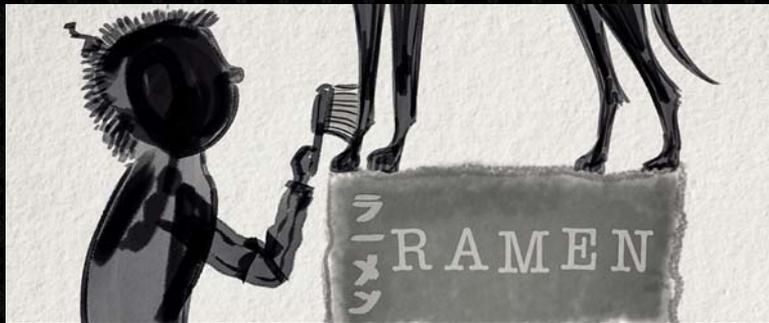


Некоторые из наиболее интересных героев Куросавы являются одновременно хорошими и бродячими собаками. Один из самых известных среди них — грязный и раздраженный Сандзюро из «Телохранителя» и его сиквела «Телохранитель 2: Отважный Сандзюро». Этот герой — оригинальный Человек Без Имени, в возрасте «где-то в районе тридцати». Свое имя он произносит только тогда, когда люди настаивают, чтобы его узнать. На создание образа героя повлияли любимые Куросавой вестерны, а сам Сандзюро послужил прототипом самой известной роли Клинта Иствуда в фильме Серджио Леоне «За пригоршню долларов» (эта лента была своего рода вольным ремейком самурайской драмы Акиры Куросавы «Телохранитель»). Сандзюро также оказал влияние на образы Хана Соло и Безумного Макса, которые, как и Шеф, неожиданно для себя обнаружили, что им сложно игнорировать проблемы, возникшие у других людей.

Сандзюро — ронин без хозяина и без каких-либо конкретных обязательств. Он является мастером иайдзюцу (боевая техника быстрого вытягивания меча. — Прим. пер.), но с гораздо большим удовольствием спит, чем сражается. В «Телохранителе» он спасает жителей небольшой деревни, предоставив свои услуги двум враждующим группировкам бандитов и сражаясь с ними до тех пор, пока они не переубьют друг друга. В сиквеле (выше) Сандзюро помогает молодым и неопытным самураям покончить с коррупцией — главным образом из-за того, что испытывает к ним чувство жалости.

Картина Куросавы «Тень воина» на японском называется Kagemusha. Это слово означает также «двойник» или «приманка». В главной роли снялся Тацуя Накадаи, сыгравший сразу двух героев: властного и сильного правителя, князя Такэду Сингэна, а также безымянного вора, двойника князя. Брат князя видит осужденного на казнь мелкого вора и удивляется: «Я сперва подумал о том, что у нашего отца, оказывается, где-то был еще один сын». Вор как две капли воды похож на князя. Осужденного прощают и готовят из него двойника правителя — кагемушу. Князя неожиданно убивают, и кагемушу должен принять решение о том, стоит ли ему занять место князя, чтобы помочь его клану пережить опасность. Маленький внук князя неожиданно становится очень расположен к кагемуше, и любовь к ребенку помогает кагемуше принять решение.

«Почему?» — спрашивает Шеф Миндальку. «Потому что собаки любят двенадцатилетних мальчиков», — отвечает она.



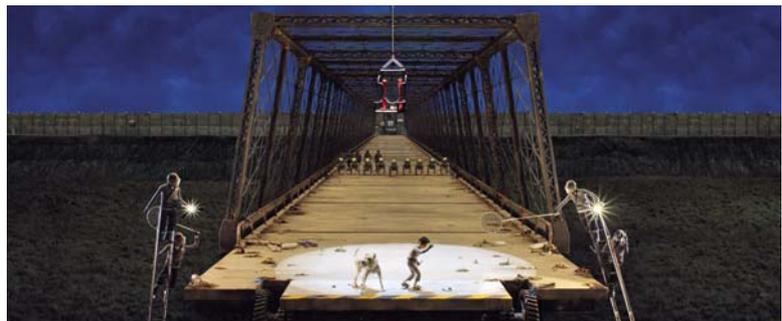
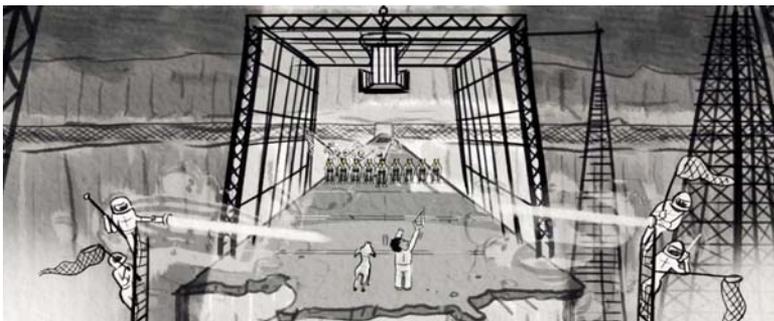
Атари моет Шефа в аниматике (эта страница) и в мультфильме (противоположная страница).





БОЕВОЙ ФЛАГ

ИНТЕРВЬЮ С ГЛАВНЫМ ХУДОЖНИКОМ-РАСКАДРОВЩИКОМ *Джеем Кларком* И МОНТАЖЕРОМ АНИМАТИКОВ *Эдвардом Бёршем*



У ЭС АНДЕРСОН начинает работу над фильмом со сценария. Потом он снимает кино. А после из этого кино снимает другое.

Аниматик — это «фильм перед фильмом», ряд движущихся раскадровок, подогнанных по времени под звуковую дорожку. Сейчас почти все анимационные картины (stop-motion и 2D) снимают только после создания аниматика. Раскадровки имеют огромное значение для подготовки к съемкам большинства фильмов, но для мультфильмов, в которых каждый кадр нужно создавать вручную или рисовать, без аниматика совершенно невозможно обойтись. Большинство аниматиков схематичные и неотшлифованные, и работает над ними большая команда.

Подход Уэса отличается. Он работает с очень маленькой командой, которая создает очень основательные и детализированные

аниматика. В финале этого процесса у команды есть прототип всего фильма — с кадрами, движениями камеры, звуковым оформлением и прочими деталями. Лишь после создания такого подробного аниматика Уэс приступает к съемкам фильма. Впервые он использовал аниматик при работе над «Бесподобным мистером Фоксом», и с тех пор он делает их для всех своих картин. Основные сцены «Королевства полной луны» были предварительно сделаны в виде аниматика. Монтажер Эдвард Бёрш полагает, что около девяноста процентов «Отеля “Гранд Будапешт”» были сделаны в виде аниматика на стадии препродакшена. Художник-раскадровщик Джей Кларк считает, что так снимают очень немногие режиссеры.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: Шеф готовится к схватке с собакой-роботом в аниматике (вверху) и в готовом фильме (внизу).

ВВЕРХУ: Трейси объясняет свой план сотрудникам Daily Manifesto в аниматике (слева) и в готовом фильме (справа).

НИЖЕ: Атари и Шеф перед стаей собак-роботов в аниматике (слева) и в готовом фильме (справа).

Иногда снятая сцена может отличаться от аниматика, но в этом случае Уэс предпочитает в первую очередь изменить аниматик, который является справочным материалом для всех сотрудников, задействованных в создании картины.

Джей Кларк вот уже десять лет рисует раскадровки для фильмов, снятых в stop-motion. В Aardman Animation он работал над такими мультфильмами, как «Барашек Шон» и «Уоллес и Громит». Эдвард Бёрш начал свою карьеру в кинематографе с должности интерна во время съемок «Поезда на Дарджилинг», после чего стал монтажером аниматиков. Джей и Эдвард вместе работали над картиной «Отель "Гранд Будапешт"», а в 2015-м снова встретились на съемках «Острова собак».

Насколько я понимаю, над аниматиком работает целая команда, но для «Острова собак» Джей был единственным художником, а Эдвард — единственным монтажером.

ДЖЕЙ КЛАРК: Да, Эд был единственным монтажером аниматика. Иногда в съемках больших анимированных картин принимают участие два режиссера, потому что бюджеты большие. В таких проектах работают семь или восемь художников-раскадровщиков. В поисках истории они пробуют разные подходы и могут сделать несколько вариантов фильма. У Уэса все немного иначе. Он уверен в своей истории, знает, что рассказывает. Вопрос только в некоторых деталях картины, в том, какой именно кадр лучше всего передает определенную сцену.

В «Острове собак» все шло через Уэса, и над фильмом работала небольшая группа людей, что очень неплохо. Мы раньше уже работали вместе, над «Отелем "Гранд Будапешт"», поэтому общение между Уэсом, Эдди и мной было хорошо налажено. Когда я присоединился к проекту, Уэс хотел понять, хватит ли нам людей. Я тогда считал, что нас троих будет недостаточно. Но я уложился в график.

Аниматик снимают практически для всех анимированных фильмов?

ДК: Да. Обычно его снимают для экшен-картин, в которых много эффектов и надо проработать раскадровку трюков. И эти сцены можно бесконечно дорабатывать, учитывая хронометраж и переход к последующим сценам. С Уэсом работать приятно, потому что каждый кадр кажется обоснованным и ценным, нет ничего лишнего. Все очень хорошо продумано, крупные и панорамные планы. Каждый кадр имеет значение.

ЭДВАРД БЁРШ: Можно сэкономить много денег и времени на продакшене, если точно знаешь, что



должно быть в каждом кадре, потому что в этом случае снимаешь только то, что нужно и что войдет в картину. Нет необходимости строить гигантские декорации только для того, чтобы в фильме была показана всего их одна маленькая часть.

От общения с командой у меня сложилось ощущение, что аниматик получился практически как настоящий фильм, что очень сильно упростило работу.

ДК: Я всегда стараюсь по максимуму вложиться в раскадровку, потому что в идеале они облегчают работу всем остальным участникам процесса. После аниматика все становится как-то проще: декораторы будут делать еще более запредельные декорации, а разработчики персонажей смогут создавать еще более интересных героев.

Это означает, что над каждым кадром аниматика приходится потрудиться. Я делаю эскиз, Уэс вносит коррективы, потом я снова все красиво отрисовываю. Я надеюсь, что со временем у меня с Уэсом появилось взаимопонимание и мне удалось изобразить то, что он хотел показать. Но иногда, понятное дело, делаешь не то, что он видел в своем воображении. В конечном счете, моя работа сводится к тому, что я помогаю режиссеру. Мне кажется, что Уэсу было приятно со мной работать, и это хорошо. Я работал с другими режиссерами и знаю, что этот процесс может быть малоприятным. Мы с режиссером очень подробно проговариваем мельчайшие детали в каждом кадре. Я и сейчас могу представить в своем воображении все картинку, которые я нарисовал, представляете? (Смеется.) В общем, я трудился для того, чтобы ребята в 3 Mills Studios могли хорошо выполнить свою работу.

ВВЕРХУ: Миндалька и Шеф в аниматике (верхняя) и в готовом фильме (нижняя).

Обычно процесс монтажа считают частью постпродакшена. Но вы занимались монтажом на стадии препродакшена. Это не самая обычная схема работы, не так ли?

ЭБ: Это необычная схема работы: монтаж на стадии препродакшена, а также то, что окончательный вариант картины монтирует другой человек. Но с анимацией логичнее монтировать до начала подготовки и съемок в *stop-motion*, потому что на эту работу уходит много времени. Люди должны знать, сколько кадров будет снято и что именно в них будет.

Джей, ты упоминал, что Уэс в начале работы не был до конца уверен в том, что доведет этот проект до конца. Интересно, какие материалы были у него на тот момент, когда вы присоединились к работе над проектом? Какие-нибудь концептуальные зарисовки? Наброски сделанных Уэсом раскадровок? Что вам показывали в самом начале?

ЭБ: 12 апреля 2015 года Уэс прислал мне сценарий, несколько имиджевых картинок и имиджевое видео. Это были несколько японских ксилографий, фото собаки и фото памятнику собаки в Японии. На видео было выступление барабанщиков, выбивающих этот свирепый ритм на барабанах тайко, с которого начинается «Остров собак». В общем, Уэс прислал мне настроение.

ДК: Мне Уэс прислал один из первоначальных вариантов сценария, а также несколько имиджевых картинок, которые сделал художник Адам Штокхаузен. Там было несколько картинок острова, помню, что там было изображение вагончиков фуникулера, перевозивших собак на остров.

На первой картинке, которую я делал, был изображен Мегасаки с небоскребами. Я знал, что Уэс хочет сделать картинку будущего, каким его представляли в 1960-х годах. Потом мы решали, как должны выглядеть герои в аниматике, ведь в то время внешний вид персонажей еще не начали разрабатывать. Нам надо было сделать что-то, чтобы от этого отталкиваться. Уэс отправлял мне

фотографии, на многих из которых были изображены актеры, снимавшиеся у Куросавы, для того чтобы мои первые зарисовки героев были на них похожими.

Я купил большой DVD-бокс фильмов Куросавы и начал их смотреть. Потом начал делать зарисовки при включенном ТВ, по которому шли его фильмы. Многие картины Куросавы черно-белые, и аниматики были тоже черно-белыми, поэтому мне было достаточно легко передать настроение японского режиссера.

Вначале я задал вопрос: «А эти собаки в одежде? Они ходят на задних лапах?» После «Бесподобного мистера Фокса» я просто должен был понять, как Уэс их себе представляет. А он: «Нет, они — обычные собаки и ходят на четырех лапах».

Получается, что после Уэса ты был первым человеком, нарисовавшим всех героев? Ведь тогда художники еще не начали работать над персонажами.

ДК: Да, так бывает довольно часто. Иногда, когда я попадаю в проект, внешний вид героев уже разрабатывается. Но в данном случае мы это делали по мере развития фильма.

На начальном этапе Уэс просил что-то конкретное?

ДК: Уэс говорил, что было бы здорово, если бы стиль аниматика был похож на японскую ксилографию. Я его понял и использовал определенные цифровые ручки, чтобы сделать имитацию под чернила.

Уэс и Адам, а потом и я сам подобрали массу японских ксилографий, которые мы использовали в качестве референсов во время работы над задниками и образами героев. Кроме этого я посетил Музей Виктории и Альберта, в котором есть постоянная экспозиция японского искусства. Во время осмотра я делал зарисовки в блокноте. Было очень приятно увидеть оригиналы шедевров японского искусства.

Если говорить о стиле анимации, то я знал, что Уэсу нравится стиль комикса «Мелочь пузатая» Билла Мелендеса. Мне самому этот стиль тоже очень

Нельзя говорить о Японии и собаках и не упомянуть верного пса Хатико породы акита-ину, символ преданности. Про эту собаку сняли байопик под названием *Hachiko monogatari* (ниже слева), ставший одним из самых популярных фильмов в стране в 1987 г. В главной роли снялся Тацуя Накадаи. Это история собаки профессора Хидэсабуро Уэно, которая каждый вечер приходила встречать своего возвращающегося с работы хозяина на станцию Сибуя. Во время лекции профессор неожиданно умер от инсульта. В течение почти десяти лет после этого Хатико приходил к станции Сибуя, ждал хозяина и так и умер на улице. Позднее за верность собаке поставили памятник.

В 2009 году сделали ремейк этой картины под названием «Хатико: Самый верный друг». Режиссером картины стал Лассе Халльстрём, а главную роль исполнил Ричард Гир. В США в *Woonsocket Depot* Хатико также поставили памятник работы скульптора Даррена Хасси, к которому приходят многие любители собак.



нравится. Он простой, не перегруженный.

В раскадровках мне лично по душе простой графический дизайн персонажей и достаточно экспрессионистский дизайн декораций для того, чтобы передать необходимую эмоциональную атмосферу. Мой стиль анимации не особо броский. Иногда аниматики могут делать очень яркими и броскими, но еще во время работы над «Отелем "Гранд Будапешт"» Уэс сказал мне, что ему такого не надо. Он хотел, чтобы все было очень сдержанно. И это его требование продолжало быть актуальным и во время работы над «Островом собак».

А какие еще источники подпитывали вдохновение и служили художественными ориентирами?

ДК: Некоторые картины 1930-х годов. Было интересно смотреть «Кинг-Конга», потому что в нем есть покадровая анимация. Еще один фильм, который приходит на ум, — «20 000 лет в Синг-Синге». В этих фильмах мне были интересны многоплановые декорации, потому что действие картин происходит в одном месте на протяжении определенного периода времени. На переднем плане все предметы довольно темные. На среднем плане тоже свои декорации, среди которых происходит действие. Но больше всего меня интересовало то, как оформили декорации в глубине, на самом дальнем плане.

Позже Уэс просил вернуться к уже одобренным кадрам и использовать на всех остальных технику, в которой они были сделаны. Он часто вспоминал «Гражданина Кейна», особенно его начальные эпизоды...

Сцена в здании мэрии?

ДК: Да. «Маньчжурский кандидат» — тоже в этом смысле хороший ориентир. Там снизу снимали голландских ангелов, которые были чуть в тени. Еще «Холм» Сидни Люмета, в котором людей снимали довольно драматично — широкоугольником с глубокой резкостью. И еще один фильм, который Уэс не упоминал, но я во время работы о нем вспомнил. Это «Банды Нью-Йорка» Мартина Скорсезе. В этой картине показан пустой город, по которому бродят банды. Мне нравится, когда Уэс использует ходы, которые уже применял в своих прошлых картинах. В «Академии Рашмор» новые сцены появлялись после открытия красного занавеса. В «Острове собак» использовали такой же прием, но открывался не занавес, а японские двери сёдзи. Но эти кадры, как и кое-что

другое, вырезали при монтаже.

А вы вместе монтировали аниматик?

ЭБ: Джей отправлял мне файлы в Photoshop, и в файлах были слои. Допустим, у нас персонаж, который должен пройти из одного конца кадра в другой. Так вот, я получал файл, в котором человек был на отдельном слое от заднего фона. Я при помощи софта Adobe под названием After Effects двигал героя, а потом экспортировал файл в Avid — программу, при помощи которой в Лондоне монтировали весь фильм. Потом совмещал кадр со звуковой дорожкой.

А программы, с которыми вы работаете, позволяют вам имитировать движение камеры, приближать и отдалять изображение? Все это уже встроено в аниматик?

ЭБ: Да. С этим по большей части обычно разбираются перед съемками. Я стараюсь разграничивать зум и то, что снято с операторской тележки, при помощи 3D-эффектов в программе After Effects. Потом совмещаю это со звуковой дорожкой. Уэс сам наговаривает текст персонажей до того, как это сделают актеры.

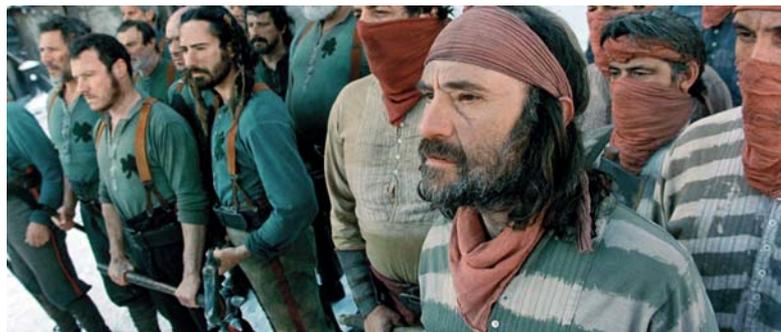
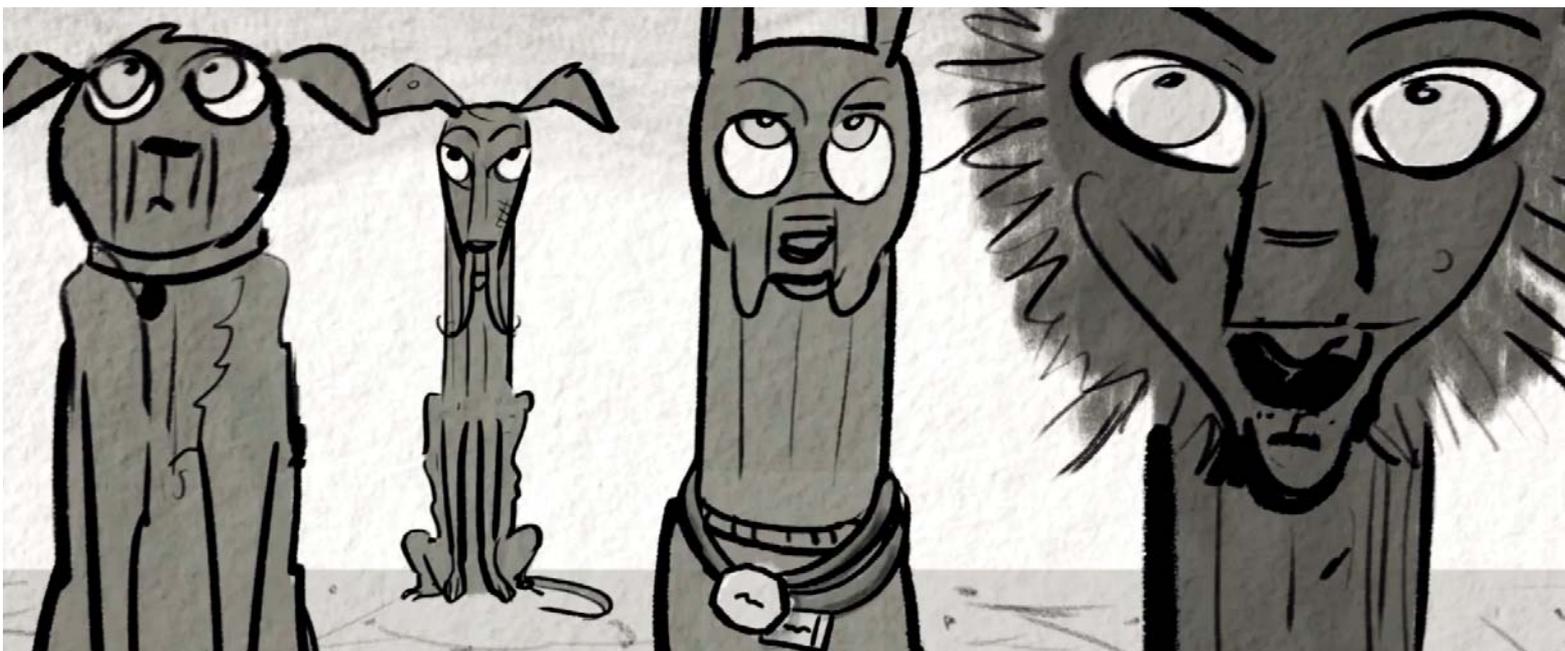
Значит, ты работаешь со звуковой дорожкой, наговоренной Уэсом?

НИЖЕ СЛЕВА: «Птицы чидори», художник школы Хокуся (1760–1849).

НИЖЕ: «Петух», приписывается Хокусяю.

ВНИЗУ: концептуальная зарисовка застывшей лавы, художник Турио Гриффин.





Да. Актеры записываются в студии только после того, как мы уже несколько месяцев потратили на аниматик. До этого Уэс записывал реплики на iPhone, и мы использовали их, временно, по крайней мере. Мы монтируем только после наложения звука, решаем, какие кадры надо убрать, а где добавить новые. И только потом монтируем.

И как вам Уэс как актер?

ЭБ: Он просто супер, потому что говорит все с нужной скоростью и паузами. У него совершенно четкое понимание того, как именно надо произносить реплику. Зачастую мы микшируем реплики актеров по аналогии с прочтением Уэса. Он знает, как актеры должны звучать, и конечный результат получается отличным. (Смеется.)

А как вы подбирали звуковое сопровождение?

ЭБ: Уэс отправлял мне музыкальные отрывки, которые хотел использовать. Сейчас, во время финального монтажа картины, многие из этих отрывков остались в саундтреке. Это музыка из фильмов Куросавы, а также композиции, исполненные на барабанах тайко. Уэс присылал мне аудиофайлы по электронной почте и писал: «Давай этот отрывок попробуем для этой сцены вот с этого момента по вот этот момент...» Он сам выбирал музыку и то место, где она должна быть использована.

Были ли какие-либо повторяющиеся звуковые эффекты? Можешь описать звуковую атмосферу картины?

ЭБ: У Уэса были совершенно конкретные требования по поводу звука ветра. Он хотел добиться правильного звучания и текстуры ветра. Нам нужно было подобрать звук ветра, передающий пустые и заброшенные пространства, чтобы при этом в звуке была определенная текстура. Такой звук мы нашли не сразу. Во время сценических представлений используют специальные машины, создающие звук ветра. Кроме этого в картине часто слышен звук дронов, которые несколько раз появляются по ходу развития сюжета.

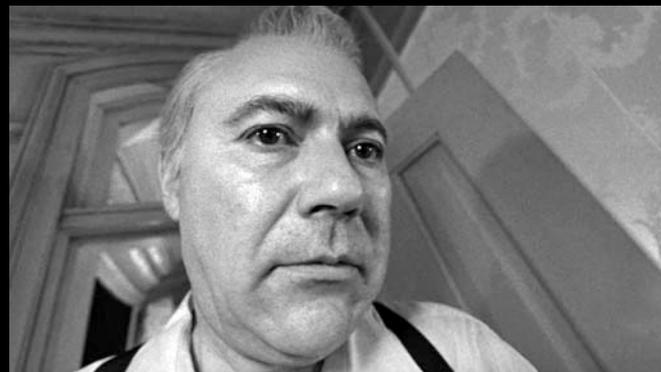
Куросава придавал большое значение раскадровкам. Джей, а ты видел раскадровки Куросавы?

ДК: Да, видел. Хорошо, что ты об этом вспомнил, а то я о них позабыл. Во время работы над проектом мы очень часто вспоминали творчество Куросавы. У него были очень выразительные и наполненные энергией раскадровки, их стоит увидеть любому художнику-раскадровщику.

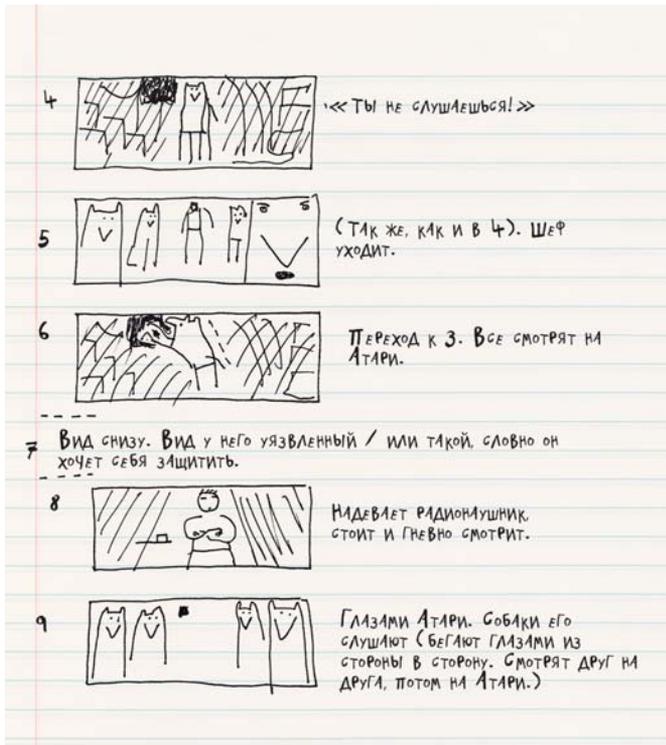
Есть документальные кадры того, как на съемочной площадке картины «Ран» Куросава делает зарисовки. Он что-то рисует, а потом показывает эскиз оператору со словами: «Я хочу, чтобы выглядело вот так». В документальной ленте «Послание Акиры Куросавы:

В САМОМ ВЕРХУ: кадр из аниматика, на котором изображены несколько собак.

ВЫШЕ: кадры из картин «Холм» Сидни Люмета (слева) и «Банды Нью-Йорка» Мартина Скорсезе (справа).



Три картины Джона Франкенхаймера — «Маньчжурский кандидат» (справа, вверху и внизу), «Семь дней в мае» (правая колонка, третий кадр снизу) и «Вторые» (правая колонка, второй кадр снизу) — иногда называют параноидальной трилогией. Картины сняты так, чтобы визуальными средствами максимально привлечь внимание зрителя. Режиссер использует «рыбий глаз» и широкоугольные линзы, подчеркивающие глубину резкости и искажающие лица. Угол съемки, сознательно «рваный» монтаж сбивают зрителя с толку, что не дает ему сконцентрироваться и заставляет усомниться в том, что он видит на экране. Сцены с изображением экранов и мониторов наводят нас на мысли о том, что за кем-то пристально наблюдают.



ВВЕРХУ СЛЕВА: одна из ранних раскадровок Уэса с изображением сцены, в которой стая собак в первый раз видит Атари.

Шеф в полном одиночестве в аниматике (вверху справа) и в готовом фильме (внизу).

Ради прекрасных фильмов» сын режиссера Хисао говорит следующее: «Раскадровка помогает отточить и конкретизировать идею. Раскадровка помогает съемочной группе понять, чего я хочу. Это самый простой способ показать идею».

ДК: Очень правильное описание, и добавить-то нечего. Помню, как я общался с художником-постановщиком Полом (Хэрродом) и людьми из художественного отдела. Они с большим энтузиазмом восприняли аниматик, говорили, что он даже на начальном этапе был очень полезным. Но в целом аниматик можно сравнить с процессом смены кожи у змеи. (Смеется.)

И потом аниматик уже никто не видит. Но надеюсь, что его влияние будет прослеживаться в готовой картине.

Да, зрители не увидят того, что ты сделал, но это основа всего фильма.

ДК: Конечно. Картина — это видение Уэса. Мы просто помогаем ему сделать то, что он задумал. Мою работу можно сравнить с деятельностью военной разведки. Аниматик смотрят люди из многих отделов, и мне приятно, что я помогал режиссеру создать инструмент, при помощи которого можно ответить на многие вопросы тех, кто работает над фильмом.

Очень здорово, что ты использовал военную метафору. Куросава тоже считал, что съемки фильма — это своего рода битва. Режиссер выполняет роль генерала, сценарий — это боевой флаг, на который поглядывают все участники процесса и под которым собираются. Наверное, аниматик — это и есть боевой флаг, то, что вдохновляет всю группу идти к победе.

ДК: Да, абсолютно точно. А потом они начинают вставлять в аниматик фрагменты покaдровой анимации, и это действительно приятно видеть.





СОЗДАНИЕ
НОВОГО
МИРА



MILES STUDIOS

КУКЛЫ

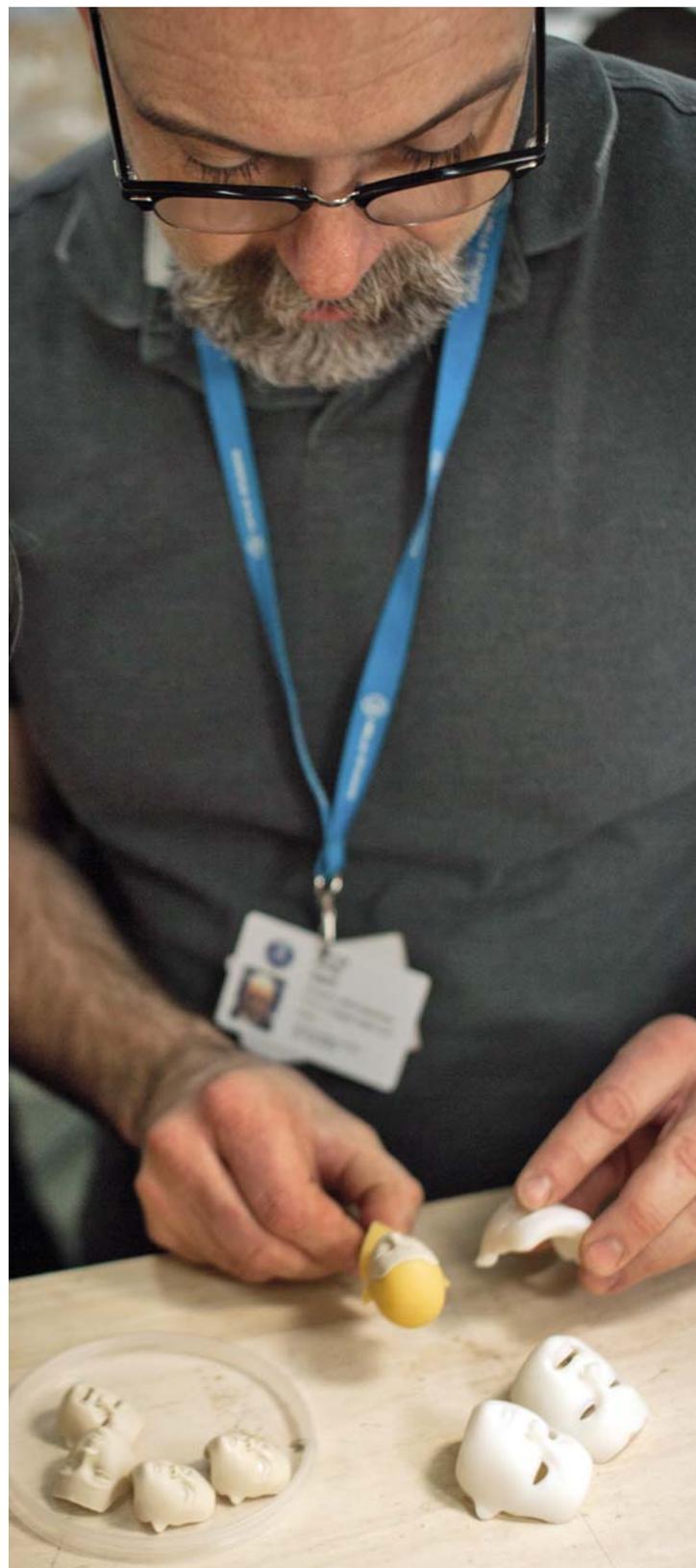
В ПОЛНЕ ВОЗМОЖНО, что впервые словосочетание «остров собак» пришло Уэсу в голову, когда он снимал в Лондоне «Бесподобного мистера Фокса». Если это не так, то это просто удивительное совпадение.

Когда лондонцы слышат слова «остров собак», они думают о пологом на большой палец полуострове, образованном глубоким изгибом Темзы на юге, который носит такое название. Приблизительно в пяти километрах к северу от Острова Собак (Isle of Dogs) расположен район Three Mills, один из старейших индустриальных центров столицы. Там находится старейшая в городе киностудия под названием 3 Mills.

Это совсем не похоже на залитые солнцем фасады зданий студий в Лос-Анджелесе. Здание, в котором находится 3 Mills, напоминает Лондон времен Уильяма Блейка, Чарлза Диккенса или Элизабет Гаскелл. Стены сложены из желтого кирпича, а вымощенные камнем улицы стали гладкими, оттого что по ним столетиями проезжали колеса телег и их топтали подошвы ботинок и сапог. Около здания, в котором расположена студия, стоят трейлеры и сараи с разными материалами. В кирпичные стены въелась гарь века индустриализации Британии, которую в буквальном смысле соскребали, чтобы использовать для создания декораций к фильму.

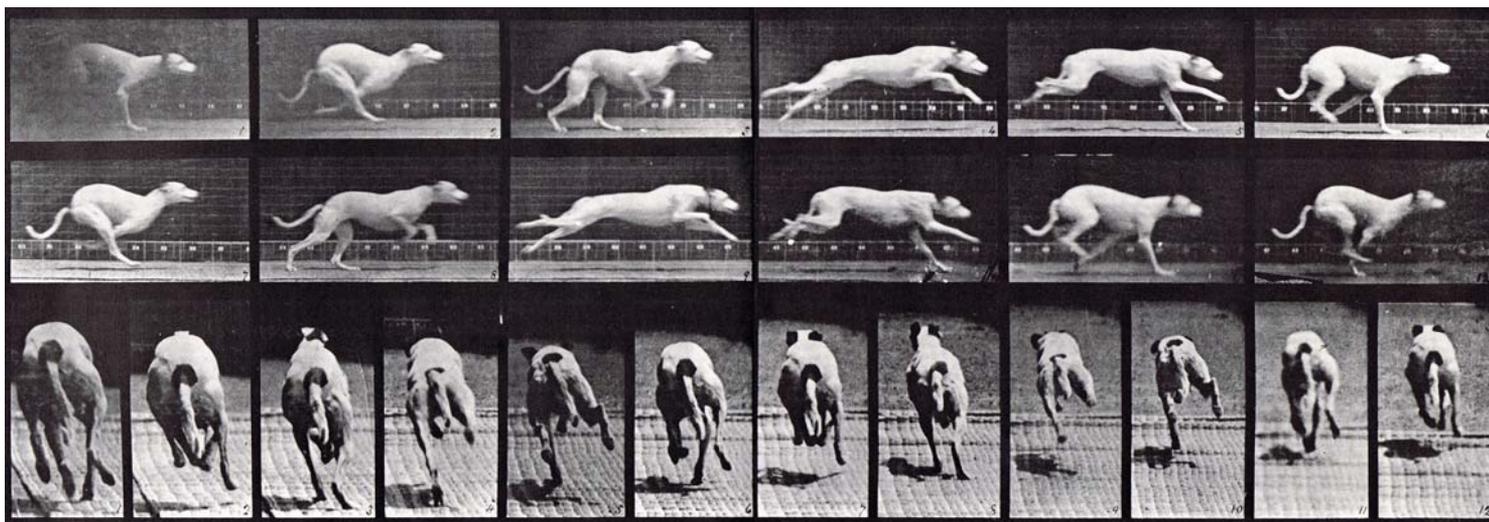
В фойе студии 3 Mills стоят две стеклянные витрины с экспонатами, рассказывающими об истории создания картин в технике stop-motion. В первой хранится серая собака Франкенвини из картины Тима Бёртона.

Во второй витрине на оранжевом полотенце стоит большое дерево. На табличке написано: «Дерево из картины “Бесподобный мистер Фокс”». Это дерево было использовано для съемок сцены, в которой белка,



НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: перед входом на студию 3 Mills. Фото автора.

ВЫШЕ: Энди Гент рассматривает лица Атари.



«Бегающая собака»: прото-кинематографическое исследование движения собаки фотографа Эдварда Мейбриджа (1830–1904). Самая известная серия фотографий Мейбриджа показывает каждое микродвижение собаки, бегающей галопом; каждая фотография в серии представляет собой фрагмент «остановленного движения».

озвученная Романом Кополой, отдает приказание бригаде, занимающейся обустройством дома для новых владельцев.

Энди Гент, лондонский кукольник из Дербишира, возглавлял отделы кукольников в обоих упомянутых выше фильмах, а теперь вернулся, чтобы курировать команду, создающую марионеток для «Острова собак». Уэсу удалось собрать большую часть команды, которая работала над «Бесподобным мистером Фоксом», и Энди говорит, что сейчас, на съемочной площадке «Острова собак», знакомых лиц больше, чем было на площадке «Мистера Фокса». Уэс уже лучше знает принципы покадровой анимации, рабочие процессы оптимизированы, отношения между людьми налажены.

«Как вы думаете, понимание принципов покадровой анимации сделало Уэса более амбициозным?» — спрашиваю я.

«Да, — отвечает Энди. Его глаза за линзами очков блестят. — Я работал над крупными картинами, но в этой вообще все сделано руками... Это колоссальный труд. Последние два года моей жизни пролетели как один миг».

Над монитором рабочего компьютера Энди висит распечатка письма Уэса со словами:

«Спасибо, Энди. Я рад, что ты пока не понимаешь, во что ввязываешься. Это будет картина с большим количеством кукол».

Рядом с распечаткой висит серия фотографий Эдварда Мейбриджа «Бегающая собака». Это приблизительно двадцать черно-белых кадров мчащейся собаки. Рядом с этой серией висят глянцевые фотографии Тима Бёртона и Рэя Харрихаузена. На

полке стоят книги, среди которых я замечаю издания Hokusai Manga, «Справочник по породам собак» и «Справочник по собакам Хауэлла».

Как объяснил Энди, две последние книги не особо помогли во время работы над картиной, потому что собаки в фильме Уэса не принадлежат к какой-либо определенной породе. «Уэса никогда не интересовал желтый лабрадор. Его интересовала грустная собака, — вспоминает Энди. — Наши куклы, сделанные на начальном этапе работы, создавали ощущение брошенности, которое ему пришлось по душе».

В отделе Энди не делали эскизов собак. Все «наброски» всегда были выполнены из мягкой коричневой глины. Модельеры делали несколько собак, чтобы Уэс мог отметить те черты и особенности, которые кажутся ему правильными. Потом они делали новую серию моделей, а Уэс давал новую серию комментариев.

Сотрудники отдела называют глиняные фигурки «джакометтами» в честь швейцарского скульптора Альберто Джакометти. «Его скульптуры выполнены в стиле наброска, словно зарисовки в материале, — говорит Энди. — Мы лепили их очень быстро, похожими на скульптуры Джакометти, старались сделать их текстурными, используя небольшие кусочки глины».

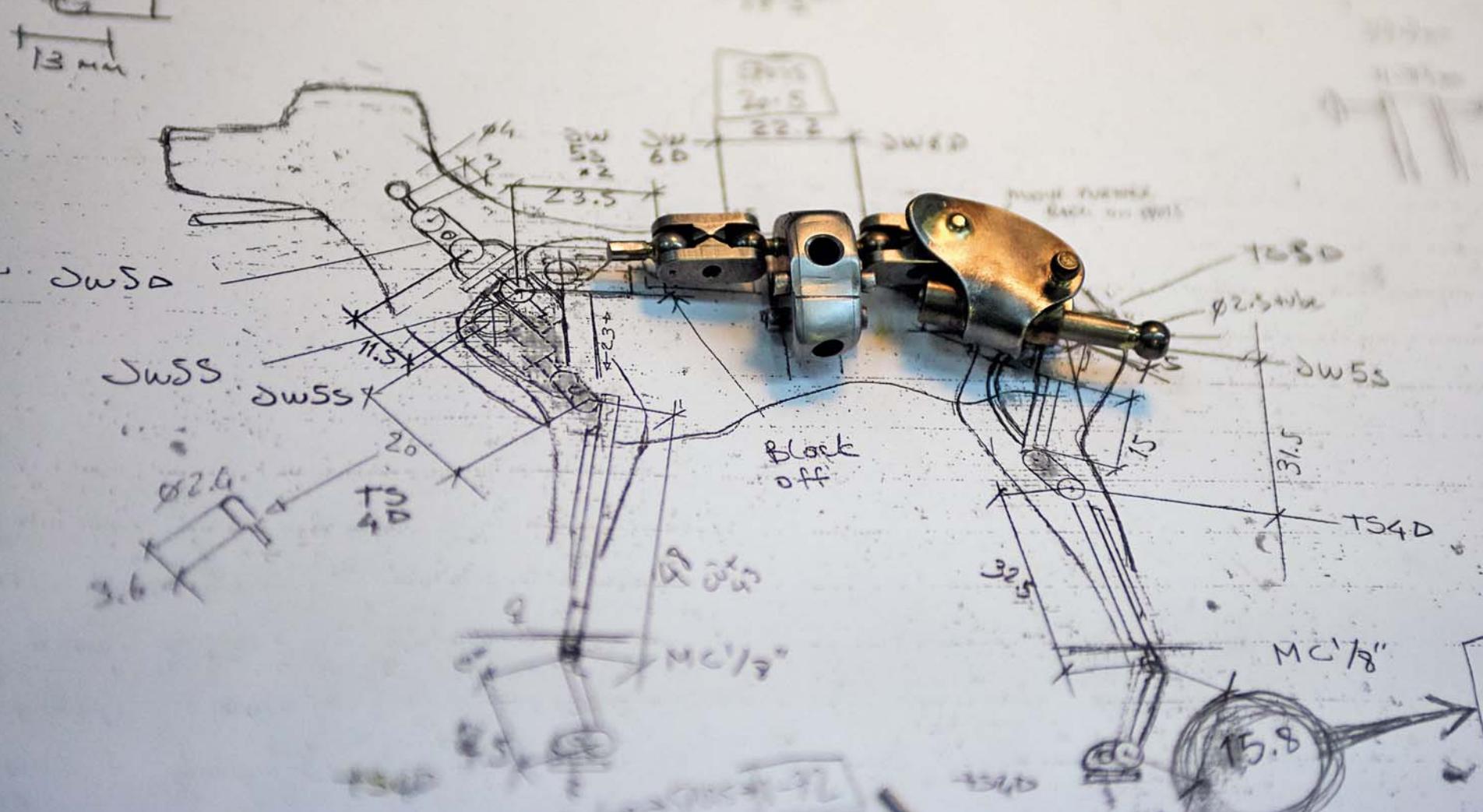
Скульпторы работают по соседству с офисом Энди, склонившись над белым верстаком, который расположен по всему периметру комнаты. Это помещение — своего рода музей естественной истории: на полках, расположенных над верстаком, стоят ранние джакометты. Если встать в центр комнаты и начать рассматривать содержимое полок по часовой стрелке, то можно наблюдать эволюцию развития фигурок. Первая фигурка Босса большая, и



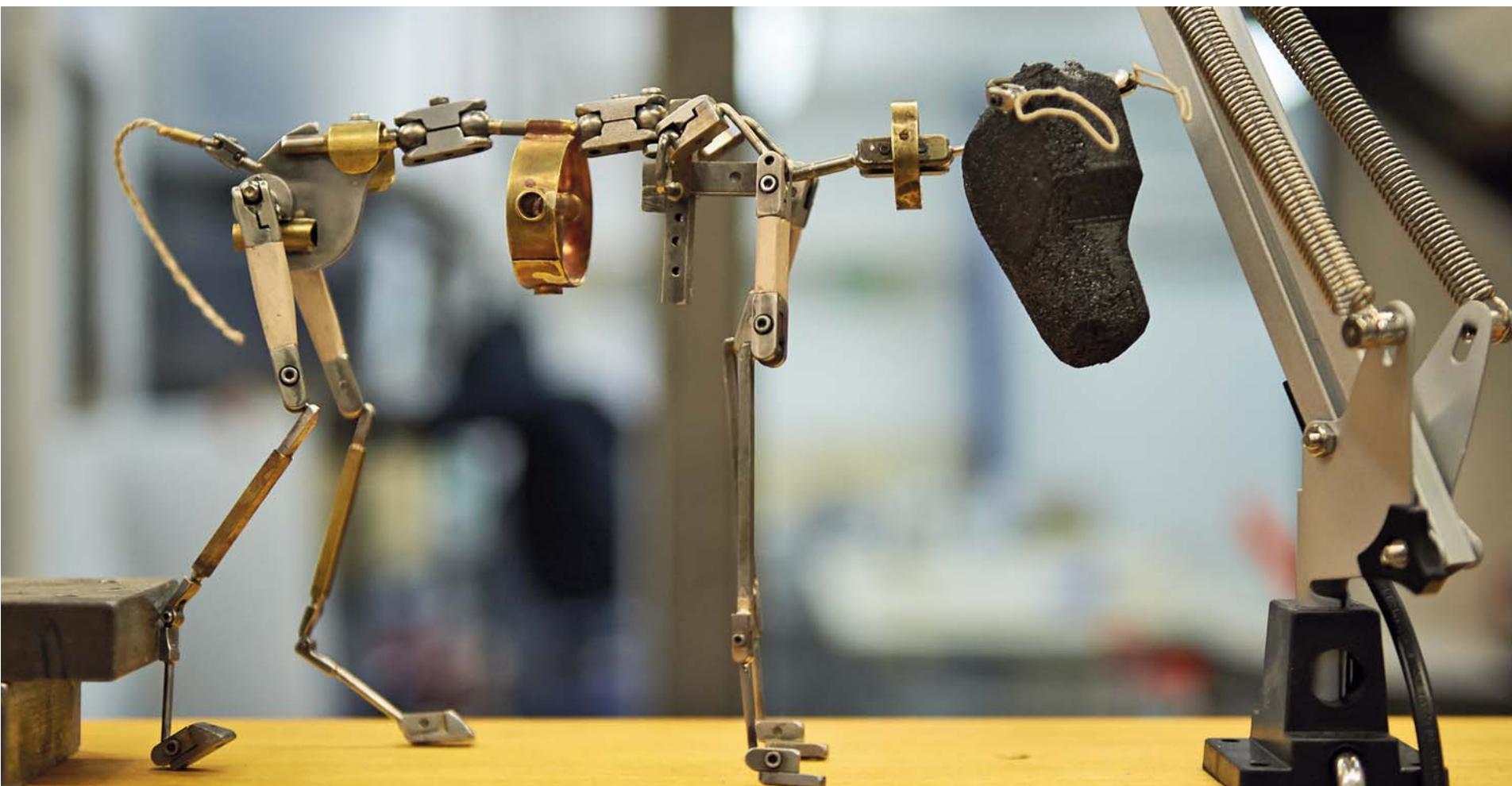
ВВЕРХУ: фигурки собак, сделанные на начальном этапе работы.

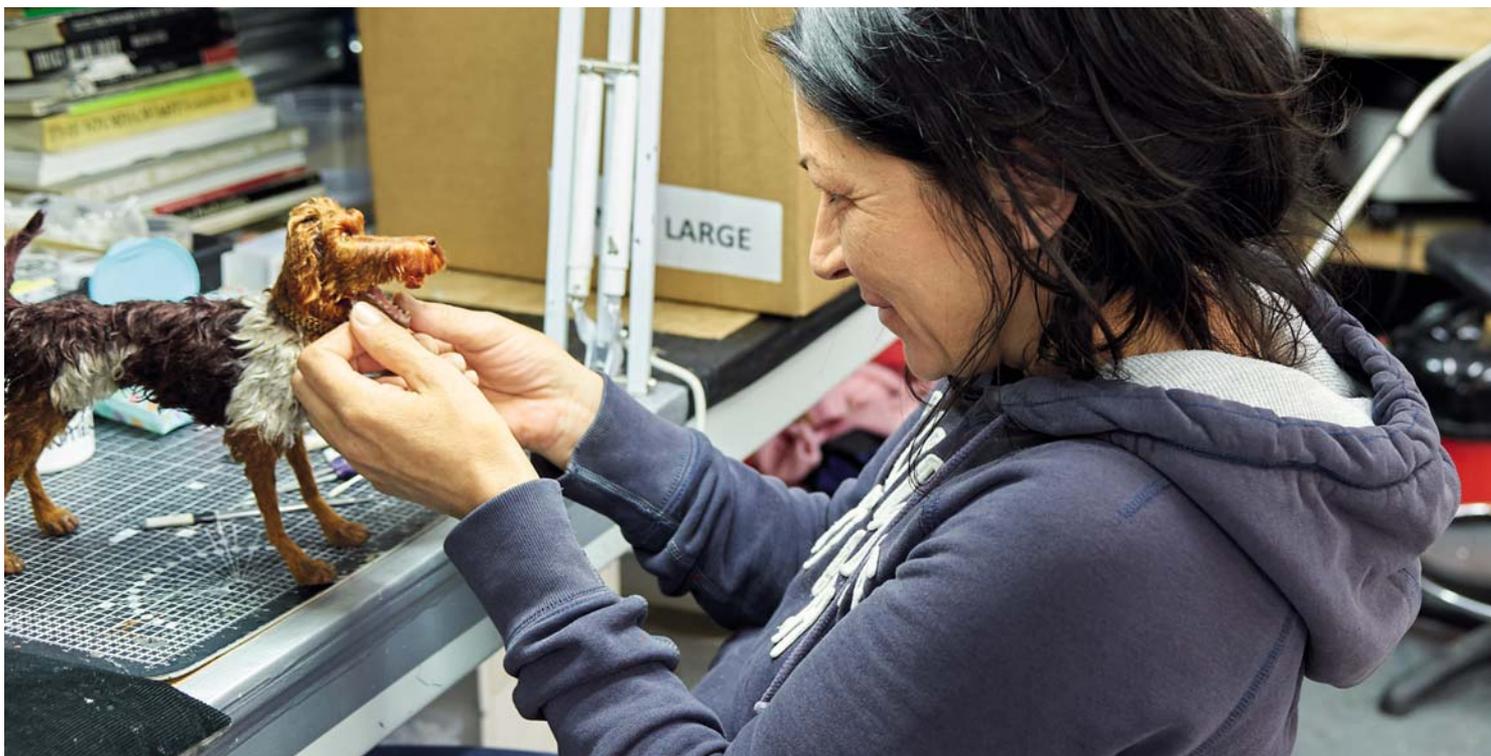
ВНИЗУ: героев-людей из мультфильма, наподобие Атари, сперва рисовали, но окончательное решение о внешнем виде персонажа принималось только тогда, когда скульпторы выполняли несколько фигурок из пластилина. На фото одна из ранних более коренастых моделей Атари рядом с эскизом героя. «У него такая поза по умолчанию. Он немного сутулится, — объясняет Энди. — Иногда он может начать кричать и скандалить. Он расстраивается, потому что не понимает того, что говорят ему собаки. Плечи героя должны находиться в определенном положении. Мы его таким сделали, и эти черты учитывали аниматоры, и постепенно эти характеристики стали его отличительной чертой. То есть все начинается с того, каким мы его сделали».





Руководитель отдела по созданию каркасов Джожи Корбен показала мне черную папку, обложка которой была покрыта слоем грязи, накопившейся за полтора года работы над проектом. Она называет эту папку «Библией» — справочником, который используют для работы сотрудники разных отделов. В папке в пластиковых файлах лежат чертежи каждой фигурки. Выше: одна из страниц «Библии». Ниже: почти законченный каркас фигурки собаки.





Скульптор Вадма Хиблен проверяет челюсть большой фигурки Кинга.

у нее широкие плечи. Спустя несколько итераций фигурка уменьшилась, стала более атлетической, мускулистой и приобрела более флегматичный вид.

В «БЕСПОДОБНОМ МИСТЕРЕ ФОКСЕ» главный герой постоянно переживает из-за того, что не живет как настоящее животное. Будто он подозревает, что Энди Гент и его команда дали его фигуре человеческие плечи, ноги и большие пальцы на лапах-руках.

Собак с Острова отбросов не волнуют такие экзистенциальные размышления. Они не носят одежду из вельвета, кашемира или верблюжьей кожи. Они не ведут колонку в газете и не являются партнерами в адвокатской фирме. Не занимаются карате, не читают комиксы. Не готовят и не шьют. Они скорее похожи на черного волка, которого уважает и боится мистер Фокс. Собаки изображены мускулистыми, лохматыми и постоянно голодными.

Внутри каждой куклы находится железный шарнирный каркас, который дает возможность придавать фигурке разные позы. Этот каркас называется арматурой. Перед тем как приступить к изготовлению каркаса, специалисты должны прочитать сценарий, чтобы понять, какие действия придется совершать фигуркам.

Джози Корбен, руководитель отдела по созданию каркасов для «Острова собак», описывает требования к куклам, которые обозначены в сценарии, очень

лаконично: «Фигурки должны делать все то, что делают собаки, а также то, чего хочет от них Уэс».

Хоть эта картина и является приключенческим экшеном, собаки должны быть в состоянии много говорить. «Собаки должны произносить реплики анфас и в профиль», — объясняет Джози.

Действительно, Уэс любит снимать своих героев в профиль и анфас.

Собаки говорят точно так же, как и мистер Фокс: аниматор двигает рычажки под щеками и бровями куклы. Точно таким же способом создаются выражения лица. В «Бесподобном мистере Фоксе» именно так «работали» куклы людей. Убедительно анимировать речь сложнее, но в фильме было не так много человеческих персонажей, и они молчали или бормотали в большинстве своих сцен.

Команда, работавшая над «Островом собак», сперва считала, что сможет применить тот же подход, что и в картине «Бесподобный мистер Фокс». «Изначально казалось, что Атари весь фильм может промолчать, — вспоминает Энди. — Мы думали, что у него будет лишь изменяться выражение лица. Но сейчас он стал говорящим мальчиком».

Как только стало понятно, что жители Мегасаки будут довольно много говорить, создатели кукол поняли, что механические лица будут недостаточно выразительными.

«Золотой стандарт — это скорость, с которой



ЮПИТЕР

МИНДАЛЬКА

ОРАКУЛ

БОСС

РАЗМЕР ФИГУРОК



БОСС

ШЕФ

РАЗМЕР ФИГУРОК КИ

Фигурки собак, вид сбоку и анфас. После утверждения фигурки делают мастер-слепок, по которому изготавливают все последующие фигурки каждого героя.



ШЕФ

КИНГ

РЕКС

ДЮК

НА 13 ОКТЯБРЯ 2015-ГО.



КИНГ

РЕКС

ДЮК

НА 13 ОКТЯБРЯ 2015-ГО.



ВВЕРХУ: каждую маску раскрашивают вручную, следовательно, надо следить за тем, чтобы маски одного персонажа не отличались друг от друга. Особую сложность в этом смысле представляют веснушки и синяки. ВВЕРХУ СЛЕВА: маски Кобаяши без рта. Аниматоры меняют рты для того, чтобы фигурка «говорила». ВНИЗУ: нижние части лица Атари со ртами в разных положениях.



выражение лица меняется с „о-о-о“ до „и-и-и“, — объяснил Энди, мускулами лица подчеркивая произношение звуков. — Механические лица — отличная штука, но у них есть свои ограничения. Поэтому мы решили делать сменные лица. Мы заранее подготовили самые разные выражения лица».

Чтобы люди в «Острове собак» произнесли слог, подняли бровь или расширили глаза, необходимо менять их лица в каждом кадре. Рот является отдельной конструкцией и движется самостоятельно.

ЭНДИ показывает на стоящие на полке лица Атари: «Вначале мы работали с лицами, изготовленными из затвердевшей непрозрачной смолы, но из-за материала они казались немного безжизненными. И тогда мы стали изготавливать лица из прозрачной и пигментированной смолы».

Кажется, что лица из этого материала источают человеческое тепло, кажется, что кожа теплая, словно в груди куклы бьется сердце. Лица выглядят настолько реалистично, что вздрагиваешь, когда одно лицо быстро меняют на другое.

Система сменных лиц не лишена недостатков. Например, Уэс хотел, чтобы у Трейси были веснушки. Потом он захотел, чтобы этих веснушек стало значительно больше. Создатели кукол уговорили его остановиться на трехстах двадцати. Когда Трейси улыбается, ее щеки, а вместе с ними и веснушки движутся. При движении щек веснушки должны появляться в конкретных местах. Если положение веснушек не будет совпадать хотя бы на долю миллиметра, то во время просмотра фильма они будут дергаться и выглядеть как дефект ТВ-трансляции. Создатели кукол выделили «главную» веснушку, вокруг которой в определенном порядке располагались все остальные триста девятнадцать. Эта «главная» веснушка стала своего рода Полярной звездой, вокруг которой располагаются все остальные звезды.

Алекс Уильямс проводит «весь день, каждый день на работе в небольшой комнате, делая всем куклам волосы». Она изготавливает парики, усы и брови. На ранних моделях кукол брови и усы были нарисованы, но Уэс хотел добиться более реалистичного эффекта для крупных планов. Тогда попробовали делать ресницы, но, как говорит Энди, процесс получился слишком затратным.

Волосы, и в особенности мех, сделать в stop-motion довольно сложно. Как бы аккуратно ни прикасались к куклам, волосы и мех неизбежно

сдвигаются на несколько миллиметров. В результате при просмотре возникает эффект так называемого кипения, когда волосы постоянно колыхнутся, словно от порывов ветра. Во время съемок «Бесподобного мистера Фокса» Уэсу рекомендовали отказаться от меха, но режиссер счел, что эффект кипения будет его личным оммажем ранним картинам, снятым в технике stop-motion. В «Острове собак» есть несколько моментов, когда эффект кипения мог бы выглядеть вполне обоснованным. Например, видимые глазу изменения внешнего вида кожи могли бы передать то, что собакам хочется чесаться, они больны и покусаны вшами. Вокруг Острова отбросов море, поэтому в некоторых случаях движение меха животных могло бы объясняться ветром. Кроме того, кипения могло бы напомнить зрителям о творчестве Куросавы, в фильмах которого часто показывают колыхающиеся от ветра траву, волосы и развевающиеся ткани.

У ФИГУРОК ЛЮДЕЙ волосы приклеены к силиконовым скальпам, которые надевают на голову куклы. Алекс показывает мне железное кольцо, на котором висят пряди волос. Эти локоны подобраны по цвету от белого до желтого, красного и черного. Это вся гамма цветов волос, использованных в картине. Волосы людей и шерсть собак никогда не делают одного цвета и всегда добавляют в основной цвет волосы контрастных цветов, чтобы они выглядели более убедительно на экране.

На рабочем столе Алекс лежат инструменты и стоят баночки с клеем. В пластиковых контейнерах на полке покоятся иголки, зубочистки, пинцеты, палочки для нанесения туши для ресниц и маленькие ножницы. На противоположной стене за спиной Алекс стоят банки с этикетками, на которых написано: «Кошки», «Трейси № 2», «Кусочки Трейси», «Кусочки Ватанабэ», «Кусочки Мажордома». Англичане используют слово «bits» (кусочки) вместо слов «parts» (части) или «pieces» (кусочки), которые предпочитают американцы. В общем-то, все детали небольших кукол вполне возможно назвать «кусочками». «Я делаю кусочки облака для сцены драки, — говорит одна из сотрудниц отдела. Она показывает рукой на лежащие на столе предметы — части фигурок собак и людей. Само облако изготовлено из ваты, а из него должны торчать головы, ноги, руки и кулаки».

Говоря о масштабе кадра в обычном игровом фильме, мы имеем в виду размер фигуры человека относительно самого кадра. Чтобы предмет съемки выглядел больше на экране, например, при переходе



По сюжету картины Рекс, Дюк и Босс попадают в мусоросжигатель, где огонь подпаливает их мех. В отделе работы с мехом должны были передать этот эффект.

от панорамного кадра к крупному плану, можно выбрать один из трех вариантов действий. Можно поставить на камеру более сильную оптику (телеобъектив), пододвинуть камеру ближе или попросить предмет съемки (человека) приблизиться к камере.

В этом смысле в покрупной анимации есть ряд ограничений. Когда, например, надо снять более общий и широкий план сцены, единственным выходом из ситуации может быть только использование декораций и фигурок меньшего размера.

Когда режиссер хочет показать что-то крупным планом, зачастую проще и лучше сделать модель большего размера. Масштаб во многом зависит не от положения камеры или ее линзы, а от размера фигурки. Очень многое из того, что обычно называют кинематографией, достигается при помощи сотрудников, изготавливающих кукол и декорации.

Для съемок «Острова собак» применяли фигурки трех основных размеров. Большие, которые используются для крупных планов, имеют подвижный шарнирный каркас и, в случае собак, возможность изменять выражение морды. Фигурки среднего размера с неподвижным жестким каркасом, в котором двигаются

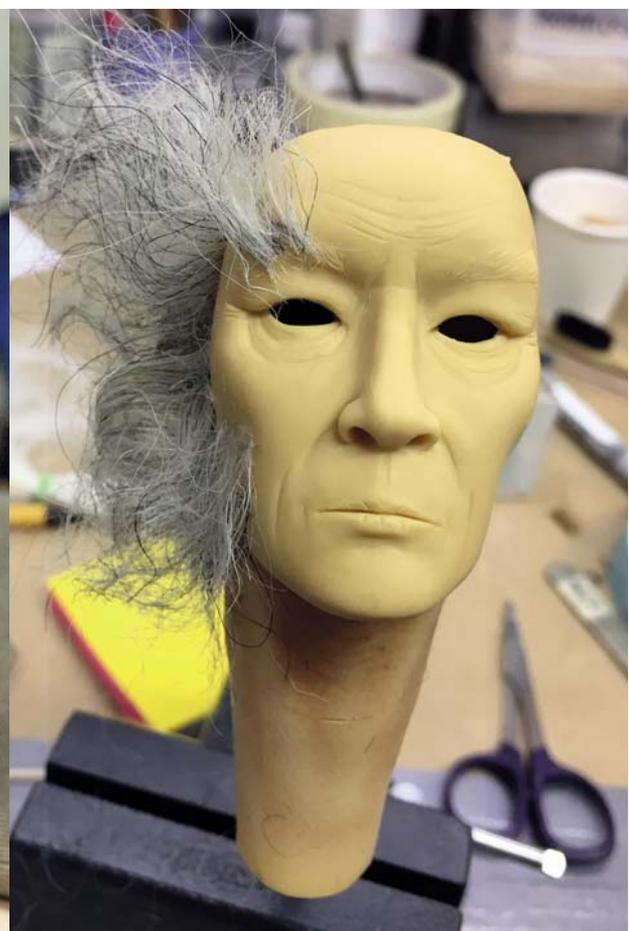
только руки, ноги и голова, используются для съемок кадров среднего плана. Иногда для таких фигурок шьют одежду, а иногда просто ее рисуют. Самые маленькие фигурки изготовлены из мягкой резины, внутри которой вставлены железные провода. Эти фигурки используются для съемок общих планов. Кроме этого изготавливают фигурки дополнительных размеров для создания специальных эффектов. Одна из таких гигантских фигур была сделана для съемок экстремально крупного плана челюстей Спотса, в которые по сюжету было вставлено разное оружие. Это даже не фигурка, а челюсти, обрамленные мягким мехом альпака. Эти челюсти по размеру были больше, чем некоторые использованные для съемок декорации.

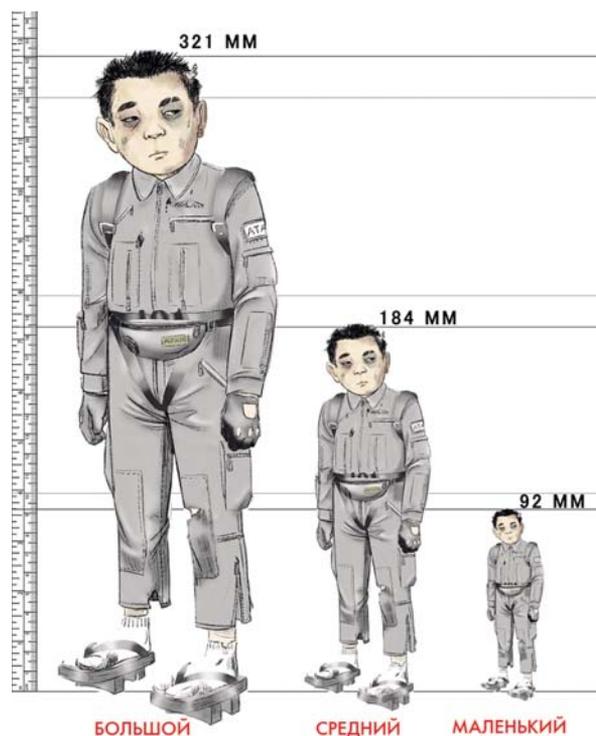
Фигурки главных героев, вроде Кобаяши и Атари, изготовлены в семи экземплярах разного размера: маленького, среднего и большого. Это необходимо на случай, если персонажи будут появляться в разных сценах, которые снимаются одновременно. Дэйзи Гарсайд отвечает за эти фигурки и предоставляет их аниматорам по мере необходимости.

Большие фигурки собак задают масштаб для всей картины. Бесспорно, есть определенные преимущества в том, чтобы куклы были меньшего размера, но



ВЫШЕ: эксперименты с разным цветом шерсти собак. Папка открыта на странице с разными вариантами цвета шерсти Рекса.
НИЖЕ СЛЕВА И ПОСЕРЕДИНЕ: создание шерсти собак, изготовленной из ангоры и альпака.
НИЖЕ СПРАВА: каждую волосинку на голове священника синто вставляют с помощью иголки. Маска на фото уже наполовину готова.





Фигурки изготавливают в трех размерах (слева эскиз Атари, справа — фигурки Рекса). Некоторые фигурки, которые показывают очень крупным планом, изготавливают в пяти разных размерах.

невозможно сделать механическую голову с возможностью менять выражения морды слишком маленькой. Атари чаще всего показывают вместе с собаками, поэтому размеры его фигурки определяются размером фигурок собак. Отталкиваясь от размера фигурки Атари, изготовили куклы Кобаяши и других человеческих персонажей картины.

Даже самые большие куклы в этой картине немного меньше по размеру фигурки мистера Фокса. Это сделано для того, чтобы декорации выглядели в кадре крупнее и более эпичными. Требования к фигуркам в «Острове собак» выше, потому что в целом фильм должен выглядеть более реалистичным. Показанный в мультфильме мир должен выглядеть текстурным и тактильным, в нем не должно быть милоты, присущей старым рождественским мультфильмам Rankin/Bass Productions. «Остров собак» не имеет никакого отношения к произведениям Роальда Даля, а анимация не задумана здесь в качестве милой кинематографической шутки.

«Если бы Уэс мог снять картину как обычное игровое кино, он, возможно, так бы и поступил, но с учетом сюжета это совершенно исключено. Ведь это история о говорящих собаках, — рассказывает продюсер Джереми Доусон. — Мне кажется, что никто из нас не воспринимает эту работу как мультфильм. Для нас это кинофильм».

Задача кукольников — сделать фигурки людей и декорации более реалистичными, чем в «Бесподобном мистере Фоксе», но при этом в меньшем формате. Митч Барнс, старший моделист, сидит в углу комнаты и рассматривает некоторые предметы, которые отлили его коллеги: собачьи ошейники, очки и миниатюрные шлемы с функционирующими застежками размером не больше спичечной головки. Он показывает мне авторучку размером с тонкую рыбью кость с зажимом, изготовленным из бронзы. «Никогда не видел, чтобы так хорошо отливали такие маленькие предметы», — произносит он. Митч встряхивает бумажный стаканчик для кофе, из которого на его ладонь высыпаются малюсенькие рации, каждая по размеру не больше кондитерской посыпки.

Мастерская по производству кукол функционирует, как кухня ресторана. Большая белая доска на стене напоминает моделистам о «ближайших поставках», то есть заказах, которые сделал продакшен.

Сегодня продакшен заказал суши. Большие суши с осьминогом. Большие суши с красным снэппером. Большие суши с крабом. Все это предстанет перед зрителем в классических для Андерсона кадрах, снятых сверху, и продемонстрирует работу рук-шеф-повара.

Сегодня последний день работы Джози Корбен, и она правой рукой показывает мне каркас куклы, а в левой держит то, над чем трудится сейчас, — большую руку повара — нарезчика суши. Энди обходит своих



ВЫШЕ И НИЖЕ: для съемки сцен с «секретным зубом» Спотса сделали огромные челюсти.
НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: маски и скальпы Атари.









После одобрения внешнего вида персонажа или любого элемента пластилиновую фигурку или элемент отливают. На фотографии изображено, как силикон выливают в форму. Этот силикон станет установленным на каркас «телом». В комнате для отливки форм стоят банки только с синей, желтой и серой краской. Держа в ладонях форму для отливки, Энди объясняет: «Твердая форма — для мягкого существа. Мягкая форма — для существа твердого».

сотрудников, поигрывая длинным фиолетовым щупальцем осьминога, чтобы понять, насколько он эластичный. Сидящие на скамейке сотрудники работают над крабами. Один из них спрашивает Энди, насколько реалистичным у него получился скелет рыбы, на что улыбающийся Энди отвечает, что скелет — «просто копия настоящего».

Как только сотрудники справятся с этим заданием, поступит новое. В работе над обычным игровым фильмом есть определенные циклы: развитие идеи и написание сценария, препродакшен, продакшен, постпродакшен. Продакшен — это этап работы над картиной, когда все декорации построены и идет съемочный процесс. К маю 2018-го «Остров собак» находился в стадии продакшена уже около восемнадцати месяцев и съемки происходили в трех павильонах студии 3 Mills. Приблизительно столько же картина находится в стадии постпродакшена. Монтажеры и специалист по спецэффектам сидят перед мониторами в соседнем здании, просматривая и обрабатывая отснятый материал. В это время продолжает работать и препродакшен — делают кукол, изготавливают декорации и костюмы. При этом на одобрение Уэсу все еще присылают рисунки и наброски будущих сцен.

В съемках игровых фильмов фазы кинопроизводства тоже пересекаются. На съемках большинства фильмов отдел по строительству декораций спешно доделывает

свою работу, когда уже заканчивают снимать предыдущую сцену. Во время съемок возможны случаи радикального изменения сценария, а монтажеры начинают свою работу, как только получают отснятый материал сцены. Тем не менее в большинстве картин выдерживается логическая последовательность циклов препродакшена, продакшена и постпродакшена. Ожидание и подготовка сменяются съемками, когда все участники недосыпают и перерабатывают, после чего в более расслабленном темпе занимаются постпродакшеном, во время которого можно изменить некоторые детали картины.

В фильме с покадровой анимацией все три составляющие процесса производства становятся настолько перепутанными друг с другом, что сложно отличить одно от другого. Все происходит одновременно, и практически нет возможности остановиться, успокоиться и дать себе время подумать. Процесс съемок покадровой анимации происходит очень медленно. Какими бы ни были планы режиссера в стадии препродакшена, он как можно раньше должен видеть результаты работы постпродакшена, чтобы понять, что уже сняли, а что еще нужно снять. Когда создается огромное количество кукол, предметов и декораций, то не остается ни времени, ни пространства для хранения реквизита и приходится снимать, не дожидаясь, когда будет готово все необходимое для дальнейших съемок. В такой ситуации крайне важно



Кукол изготавливают в несколько этапов. На фото частично раскрашенные тела кукол, к которым еще не приделали головы.

поддерживать тесную связь между разными отделами. Создатели кукол и декораций должны думать как аниматоры, а аниматоры должны мыслить как монтажеры. Руководящие процессом должны в мельчайших деталях представлять себе всю картину от начала до конца, прежде чем кукольники приступят к работе.

В отличие от съемок игрового кино, люди, работающие над анимацией, не находятся в одном месте одновременно. В один отдельно взятый день на съемочной площадке игрового фильма может быть от тридцати до сорока человек, которые могут отснять несколько страниц диалогов из сценария. За один рабочий день на студии 3 Mills могут работать над тридцатью-сорока разными сценами картины. Каждая сцена может оставаться незаконченной в течение нескольких месяцев или недель — недоснятой из-за отсутствия декораций/персонажей или по каким-либо другим причинам или несмонтированной. Правда, после этого возможны ситуации, когда десяток сцен заканчивают в течение одного дня. Как вы понимаете, логистика съемочного процесса очень сложная.

Если провести неделю на съемочной площадке, то можно увидеть несколько десятков недоснятых сцен. Некоторые фигурки еще не готовы, другие уже аккуратно стоят в декорациях. Некоторые декорации уже сломали. Обломки лежат в контейнерах для

мусора, а распечатки отснятых ключевых кадров висят в качестве ориентира для монтажеров и специалистов по спецэффектам. За считанные секунды можно увидеть результат нескольких месяцев работы.

Эта, да и любая другая, книга не сможет передать всех тонкостей уникального кинематографического процесса. За чтением невозможно уловить ощущение одновременности, циклы, повторяемость и процесс возвращения к недоснятым сценам, то есть все особенности stop-motion анимации.

Эта книга поможет лишь показать некоторые проблемы, с которыми сталкиваются и которые решают сотрудники разных отделов. Стоящие перед ними сложности ставят их в ситуацию выбора и вдохновляют на принятие решений. Готовая картина — это сумма ежедневно принимаемых решений для ежедневного нахождения выхода из разных проблемных ситуаций.





ВВЕРХУ СЛЕВА: карман с ручками и карандашами, миниатюрная фотокамера (вверху справа) и очки (выше). Отдел художественного оформления занимается созданием дизайна и производством предметов для съемки, но в отделе кукол изготавливают как самих кукол, так и личные вещи и все, что имеет прямое отношение к персонажу.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: большая фигурка Босса с миниатюрной биркой с именем и ошейником. Обратите внимание на прострочку нитками в бейсбольной стилистике.

НА ОБОРОТЕ: одно из многочисленных «облаков драки», изготовленное из ваты и частей кукол.

СТРАНИЦЫ 100–101: сотрудники изготавливают каркасы кукол и собирают фигурки.



MADE IN GERMANY
100% COTTON
BOSS
100% WOOL
100% LINEN









THURSDAY day
at 6pm

100% recycled
paper
100% recycled
paper

MADE



ГОВОРЯЩИЕ СОБАКИ

ИНТЕРВЬЮ С РУКОВОДИТЕЛЕМ КУКОЛЬНОГО ОТДЕЛА Энди Гентом



ЭНДИ ГЕНТ начал заниматься куклами после окончания университета. Первой картиной, над которой он работал, был фильм «Труп невесты». После этого он участвовал в создании мультфильмов «Макс и его компания», «Коралина в Стране Кошмаров», «Бесподобный мистер Фокс», «Франкенвини», а также «Отель "Гранд Будапешт"», к которому делал кукол для сцен горнолыжной гонки.

Энди делит офис с лабрадором шоколадного цвета Чарли, который на протяжении всего нашего разговора спокойно лежит в центре комнаты. Собака появилась у Энди во время съемок мультфильма «Бесподобный мистер Фокс». Чарли каждый день приходит в офис с хозяином.

А как получилось, что ты начал работать над «Островом собак»?

Мне позвонил Уэс и сказал: «Привет! Мы собираемся

начинать работу над новым небольшим проектом. Не хочешь делать для нас кукол?» Мне это предложение было очень по душе. И потом Уэс сказал: «Я сейчас пришлю тебе ссылку на YouTube, а потом сценарий. Но ты сперва посмотри клип». Я задумался о том, что будет в этом клипе. Что я в нем увижу, что у него за идея?

В клипе было выступление японских барабанщиков, играющих на тайко. Это был короткий ролик, всего несколько минут. Очень драматичное выступление, очень мощное, потрясающая энергия и синхронизация. Меня поразил и вдохновил звук, и я отписался Уэсу, что готов участвовать в проекте.

СЛЕВА: Энди и Чарли.

ВВЕРХУ: Графф — одна из многочисленных собак, бродивших по зданию во время работы над мультфильмом.



Каким бы проект ни был, я в нем участвую?

Да, в тот момент я еще не читал сценарий, просто посмотрел видеоролик. И этого было достаточно. Ролик был супердраматичным, очень мощным. Он меня зацепил. Вот так Уэс привлек меня в этот проект. (Смеется.)

Я смотрю, ты приводишь с собой Чарли. А другие собаки у вас тут есть?

О да! Чоко, Трикл, Пиглет — смесь чихуахуа, Билли — это шелти. Они здесь часто появляются. Каждый день сюда приходят Чарли и собака по кличке Хейзел. Когда мы начинали, она была еще щенком и пробыла здесь до самого конца съемок. Занятно, что когда она выросла, то стала очень похожа на Рекса, одного из псов нашего фильма. Настолько похожа по цвету и форме, что можно было бы подумать, что мы с нее скопировали Рекса.

Интересно, каково вам было заниматься куклами собак, когда кругом у вас было так много живых четвероногих друзей?

На самом деле разница между настоящими собаками и куклами только в том, что куклы умеют говорить (смеется). Хорошо, что у нас здесь есть собаки. Все мы этим очень довольны, и стресса у нас становится меньше. И они помогают нам в работе: по ним мы можем сверять разные выражения морды: грусть, задумчивость, настороженность или желание поиграть. И по выражению морды собаки можно сказать, когда животное чувствует себя счастливым. Эти эмоции мы передаем в куклах при помощи выражения глаз и морды, а также положения ушей. Так что наличие близости настоящих собак нам очень помогло. Иногда можно совершенно точно понять, что хочет нам сказать собака, а наши куклы могут передать свои чувства словами. Видеть, как наши куклы говорят, — просто магия.

Невероятно наблюдать за тем, как из образов, которые родились у тебя в воображении во время первого чтения сценария, появляются и оживают трехмерные персонажи. Потрясающе, что что-то, существующее лишь в виде описания на бумаге или наброска карандашом, превратилось во что-то материальное, что может двигаться и что люди могут увидеть. До этого ты только представляешь себе, как персонаж будет двигаться и какой у него будет голос.

Когда мы создаем персонажа, делаем каркас, прикрепляем мех, тогда ничего особо драматичного еще не происходит, ты еще не понимаешь, на что кукла будет способна. Потом за куклу берутся аниматоры, куклы начинают менять выражения морды, открывать пасть, чесать ухо. И тогда до тебя доходит: «Ага, вот это уже двигающаяся собака». Это волшебный момент. Собака оживает. И ты замечаешь ее отличительные черты: как она лапу волочит, хромает...

А потом, когда собака начинает говорить, это уже просто момент истины. Тогда испытываешь такое возбуждение, которое даже сложно описать словами... (Смеется.)

Я думаю, что тебе как хозяину собаки это очень интересно.

Совершенно верно. Потому что говоришь что-то своей собаке, а она не отвечает. А тут собака начинает с тобой разговаривать.

Мне кажется, ты сможешь поподробнее рассказать о том, как в картине показаны отношения людей и собак.

В фильме есть фраза о связи маленьких детей и собак. Когда ты ребенок и у тебя есть собака, между вами складываются потрясающие отношения. У одной женщины, которая у нас работает, есть маленький ребенок, и она просто без ума от Чарли. Постоянно хочет его погладить. Между людьми и собаками возникают очень эмоциональные отношения и сильная связь, и я надеюсь на то, что нам удалось это показать на примерах отношений Атари с Шефом и Спотсом.

Я смотрел часть отснятого материала вместе со взрослыми (смеется), которые часто откашливались, прочищая горло... Неизбежно становишься сентиментальным, особенно если у тебя самого есть собака. Мне кажется, что любому ребенку хотелось бы, чтобы его собака умела говорить, это, по-моему,



В САМОМ ВЕРХУ: Атари в первый раз обнимает Шефа.

ВТОРОЕ И ТРЕТЬЕ ФОТО СВЕРХУ: в мультфильме *Сьюзи Темплтон «Петя и волк»* у куклы Пети всего четыре сменных лица-маски. «Мне кажется, что Уэсу в «Пете и волке» понравилось то, как ставили и фотографировали куклу Пети, чтобы передать разные эмоции. Все дело в угле съемки, повороте лица», — говорит директор отдела анимации Марк Уоринг.

ВНИЗУ: у Атари много вариаций лица, но угол съемки, а также то, как падает свет, создает много выражений даже на одной и той же маске.



совершенно естественно. О том, чтобы твоя собака начала говорить, можно только мечтать.

(Энди поворачивается к спящему на полу Чарли.) Ты понимаешь, о чем мы говорим? Непонятно.

У Атари с Шефом по ходу фильма есть несколько прочувствованных сцен. При этом Атари говорит по-японски, а Шеф — по-английски. Это очень милые сцены.

Я прошелся по студии и обратил внимание на то, что многие называют кукол совсем не теми именами, которыми они названы в сценарии. Эти имена — изобретение тех, кто здесь работает, и зрители никогда их не узнают.

На настоящий момент для картины изготовили тысячу сто кукол. У нас есть основные персонажи и те, которые стоят на заднем плане или сбоку. Гораздо проще запомнить куклу по имени, чем говорить «седьмой справа на заднем плане в этой сцене». Поэтому мы сами даем им имена. Или, например, «другой пес» превращается в «пса, похожего на Чарли», а потом для простоты мы его между собой начинаем называть Чарли. У нас есть собака, которую мы прозвали Брайаном, потому что она похожа на Брайана Крэнстона. Есть фигурка по имени Киану, потому что она напоминает нам Киану Ривза.

Да, за два года работы может появиться много разных имен и сокращений.

О да! Кто там у нас еще есть? Вот это, например, «девушка-панк».

А-а-а, одна из студенток-активисток...

Ну да. Мы даем им клички. Спустя два года работы над фильмом все персонажи стали для нас словно живыми и знакомыми.

А в твоих куклах есть что-нибудь от Куросавы?

Из картины «Плохие спят спокойно» мы позаимствовали немного из костюмов. Из «Семи самураев» тоже кое-что: лица, повязки на голову, оби — пояс для кимоно.

И на ком из ваших персонажей все эти вещи оказались?

У нас был один персонаж, вдохновленный «Телохранителем». Он очень похож на одного человека из этого фильма, здоровый такой детина. И лицо этой куклы получилось почти копией того персонажа. Его легко заметить, у него очень кустистые брови. В одном месте «Острова собак» он гневно смотрит в камеру.

Могу рассказать вам одну короткую историю. Во время работы над картиной «Бесподобный мистер Фокс» Уэс сделал несколько снимков сельской ярмарки. Потом, показывая на фото, он попросил: «А мы можем вылепить лицо, как у этого человека? Он мне очень нравится». Так появился персонаж, очень похожий на живого человека. Я иногда думаю о том, видел ли тот парень картину и заметил ли в ней самого себя.

Мне кажется, что работа режиссера сводится во многом к тому, чтобы понять, что ему нужно, когда он это видит.

ВВЕРХУ: в «Острове собак» нет ни одного персонажа, имеющего большое сходство с любым живым или мертвым актером. Однако определенные стили одежды, выражения лиц, брови или другие отличительные черты актеров могут понравиться Уэсу, и он может показать их Энди в то время, когда тот создает новую куклу. На фото изображен один из персонажей картины «Телохранитель» Инокити (Дайсукэ Като), повлиявший на создание одного из образов в мультфильме «Остров собак».



Видимо, да. А если говорить про Атари... Есть чудесный stop-motion мультфильм «Петя и волк», сделанный в Польше Сьюзи Темплтон. Уэсу очень понравился этот Петя, особенно в начальных сценах, и он часто упоминал о выражениях его лица. В том мультфильме Петя не говорит, он практически рта не открывает. Но у него очень ясные глаза. Потом был фильм «Прах Анджели» по одноименным мемуарам. На обложке книги использовали фотографию маленького мальчика. Уэсу очень нравились Петя и тот мальчик.

У многих людей, которые здесь работают, есть любимая кукла. А у тебя такая кукла есть?

А сколько штук я могу назвать?

Учитывая то, что ты главный в отделе, сколько хочешь.

Ладно. Тогда, мои фавориты — Атари и Шеф. Еще мне нравится Тетушка. Первой собакой, которую я увидел говорящей, был Шеф, и уже поэтому у меня к нему особое отношение. Мне нравятся Юпитер и Оракул. Они отличная пара. Потом, мне нравится небольшая стая шелти, внешне они очень смешные. Мне кажется, что пора остановиться, а то я так долго могу перечислять.

Мне шелти тоже понравились.

Да? Значит их внешний вид что-то передает.

К этому моменту Чарли сел напротив своего хозяина и положил ему лапу на колено, словно руку на плечо. «Зачем ты на меня лапу положил?» — спросил Энди. Я подумал о том, что собака почувствовала, что наш разговор подошел к концу.



ВВЕРХУ: стая шелти. Вожаку, собаке № 1, откусили ухо. Этого пса озвучил Роман Коппола. Собаку № 2 озвучил Уэс.



ВВЕРХУ: стая альфа-самцов, «стая героев».

ВНИЗУ: кадры, использованные на плакатах для рекламы картины «Семь самураев» за пределами Японии. На первом кадре Кикиутиё изображен стоящим впереди своих товарищей (слева), на втором (справа) — в финальной сцене картины, действие которой происходит под проливным дождем.

По сюжету самого известного фильма Кurosавы, жители бедной деревни терроризируют бандиты. Крестьяне просят совета старейшины о том, как им себя защитить. «Наймите самурая», — говорит старейшина. Но как бедные крестьяне могут позволить себе нанять самурая? Старейшина отвечает: «Найдите голодного самурая».

Большая часть пришедших на помощь крестьянам самураев являются ронинами — бродячими самураями без феодала. В средневековой Японии ронины не пользовались уважением. Зачастую они не имели средств к существованию, бедствовали и голодали. Многие из них становились бандитами или наемниками. Кurosава назвал свой фильм «Семь самураев», так как хотел показать, что сострадание и храбрость этих воинов делают их настоящими самураями. Показанные в начале картины высокомерные самураи, отказавшие помочь крестьянам, не достойны называться самураями.

Потом крестьяне находят шестерых самураев, которые соглашаются им помочь. К ним присоединяется седьмой — мрачный и нелюдимый Кикиутиё. Он всегда уверен в себе, но с трудом находит общий язык с остальными. Кикиутиё утверждает, что происходит из известного и богатого дома, но ронины инстинктивно понимают, что он не такой, как они. Позднее мы узнаем, что он стал сиротой во время нападения самураев. Поза и кураж Кикиутиё скрывают лишь его неуверенность и детскую травму. В конце картины благодаря своей смелости он доказывает, что является настоящим седьмым самураем.



В США картина Кurosавы вышла под названием «Великолепная семерка» (слева). В 1960 г. вышел ремейк режиссера Джона Стёрджеса, а действие картины было перенесено на Дикий Запад (выше). В этом вестерне шесть стрелков-неудачников и один неизвестный аутсайдер приходят на помощь жителям мексиканской деревни, которых терроризируют бандиты.



КУКЛА, КОТОРУЮ НАДЕВАЮТ НА ДРУГУЮ КУКЛУ

ИНТЕРВЬЮ С ХУДОЖНИКОМ ПО КОСТЮМАМ
Мэгги Хейден



НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ
СТРАНИЦЕ: художник по
костюмам Мэгги Хейден
работает над формой
заклоченного.

ВВЕРХУ: кукла активистки
Daily Manifesto в школьной
форме, поверх которой
надет жилет протестующей.
Куклы учениц одеты
в форму, похожую на
матросскую, которую носят
все японские школьницы.
Мужчины-активисты
Daily Manifesto одеты в так
называемые gakuran. Чаще
всего такая форма бывает
черной, но Уэс предпочел
сделать ее синей.



ОТДЕЛ КОСТЮМОВ расположен в том же помещении, где находится мастерская по созданию кукол. Это комната без окон, с низким потолком. На полках, расположенных по периметру, лежат рулоны и отрезки ткани. На большом столе в центре стоят швейные машинки, лежат обрезки ткани, а также куклы, которыми занимается Мэгги: мэр Кобаяши в белом костюме и священник синто в рясе.

Мэгги Хейден занимается созданием миниатюрных костюмов с 1990-х годов. Она рассказывает о том, как создается крошечная одежда, которая на экране выглядит как реальная одежда реального человека, а также о сложностях и наградах за работу с Уэсом над «Островом собак».

С чего начинается ваша работа?

С материала. Очень часто именно материал помогает мне представить, как будет выглядеть одежда того или иного героя. Мне дают задание одеть нескольких персонажей, я иду за тканями, потом начинаю делать зарисовки костюмов, которые показываю Уэсу, и спрашиваю его мнение о них. Как я уже сказала, для меня процесс работы

начинается с выбора ткани. Например, для Кобаяши я нашла ткань, которая мне очень понравилась, с вплетенным бамбуком.

Что-то дышащее...

Ага! И я подумала: «О, мне это очень нравится». Так как одежда многих персонажей мультфильма белая, можно подумать, что работы в нее вложено мало. Но не будем забывать о текстуре ткани, а также и о том, что существует огромное количество оттенков белого. Не знаю, известно ли вам это или нет, но я отправляю Уэсу образцы разных тканей с комментариями: «Вот эту ткань я предлагаю для костюма, а эту — для рубашки».

То есть вы отправляете ему эти образцы по почте?

Да. Для одежды главных героев. Уэсу нравятся ткани, и он хочет их пощупать.

Хотя мы, зрители, сможем лишь увидеть эту ткань... Но, наверное, фактура ткани заметна на крупных планах.

Да! В начале работы у меня был один казус. Я купила, как считала, отличную ткань для рубашки. Когда я смотрела на рубашку из этой ткани на экране ноутбука, то все выглядело прекрасно. Но когда впервые увидела ее на большом экране, то ужаснулась. Казалось, что ткань была мешковиной. Просто кошмар. Это сразу говорит зрителю о масштабе и размерах куклы. Зритель моментально понимает, что на экране — кукла, что-то типа Барби.

Тогда я приобрела себе вот это (показывает на лупу). Она отлично увеличивает. И теперь я в первую очередь проверяю любую ткань на предмет того, как она выглядит в макросъемке. Например, если расчесать шелковую ткань, то при приближении она будет смотреться как шерстяная. Понимаете, что мне приходится учитывать? (Смеется.)

Расскажите о самой тонкой ткани и где именно в фильме она используется?

Я думаю, что из самой тонкой ткани, использованной в фильме, сшита одежда профессора Ватанабэ.

Я хотел спросить об одежде профессора. Откуда появилась идея белого халата, который запахивается, как кимоно?

Вообще-то, этот дизайн предложил Уэс. Но в первом варианте халата он запахивался не на ту сторону. В том, как он запахивался, был определенный символизм — в Японии так запахивают одежду только на мертвых. Это мы недосмотрели, сделали неправильно. Но по сюжету Ватанабэ умирает, и можно было бы воспринять такой запах кимоно как символический жест. Но на самом деле это была всего лишь ошибка. (Смеется.) Так что нам пришлось все переделать.

Значит, в том, что вы делаете, есть элемент исследовательской работы? Хотя все это существует лишь в мире кино?



О да! Например, в качестве референса для сцены с актером кабуки нам дали ксилографию с изображением мальчика-самурая. Я принялась изучать доспехи самураев. Доспехи сделаны из твердых пластин, соединенных между собой яркими нитями. И потом я поняла, что нам дали ксилографию с изображением мальчика в костюме для школьного спектакля. (Смеется.)

И вам пришлось переделывать костюм?

Да... (Смеется.) Увы, пришлось от него отказаться.

Давайте вернемся к обсуждению тканей. Вот уже несколько лет я экспериментирую с распечатками узоров тканей на принтере. Я работаю в миниатюрном формате, поэтому узоры очень мелкие и могут считываться с трудом. Но мы нашли выход из этой ситуации.

Мы поняли, что можем сами создавать на ткани нужные нам узоры. Уэсу очень понравилось, когда мы распечатали штаны Йоко Оно с узором прямо с предоставленного нам рисунка. Фигурки некоторых из персонажей сделаны в пяти разных размерах, мы могли распечатать ткани для каждого из этих размеров. Например, для одежды двух гейш мы создали и распечатали ткани прямо с предоставленных картинок.

Наверняка у вас возникает проблема с тем, что, в отличие от игрового кино, вашу одежду используют аниматоры, которые должны передвигать фигурки, и, следовательно, одежда должна соответствующим образом на куклах держаться и выглядеть реалистично.

Это точно. Руководитель кукольного отдела Энди Гент





НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВВЕРХУ: ткани для кимоно владельцев Дюка.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ПОСЕРЕДИНЕ: образцы тканей для костюма Китано, директора Kobayashi Robotics (слева). Эскизы рисунка ткани и зарисовка костюма гейши (в центре). Зарисовка костюмов школьников.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВНИЗУ: штаны младшего научного сотрудника Йоко Оно украшены формулами органических молекул: этана, бензина и салициловой кислоты. На ее заколках для волос — формулы иттрия и кислорода. На запястье — счетчик Гейгера для того, чтобы знать уровень радиации в окружающей среде. Рисунок сделан Фелисией Хаймоз.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: широкие плечи Кобаяши создавали дополнительные сложности для швеи (слева). На создание костюма священника синто повлиял образ князя Хидэтоты Игимондзи, созданный актером Тацудей Накадаи в картине «Ран».

НА СЛЕДУЮЩЕМ РАЗВОРОТЕ: костюмеры работают за столом. Рядом их инструменты и коробки с тканью.

называет костюмы «куклами, которые надевают на другие куклы». Я считаю, что если все сделать правильно, то никто ничего не заметит. Люди замечают, что что-то не так, только тогда, когда ты неправильно сшил костюм: «А почему одежда топорщится под каким-то неестественным углом?» Вот, например, фигурка священника синто. На нем много одежды, поэтому с ним работать сложно. Его сложно ставить в нужную позу.

Это точно. Если ему поднять руку, то ткань может zamяться неестественным образом.

Вот именно. Внутри фигурок есть каркас, поэтому приходится чуть ли не делать дополнительный жесткий каркас на одежде.

Вы говорите, что делаете внутри одежды каркас, чтобы аниматоры могли сгибать фигурку так, как им нужно?

Совершенно верно. Некоторые аниматоры понимают и хорошо используют особенности тканей. Некоторые просто волшебным образом умеют контролировать ткань.

Значит, когда вам дают набросок, бриф или референс со словами «вот то, что мы хотим», вам надо разбираться с тем, как с вашим изделием будут работать в других отделах? Причем речь не просто о костюме, а о миниатюрном костюме, а затем и об анимированном костюме?.. Многие дизайнеры одежды даже не задумываются о таком.

Хелли МакГротер, член моей команды, с которой я знакома очень давно, — профессиональная швея.

Я попросила ее сшить костюм Кобаяши. Это очень красивый костюм, и сшить его в миниатюрном размере не так-то просто.

Особенно с учетом того, что у него такие пропорции тела, которых в реальной жизни не существует.

Это точно. Очень красивый костюм, немного в стиле 1950-х и 1960-х.

Да, тонкий галстук, тонкие лацканы...

Для создания этого костюма нам дали много разных референсов, чтобы показать, что костюм должен быть модным и слегка гангстерским. То есть мы прекрасно знали, чего от нас хотят. Первый костюм мы сделали для фигурки среднего размера. Но даже моей опытной портнихе сшить такой костюм было непросто. На это ушло где-то около трех месяцев. Там даже петельки для пуговиц очень маленькие. Я думаю, что ей пришлось помучиться.

В картинах Куросавы много красивых костюмов. Например, в «Пьяном ангеле», «Бездомном псе» и «Я живу в страхе». Вы обратили внимание на эти фильмы, когда работали с Уэсом?

О да, мы передавали друг другу список его картин. К счастью, часть из них я раньше смотрела, но потом все же несколько из них пересмотрела. Я большая поклонница японского кино.

А какие фильмы вам нравятся?

«Плывущие водоросли» Одзу. Это картина о бродячей актерской труппе. И картина, в которой мама с папой возвращаются... «Токийская повесть».

Вы упоминали, что материал с бамбуком был легким. А какая, по вашему мнению, погода в «Острове собак»?

Я всегда думала, что там должно быть очень жарко, потому что костюмы часто сделаны из легкой белой ткани. И потому что шерсть на собаках топорщится от жары. Этот эффект очень нравится Уэсу. Если смотреть на собак, кажется, что там должно быть очень ветрено. (Смеется.) И, глядя на шерсть собак, я думала о том, что им должно быть не так жарко из-за ветра.

А у вас есть любимый костюм из этой картины?

Мне очень нравится костюм Атари. Уэс написал мне имейл о том, что Атари выглядит немного абсурдно. Я не







совсем правильно поняла его бриф, поэтому и сделала такой костюм. Мне кажется, что Уэс вначале даже не понял, что я ему предложила. Но потом ему костюм Атари понравился.

То есть как именно вы неправильно поняли задание?

Я была уверена в том, что слышала слово «серебро». Просто совершенно уверена. (Смеется.)

Где-то в начале работы была строчка из задания: «Мне кажется, что костюм может быть бело-серебряный». И я решила про себя: «Ну конечно, это серебристый цвет. Как может быть иначе?» Я нашла чудесные новые хай-тек-ткани. Более того, мне даже кажется, что эти ткани были сделаны в Японии. Очень тонкие нитки и тонкое плетение, синтетика. И очень прочные. И я подумала: «Просто чудо! Это настоящий Зигги Стардаст». Я очень люблю Дэвида Боуи. В общем, была уверена в том, что мне все удалось. (Смеется.)

По-моему, костюм удался на славу. Он даже изображен на рекламном плакате фильма...

Да, он мне очень нравится. Я работаю с Коллетт Пиджен, которая делает декорации. Я показала ей костюм и попросила изготовить для него молнии, что ей удалось сделать самым лучшим образом. Просто чудесные молнии получились. На этом моя работа с этим костюмом закончилась. Да, и еще потом на кусочке изоляенты

написали слово «бисквит». В костюме есть карманы на все случаи жизни.

Я тут спрашивал людей о том, какая кукла им больше всего нравится. А какой у вас фаворит?

Мне кажется, моя любимая кукла — это Атари. Потому что... потому что он выглядит именно так, как мне хотелось бы. Помню, что в начале работы я показала костюм Уэсу, и тот сказал: «Хм, он выглядит как маленький человечек». И я подумала: «Вот и отлично!» Мне очень нравятся собаки. Может быть, потому, что я от них немного дистанцируюсь. Мне по сей день иногда больно смотреть на некоторых человеческих персонажей, потому что я помню, как много кропотливого труда в них было вложено, чтобы добиться того, как они выглядят. (Смеется.)

Я с нетерпением жду, когда увижу смонтированную картину. Мне особенно приятно то, что большинство людей, с которыми я работала над этим фильмом, я знаю уже много лет. Я одна не в состоянии выполнить работу, которая перед нами стояла. Но вместе нам это удалось, и продукт получился отличный. Аниматоры, конечно, великие профессионалы. Когда я смотрела отрывки картины, то ловила себя на мысли, что на экране живые люди. И только потом вспоминала: «Ах да, ведь это же куклы». Понимаете? (Смеется.) Удивительно, как аниматоры могут вдохнуть в куклу жизнь.

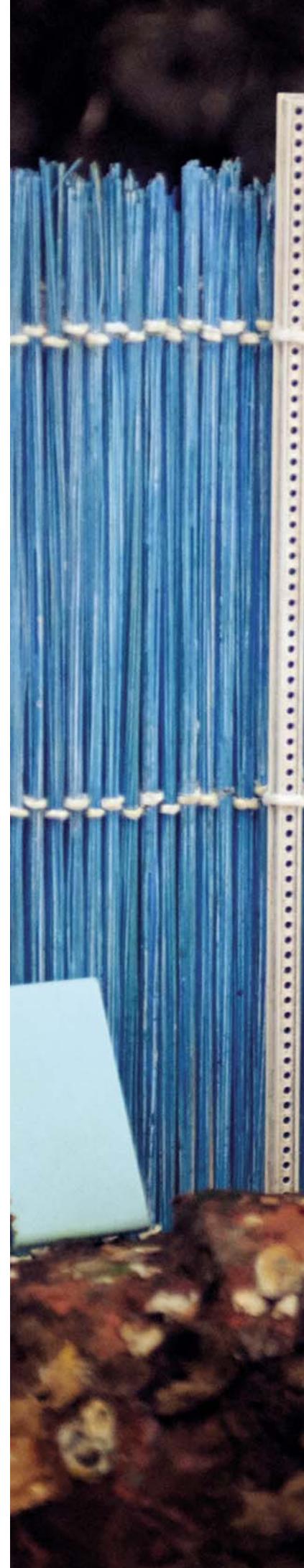
За декорации в этом фильме отвечает Барри Джоунс. Во время съемок «Бесподобного мистера Фокса» я работала в отделе декораций. Лучший комплимент, который может сделать Барри: «О, смотри, этот персонаж выглядит так, будто его в магазине купили». Он имеет в виду качество куклы. Барри молодец. Да все, кто работал над картиной, молодцы.

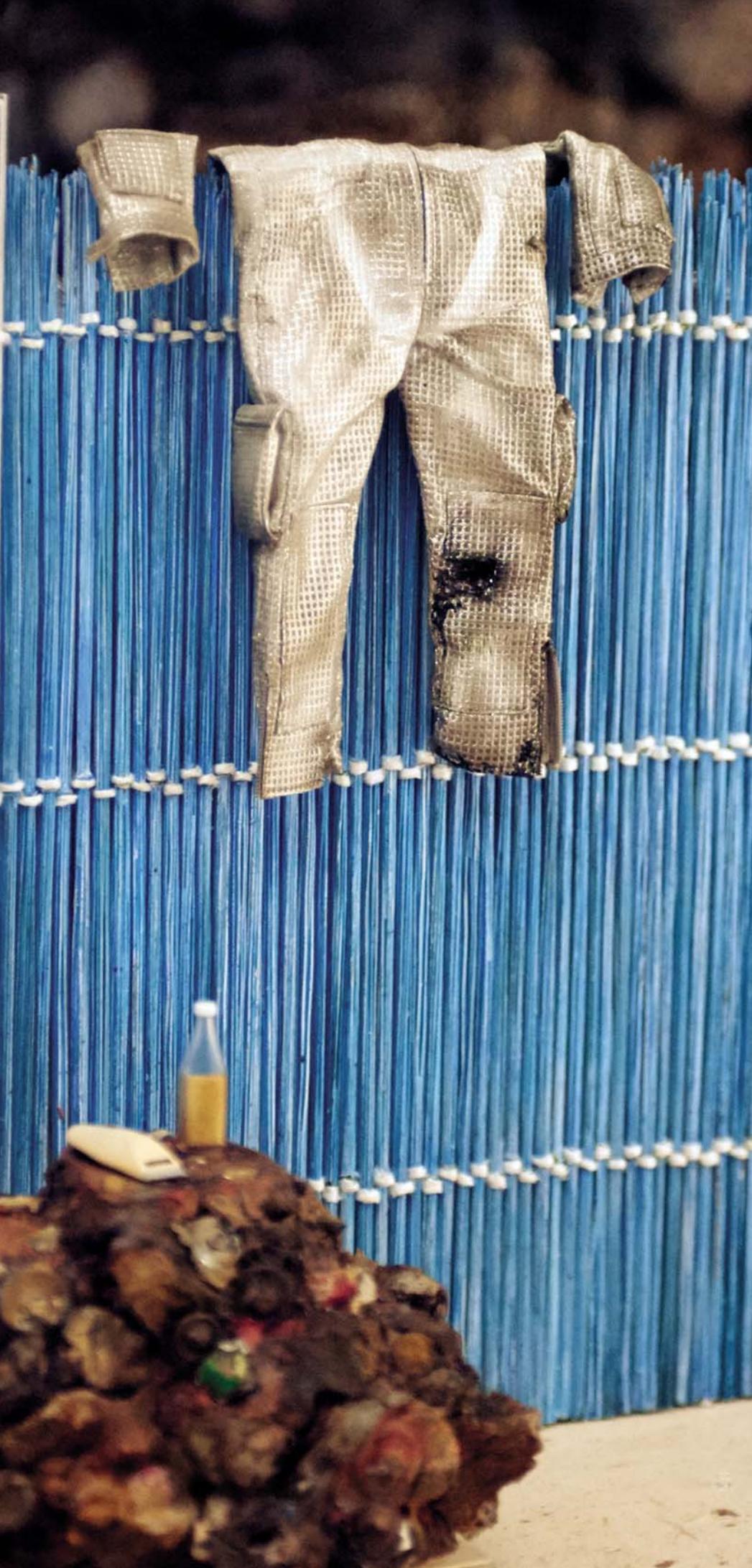


НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Атари в костюме пилота.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: костюм Атари висит на заборе, пока мальчик купает Шефа.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ, ДАЛЬНЕЕ ФОТО СПРАВА: крупный план костюма Атари, включая его футуристические гета — обувь, в которой удобно ходить в мокрую погоду.









НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ
СТРАНИЦЕ ВВЕРХУ: кукла гейши
в целлофане.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ
СТРАНИЦЕ ВНИЗУ: торсы кукол.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ ВВЕРХУ:
костюмы команды Dragons,
члены которой были
хозяевами Босса.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ ПОСЕРЕДИНЕ:
сделанные в одинаковой
цветовой гамме костюмы
членов семьи владельца
Дюка.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ ВНИЗУ:
фигурки и костюмы
злодеев.





НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: гора из спрессованных частей машин на Острове отбросов. В мультфильме ярко освещенная сзади Миндалька впервые появляется на гребне этой горы из мусора.

ВВЕРХУ: остовы машин до того, как их спрессовали. В мультфильме на этих машинах мы видим больных собак, в то время как голос рассказчика повествует о собачьем гриппе.

ДЕКОРАЦИИ

КОГДА МЫ ГОВОРИМ О ТОМ, как выглядит фильм с визуальной точки зрения, мы зачастую начинаем хвалить работу оператора. Если картина кажется нам красивой, значит, оператор хорошо ее снял. Но тут возникает вопрос: что именно хорошо снял оператор? До того как текстуры, цвета и формы попадут в кадр, их кто-то должен создать, раскрасить и разместить.

Однако в любом фильме с покадровой анимацией невозможно игнорировать работу декораторов. Совершенно очевидно, что ни одна свалка на Острове отбросов не появилась сама собой — весь мусор создали и аккуратно разложили декораторы. Мусор, который мы видим в кадре, не купили в магазине, — его сделали вручную. Одетый в белый костюм Кобаяши не приехал на собственном автомобиле в съемочный павильон — его костюм сшили костюмеры. Префектуры

Уни в реальной Японии не существует — художник-постановщик Пол Хэррод изучил популярный в стране послевоенный дизайн и создал образ Мегасаки на основе кинофильмов tokusatsu (токусацу — киножанр, в котором снимают истории о супергероях, обычно в виде сериала. — Прим. пер.), драм Одзу, газет и фотографий протестов и демонстраций 1960–1970 годов.



Чтобы создать мусорные ландшафты для фильма, декораторы приклеивали кусочки мусора к базовому рельефу, созданному командой строителей. Вверху: декоратор Кристина Солла сидит на платформе, чтобы было легче дотянуться до горы мусора, которую она создает.

На студии 3 Mills отдел декораторов располагается в нескольких зданиях. Сотрудники отдела сидят на некотором расстоянии друг от друга на длинной скамейке. Рядом с каждым человеком стоит ящик с инструментом, а вдоль стены протянулись широкие металлические полки. Рядом со скамейкой на полу лежат зеленые пластиковые коврики-подстилки для резки и обрывки оберточной бумаги. На полках расположились ряды пластиковых банок с кисточками, вазелином, скальпелями, а также влажные салфетки. В тишине раздаётся постукивание и позвякивание.

Каждая сцена фильма «Остров собак» проходит три стадии, прежде чем будет готова непосредственно к съемке: строительство, одежда, освещение. Первые две проходят в отделе декораций. Мастерские в студии 3 Mills расположены в большом просторном ангаре, пристроенном к одному из кирпичных зданий. В ангаре лежат пиломатериалы и различные строительные инструменты. Здесь с помощью молотка и пилы изготавливают из досок основу для декораций.

Вот стоит большая декорация, которую только начали делать. Это глубокий каньон из белого некрашеного пенопласта. В каньоне я замечаю самый длинный нож, который когда-либо видел в жизни. Это даже не нож, а мачете, которым вырезают горы и склоны из пенопласта. Вырезанные горы и каньоны тестируют при помощи камеры, чтобы понять, как они входят в кадр. Уэс заранее задает приблизительное кадрирование каждой сцены, и для того чтобы попасть в обозначенные размеры,

неизбежно необходимы доработки и изменения «ландшафта». Картинка в фильмах Уэса выглядит так хорошо и продуманно частично потому, что уже на ранних стадиях постройки декораций киношники могут сосредоточить свое внимание на том, что будет в кадре, и не тратить время на те декорации, которые в кадр не попадают. В данном случае в кадр попадает только левая часть гор и каньона, поэтому закончат только левую часть декорации. Правую сторону могут отрезать и использовать в другой сцене.

Фильмы с покадровой анимацией снимали в декорациях, которые были гораздо больше, чем эти, и в гораздо большем количестве павильонов, чем отведено для съемок «Острова собак». Один созданный ландшафт декорации должен передать то, как выглядит весь Остров отбросов, на котором есть проржавевшие водокачки, бамбуковые мосты, высокие песчаные дюны, а также развалины заводов и фабрик, стены которых скрипят под тяжестью нанесенного ветром песка. Кадры этого пейзажа зритель увидит где-то в середине картины в течение трех или четырех секунд. Декораторы не зря несколько недель потратили на создание такого ландшафта. Короткий промежуток времени, в течение которого зритель увидит этот пейзаж на экране, будет иметь определенный психологический эффект. Зритель поймет, что мир «Острова собак» огромен, хотя камера покажет лишь его маленькую часть. Несмотря на то, что в финальном монтаже эту декорацию покажут всего в течение нескольких



ВВЕРХУ: многие декорации изготовлены из белой пены. На фото застывающая пена.

ВНИЗУ: декораторы пробовали разные материалы для создания необходимого цвета и текстуры ландшафтов Острова отбросов. «Холмы» фотографируют, чтобы понять, как они будут выглядеть на экране.

НА ОБОРОТЕ: внутри главного здания мастерской декораторов. Здесь строят декорации и раскрашивают их основные элементы.





SPRAY PAINT
BOOTH
PAINT FUMES
MAY BE PRESENT





ВВЕРХУ: цветы сакуры изготавливают из пропущенной через блендер резиновой пены.
ВНИЗУ: цветы сакуры в готовой декорации.



секунд, мы будем представлять, что этот ландшафт протянулся на много километров.

После окончания строительства декорации перевозят в съемочные павильоны (или максимально близко к ним), для того чтобы «принарядить». В помещении непосредственно перед студией стоят длинные скамейки, сидя на которых декораторы накладывают последние штрихи перед тем, как декорации окажутся перед камерой. Около стены стоит декорация болота. Декораторы устанавливают вокруг серого озера из плексигласа кусочки мха и коричневой травы. На тонких стеблях цветущего «камыша» лопаются вата с «семенами».

ДЕКОРАТОР КОЛЛЕТТ ПИДЖЕН сидит на скамье. Вокруг нее стоят банки с клеем, грязные ноутбуки, а также коробки с винтиками и гвоздями. Сегодня она занимается цветами сакуры, чьи лепестки будут опадать в сцене прочтения Атари своего хайку, которое смягчит сердце Кобаяши в конце мультфильма. Коллетт миниатюрными ножницами нарезала из белых салфеток лепестки сакуры и теперь красит их розовым лаком для ногтей. Листва находящихся на заднем плане деревьев сделана из пропущенной через блендер губки.

Приемы и методы работы декораторов stop-motion анимации не прописаны ни в каком учебнике или методичке. Кроны деревьев из губки, трава из волосков кистей — это все появляется в результате экспериментов, тестовых съемок на камеру и нескольких раундов обсуждений с Уэсом и руководителями отделов. Декораторы покадровой анимации знают, что каждый фильм требует нового подхода и новых решений. Каким бы большим опытом декораторы ни обладали (а зачастую этот опыт огромен), они понимают, что требования в каждом фильме разные и предсказать их невозможно. Поэтому во время работы над «Островом собак» декораторы сознательно отказались от многих приемов, использованных ранее в мультфильме «Бесподобный мистер Фокс».

Во время съемок «Острова собак» даже природные и атмосферные явления — волны, облака, огонь, дым и ядовитые газы — визуализируют при помощи материальных вещей. Специалисты по спецэффектам дорабатывают картинку, которая снята с использованием исключительно материальных вещей.

Рядом со мной снимают тест прилива. Низкие белые волны блестят на фоне черного берега. Волны приводят в движение находящийся под ними механизм. Картинка выглядит убедительно и красиво. «На самом

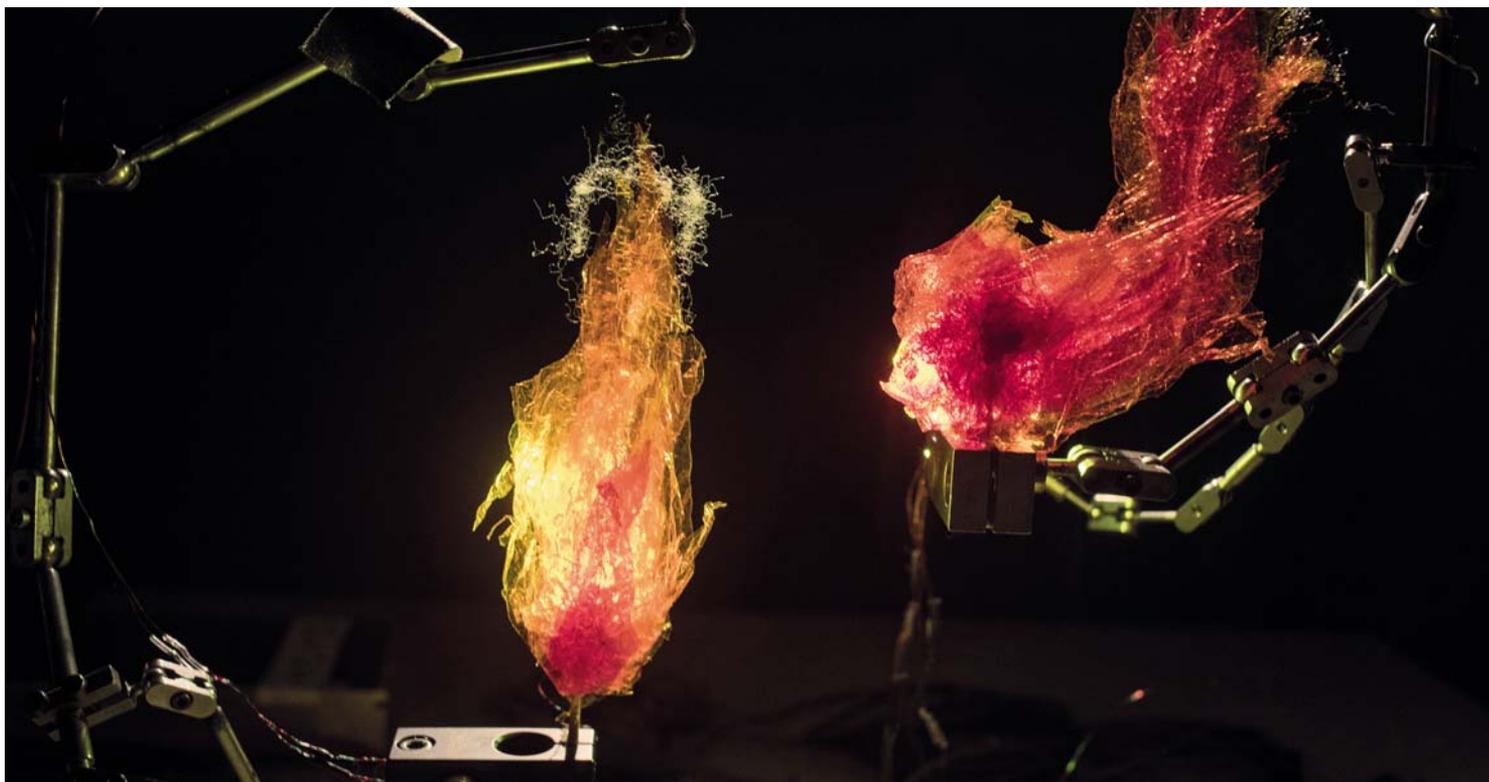
деле это всего лишь пластиковая пленка, гель для волос и смазка K-Y Jelly», — объясняет первый помощник режиссера Джеймс Эммотт. Съемочная группа периодически отправляет человека в ближайший магазин Tesco, чтобы купить еще двадцать тюбиков этого «материала».

«Все на этой съемочной площадке сделано из K-Y Jelly», — добавляет Джеймс. В соседнем помещении происходит еще одно испытание: на трубу из толстого картона наклеили кусочки ваты, покрашенные в черно-серый цвет. Труба медленно вращается. Так снимаются движущиеся по небу слоистые облака.

В наше время съемки «на натуре» для анимации происходят не так часто. Во многих снятых по технологии stop-motion мультфильмах используют созданные на компьютере изображения. Киностудии часто совмещают два вида анимации. Зачастую снимают развевающуюся на ветру ткань и из этих кадров на компьютере создают океанские волны. Зрителю кажется, что волны и одежда кукол изготовлены из одного и того же материала.

Благодаря развитию технологии создания кукол и способов анимации появилась возможность совмещать технологии stop-motion и компьютерной анимации. Сейчас лучшие примеры stop-motion анимации могут выглядеть так же реалистично, как и мультфильмы, снятые при помощи компьютерных технологий. Кроме того, большая часть зрительской аудитории предпочитает именно такие мультфильмы. Но Уэс идет против этого тренда. Он хочет, чтобы его мультфильмы казались реалистичными. Многие кинематографисты стремятся к гиперреализму, но Уэс хочет, чтобы его анимация была тактильной и честной. Его подход к анимации, освещению и композиции кадра говорит зрителю о том, что в кадре находятся только настоящие материальные предметы, а не сгенерированные компьютером изображения.

Многие задействованные в съемках «Острова собак» кинематографисты научились делать покадровую анимацию в условиях, когда студии сознательно стараются спрятать ее материальный и физический аспект. Во время работы над «Бесподобным мистером Фоксом» и «Островом собак» Уэс просил опытных профессионалов забыть о тех приемах, которым они научились за последнее время, и вернуться к истокам и корням stop-motion анимации. Режиссер убеждал коллег, что результат их работы не будет выглядеть дешево, коряво и непрофессионально. Со стороны может показаться, что Уэс упорно не хочет пользоваться опытом, который его команда накопила за долгие годы. Однако это не так. Если ты хочешь по



Эффект огня, созданный с помощью целлофана и ваты.

новой изобрести колесо, лучше всего нанять профессионалов, занимающихся колесами. Это тот самый случай, когда старые собаки могут научиться новым трюкам.

«От такого подхода чувствуешь себя снова молодым, — говорит Энди Гент. — Я не хочу постоянно делать то, что уже умею делать. Мне нравится чувство новизны, которое я испытывал, когда начинал развиваться в этом бизнесе».

НА ПОЛКЕ В ПОКРАСОЧНОМ ЦЕХЕ в ожидании слоя краски или морилки стоит белая статуя, посвященная Спотсу Кобаяши, и деревянные панели храма синто. Рядом на стене покрасочной камеры видны разноцветные потеки старой краски. Глядя на то, что здесь красили ранее, сложно сказать, какая доминирующая гамма будет в «Острове собак».

«Будет интересно взглянуть на штрих-код этого фильма», — говорит художник-постановщик Пол Хэррод. Меня слегка удивляет эта мысль: неужели он сам, будучи художником-постановщиком, этого еще не знает? «Цветовой штрих-код, понимаешь?» — уточняет Пол. Он имеет в виду программу, которая считывает все кадры картины от начала до конца, сжимает каждый кадр в одну вертикальную линию, после чего выстраивает все эти линии слева направо. Это способ визуального отображения общей цветовой гаммы картины. Существует несколько способов определения

общей цветовой гаммы, некоторые из них являются более научными и проводятся с помощью алгоритмов, а часть основана на общем восприятии глазом. Есть киноманы, которые обсуждают цветовую гамму картины. Пожалуй, в мире не существует другого режиссера, кроме Уэса Андерсона, чьи фильмы так часто обсуждают именно с точки зрения их цветовой гаммы.

Большинство киноманов знает, что вопрос общей цветовой гаммы решают режиссер и художник-постановщик. Этот вопрос обычно утрясают еще до начала съемок. На сайтах Pinterest и Tumblr многие пишут о том, что в картинах Уэса определить преобладающие цвета довольно легко. Большинство комментаторов считает, что в «Водной жизни» Уэс выбрал желтый, красный и лазурный. Основными цветами «Отеля "Гранд Будапешт"» являются розовый и фиолетовый, за исключением сцен, в которых преобладали оранжевый и коричневый. В «Семейке Тененбаум» также много розового, но другого оттенка. В «Королевстве полной луны» много желтого, но опять же другого оттенка. Преобладающий в картине цвет настолько очевиден, что кажется, будто Уэс решил этот вопрос не только до начала съемок, но и до того, как начал работать над сценарием.

«Ну да, можно так подумать, — говорит Пол. — Я в первый раз работаю с Уэсом, но, когда я подключился к работе, вопрос о цветовой гамме не



ВВЕРХУ: спокойная гладь «морья», сделанная из тонкого целлофана и геля. «Волны» приходят в движение от расположенного внизу мотора.
ВНИЗУ: труба из картона с наклеенными на ее поверхности кусочками подкрашенной ваты для съемки кадров несущихся по небу облаков.





Покрасочный цех.

был решен. Уэс сознательно не хотел заранее устанавливать палитру».

Посмотрев на стену в покрасочной камере, можно констатировать, что режиссер даже сейчас этот вопрос еще не решил.

При просмотре любой законченной картины Уэса Андерсона складывается впечатление, что соблюдение преобладающей цветовой гаммы является чем-то непреложным и обязательным на протяжении всего фильма. Уэс утверждает места съемок, костюмы, цвет и рисунок обоев, а также цвет теней для век, исходя из своего собственного представления об общей цветовой гамме фильма, которую он придумал еще до начала съемок. Однако когда наблюдаешь за съемочным процессом, все представляется совсем иначе. Складывается ощущение, что Уэс принимает решение о цветовой гамме, в каждом конкретном случае исходя из возможных вариантов, своего вкуса и интуиции. Разница между оттенками желтого в картинах «Водная жизнь» и «Королевство полной луны» не обусловлена заранее принятым решением, а скорее зависит от того, какой оттенок желтого он хотел видеть на лодке Хеннесси или шейных платках хаки-скаутов. Даже в «Острове собак» — фильме, в

котором нет ни найденных заранее локаций, ни существовавших ранее и попавших в кадр предметов, Уэс прислушивается к голосу своей интуиции, выбирая из того, что ему предлагает съемочная группа. Они делают декорации, шьют костюмы, предлагают разные варианты, и цветовая гамма возникает, развивается и совершенствуется по мере съемок.

Каждое пятно на стене покрасочной камеры осталось после покраски какого-либо конкретного фигурирующего в фильме предмета. Вот это красное пятно осталось от покраски зала в мэрии, а вот синее пятно — от покраски стены за ванной Кобаяши. Художники-оформители следят за тем, чтобы в каждом кадре был определенный баланс цвета, и замечают нюансы, которые, возможно, не с первого раза считает простой зритель. Уэсу совершенно определенно не все равно, какое сочетание цветов он показывает в кадре. Возможно, цветовую палитру Андерсона отличает не тот или иной цвет или его оттенок, а то, что каждый цвет и оттенок в кадре являются тщательно подобранными.

Палитры Андерсона, безусловно, имеют что-то общее и в хроматическом плане, но трудно понять

это, не уходя в поэзию или даже оксюморон. Блеклая насыщенность, винтажная свежесть, смелые тона, вымытые или затертые до тех пор, пока их не покроет патина воспоминаний. Гораздо проще объяснить, что режиссеру не свойственно в выборе цвета: его палитру сложно назвать приземленной и излишне реалистичной, ее нельзя назвать ни модно минималистичной, ни классической. Уэс не выбирает холодные, грязные, темные или блеклые тона. Его палитра — это набор выразительных цветов.

По крайней мере, так оно всегда и было до «Острова собак». В этом фильме режиссер использует ненасыщенную по сравнению с его предыдущими работами палитру. В некоторых сценах картинка становится почти черно-белой — посеребренные трава и камни, темно-серые облака, белое небо, черные собаки и мальчик в серебряном лётном костюме. «Мы начали работу с черно-белых эскизов, — объяснял Пол, — и постепенно вводили новые цвета».

Самым ярким (и, возможно, появившимся в первую очередь) цветом стал красный цвет лака, который мы наблюдаем в длинных сценах, происходящих в зале собраний в мэрии, в зале театра кабуки, а также в типографике появляющихся на экране надписей.

В картине присутствуют и другие насыщенные, но играющие второстепенную роль цвета: темный оттенок «строительного» желтого, уходящий почти в коричневый, более яркий, «токсичный» желтый с оттенком зеленого, банановый зелено-желтый цвет стен класса, в котором собираются активисты Daily Manifesto, мокрый зелено-коричневый цвет заброшенных зданий. Кроме этого присутствуют примеры использования более мягких и нежных цветов: ярко-синего и розового, как закат. Сцена, в которой Атари моет Шефа, снята на нежном фоне конфетного цвета. Есть примеры более смелого и нестандартного использования цвета: пурпурное ночное небо и величественные пурпурные горы над Мегасаки. «Каждой из частей картины свойственна своя собственная палитра, в зависимости от региона или зоны», — объясняет Пол.

Штрих-код подскажет особенности использования цвета в региональных палитрах по сравнению с общей цветовой гаммой картины. Работа над палитрами некоторых регионов еще не закончена, а декорации некоторых зон, которые будут показаны в картине, еще не построены.

Пока доминируют серые и нейтральные цвета. Брутальная серость цемента фабрик и заброшенных парковок, темно-серый, почти угольный цвет вулканических формований, белый с никотиновыми

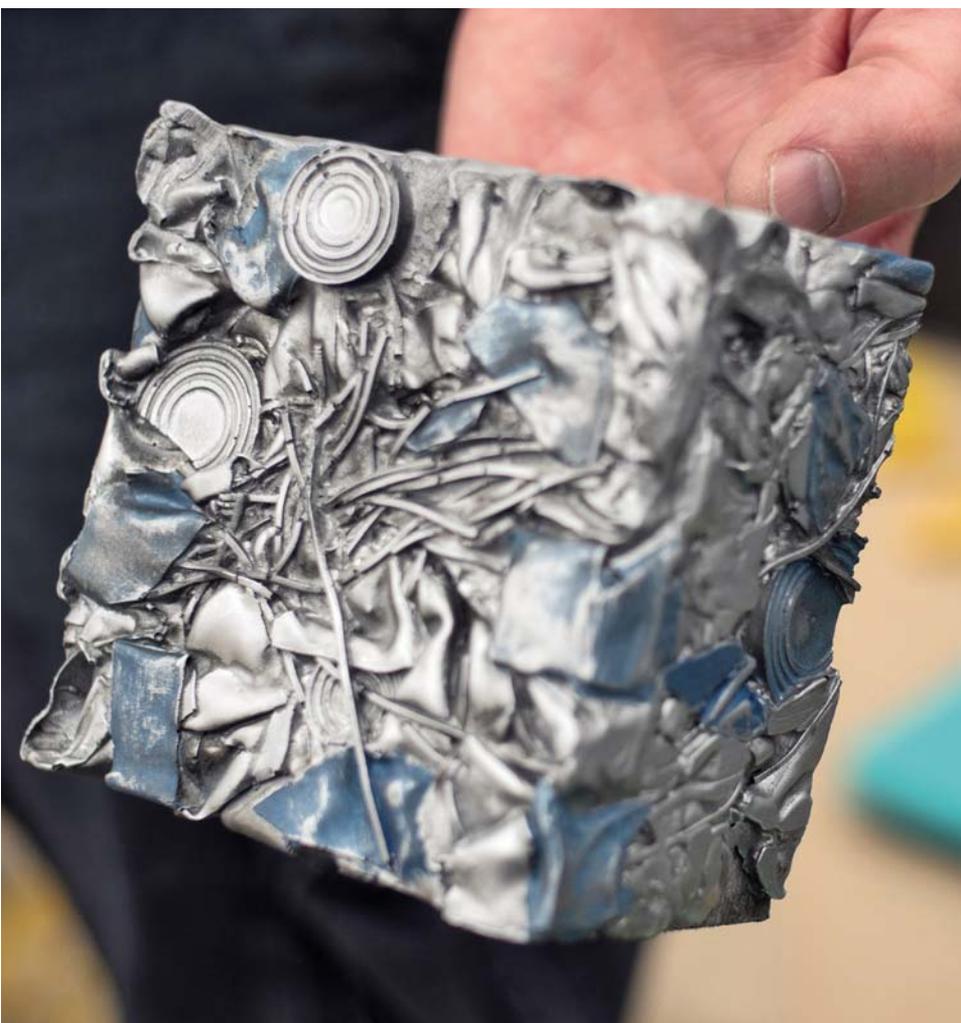
пятнами цвет лабораторий и ТВ-студий, вымытые оттенки коричневого и песчано-желтого для пейзажей, взятых словно из спагетти-вестернов, а также деревянных сараев и хибар. На героях мы часто видим одежду белых, серебряных, серых и черных цветов. Собаки показаны в грязно-белом, черном, сером, красно-коричневом, бежевом и медово-желтом цветах.

И над всем этим тянется белый горизонт с белым солнцем, лучи которого отражаются от белых волн. Уэс, как и многие каллиграфы и пишущие тушью художники, понимает красоту, возникающую оттого, что большая часть страницы остается пустой.



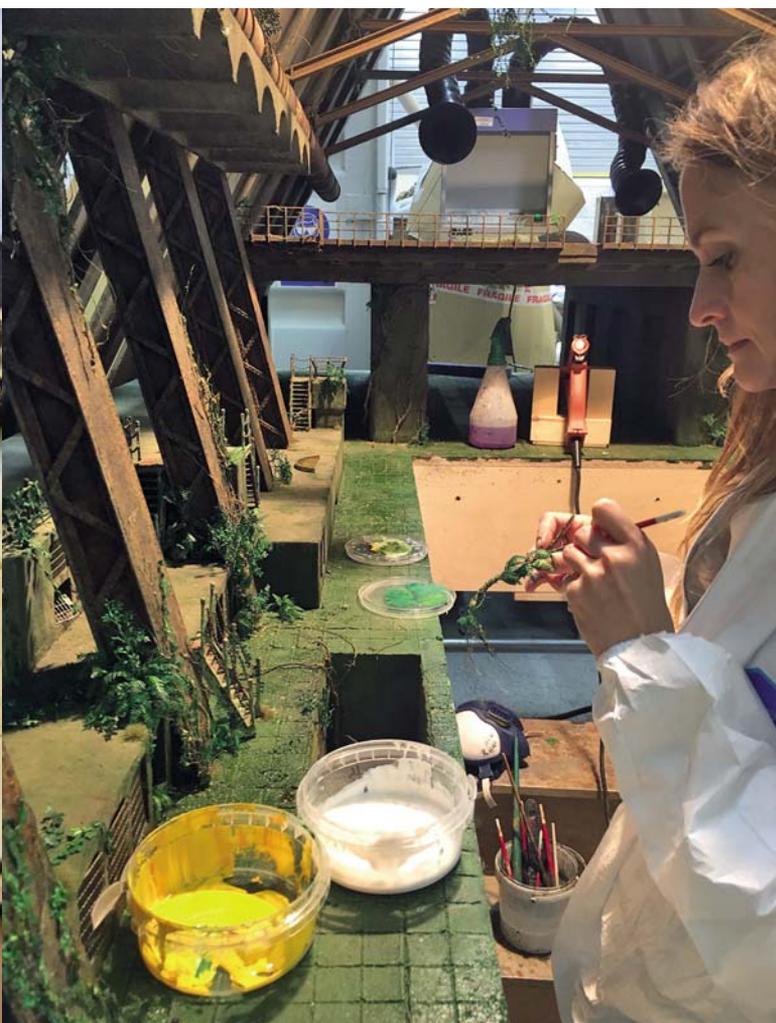


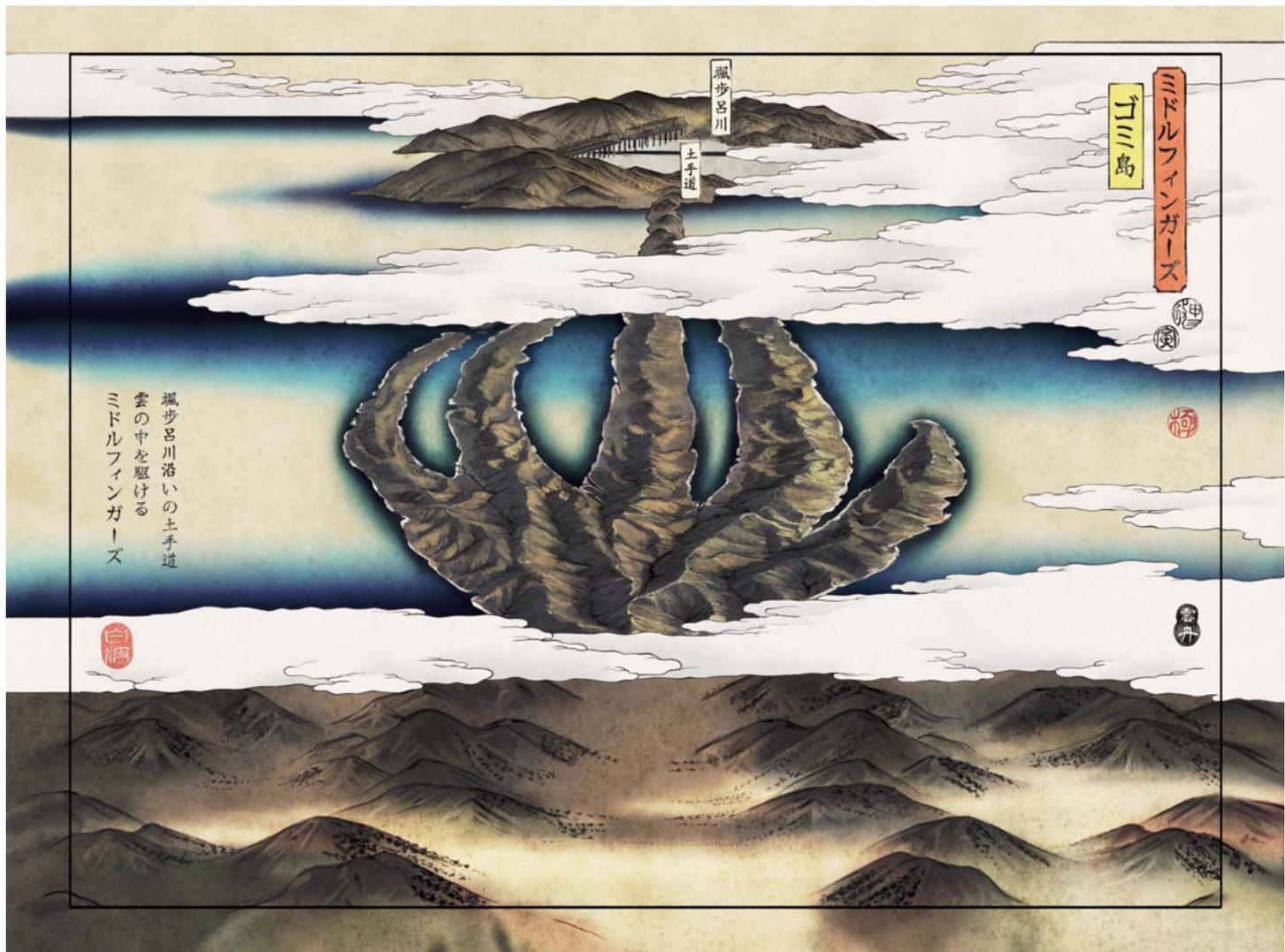
ВВЕРХУ СЛЕВА: рука декоратора рисует мох на стене; ВВЕРХУ СПРАВА: декоратор работает над местом крушения самолета Атари; ВНИЗУ СЛЕВА: клетка Спотса падает среди спрессованных кубиков мусора, наподобие изображенного в кадре. Каждый из этих кубиков легко умещается на ладони; ВНИЗУ СПРАВА: корзины с фруктами и велосипеды для съемок сцен в Мегасаки.





ВВЕРХУ: модельст рисует склон холма в пригородах Мегасаки; **НИЖЕ СЛЕВА:** модельст работает над растениями, выросшими внутри заброшенной лаборатории Кобаяши; **ВНИЗУ СПРАВА:** трубы и башни газовой электростанции и раскрашивающий их под ржавчину модельст.





НА САМОМ ВЕРХУ: 2D-иллюстрация Острова отбросов, нарисованная Гвенно Жерменом в стиле укиё-э; внизу: «Полная луна над Канадзавой», Утагава Хиросигэ, 1857 г. Противоположная страница, вверху и посередине: клетку со Спотсом перевозят на фуникулере на Остров отбросов; ПРОТИВОПОЛОЖНАЯ СТРАНИЦА, ВНИЗУ: «Водовороты Авы», Утагава Хиросигэ, 1857 г.





ПОДГОТОВКА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ

Главный декоратор Барри Джоунс описывает процесс создания различных зон Острова отбросов, отличающихся между собой цветом и текстурой:

«Самолет Атари терпит крушение в белой зоне, в которой много газет и белого мусора. Здесь есть стиральные машины, холодильники и различные электроприборы. Потом Атари отправляется отсюда в другую, более темную зону. Там все серое и черное. Для создания этой зоны мы использовали задние панели телевизоров и автомобильные батареи, к которым добавили провода и кабели. Еще у нас есть ржавые ландшафты. Там сплошная нефть, яд и ржавый металл. Если внимательно присмотреться к земле в этих сценах, то вы увидите, что диагональными линиями там выложены гайки, болты и шестерни. Наш отдел отвечает практически за всю текстуру картины, за все, что вы видите. Основы декораций

мы получаем от строителей, реквизит — из магазина бутафории, собираем все вместе и ставим так, как требует Уэс. Мы тесно сотрудничаем с отделом строительства, так как сами изготавливаем много форм, много холмов и много мусора. Декорации ландшафтов изготавливают из пенопласта, а текстуру на нем мы рисуем сами. Если надо что-то срочно изменить, то мы сами можем вырезать что-то из пенопласта, чтобы не терять драгоценного времени. И большая часть мусора, который мы изготавливаем, сделана из обрезков, остающихся после работы строителей. Мы также используем часть обрезков, которые остаются после работы других отделов. Например, мы часто используем упаковку, в которой нам приходят разные предметы, все, что возможно, мы утилизируем в работе. Например, можно найти много разного мелкого мусора под железными лестничными

переходами. В общем, стараемся использовать все то, что можем найти».

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: вид декорации ландшафта Острова отбросов с облаками из ваты и нарисованными волнами.

ВНИЗУ: декорация холма из «Острова собак», вдохновленная воображаемым маршрутом поезда из фильма Куросавы «Под стук трамвайных колес».





В сцене, в которой собаки издалека наблюдают за взлетом самолета Атари, между небом и землей есть шесть видимых слоев.

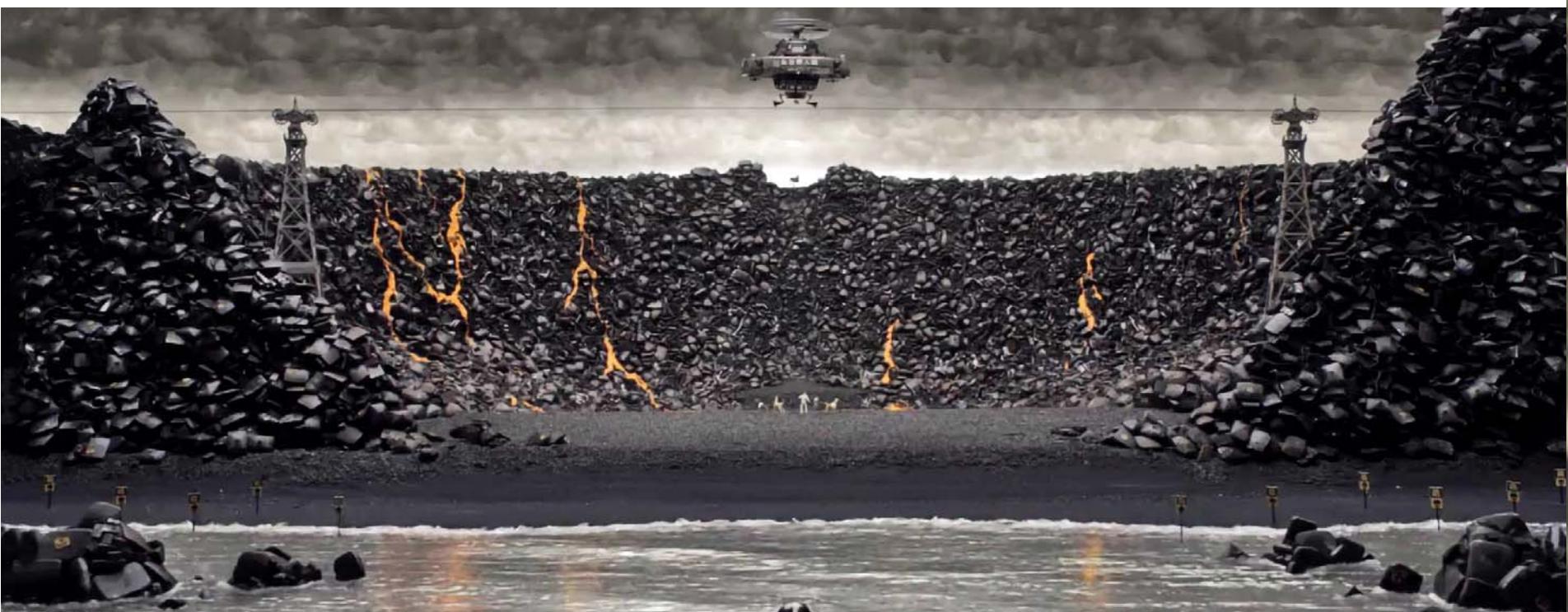








внизу: декорация черного пляжа с похожей на сталь водой под штормовыми облаками. Это место первого столкновения собак и людей, пришедших их ловить.







ИДЕАЛЬНЫЙ МУСОР

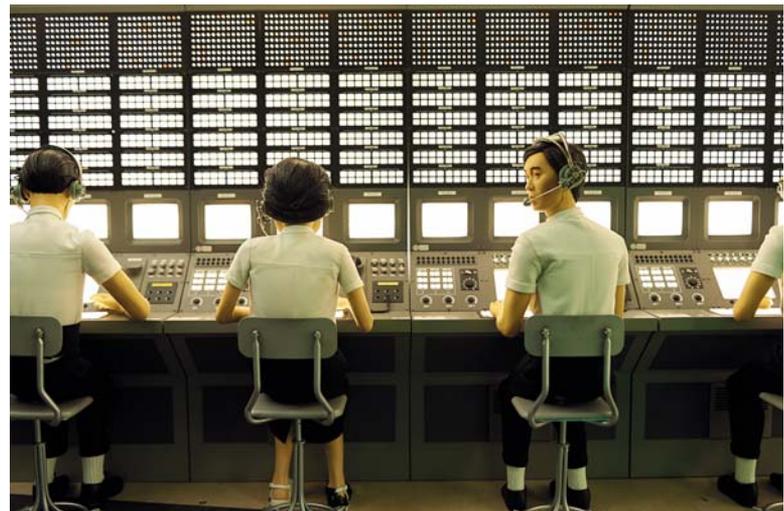
ИНТЕРВЬЮ С ХУДОЖНИКОМ-ПОСТАНОВЩИКОМ Полом Хэрродом

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ
СТРАНИЦЕ: Пол Хэррод
оценивает макет.

Макет — это вырезанная из пенопласта тестовая копия куклы, сделанная и поставленная в декорацию для того, чтобы до начала съемки понять, как расставить в ней необходимые объекты.

ВВЕРХУ: центр управления в фильмах «Годзилла» Исиро Хонды (слева) и «Остров собак» (справа). В картинах tokusatsu часто показывают центры управления и то, что в них происходит. Термин tokusatsu является сокращением слов tokushu satsuei, что означает «специальные съемки», «спецэффекты». Термином tokusatsu обозначают жанр кинокартин с большим количеством спецэффектов, появившийся в Японии после войны. Понятие tokusatsu является в большей степени описанием техники съемки и тона картины, чем предмета ее повествования. В этот жанр попадают научно-фантастические, приключенческие, футуристические фильмы, а также ленты о супергероях, шпионах, преступлениях, катаклизмах и кино в стиле фэнтези. Часто в таких картинах фигурируют супергерои, роботы, монстры и инопланетяне, зачастую все вместе в одном фильме.

В картинах tokusatsu главными или второстепенными персонажами оказываются kaiju (буквально «странные существа»). Один из наиболее известных таких монстров — Годзилла. Фильм «Годзилла» считается первой картиной поджанра kaiju.



ПОЛ ХЭРРОД начал свою карьеру в отделе грима и спецэффектов в научно-фантастических фильмах, но потом стал заниматься stop-motion анимацией, потому что его привлекли масштаб деятельности и обилие задач, которые стоят перед художником таких проектов. «Меня привлекало то, что можно от начала до конца создать огромный мир, в котором обитают герои», — говорит он. С покадровой анимацией он работает с 1980-х. Будучи киноманом и кинорежиссером, Пол легко находил источники вдохновения для создания мира «Острова собак» в кинематографе.

В титрах «Острова собак» фигурируют два художника-постановщика: Адам Штокхаузен, который работал с Уэсом еще во времена, когда был арт-директором картины «Поезд на Дарджилинг», и ты. Это твой первый опыт работы с Уэсом?

Да. Адам начал работать над этим проектом раньше меня и заложил основу некоторых крупных сцен в первой половине фильма. Я тоже во многом принимал участие, но именно Адам разобрался с некоторыми базовыми моментами. Я занимался в основном второй половиной фильма, а также находил смысловые мостики между основными сценами в первой части. Но замечу, что мы несколько раз переделывали и переснимали даже основные эпизоды. Я пришел в этот проект, когда мы

фактически переехали в студию 3 Mills, почти два года назад, и когда Адам приступил к своему следующему проекту.

Я слышал, что ты самый отчаянный киноман из всех, кто работает над картиной. Хотел узнать, какие фильмы ты смотрел в рамках подготовки к этому проекту.

Ну, как сказать... У меня практически не было времени на подготовку к этому проекту. Получилась смешная история, я сейчас ее расскажу. В 2015 году я был на фестивале Burning Man. Это был первый раз за все время посещения фестиваля, когда у меня телефон находился в зоне покрытия и я был на связи. Я смотрел прогноз погоды и увидел, что мне прислали имейл с неизвестного



адреса. В теме письма было упомянуто имя моего приятеля Нельсона Лоури.

Нельсон Лоури был художником-оформителем картины «Бесподобный мистер Фокс». Он также работал на съемках фильма «Кубо. Легенда о самурае». Мы с ним давние приятели. Я увидел его имя и думаю: «Надо прочитать этот имейл». Потом вижу имя Адама Штокхаузена и думаю: «Хм, кажется все эти ребята работали с Уэсом Андерсоном». (Смеется.) И на следующий день я уже ловил машину, чтобы добраться до Блэк-Рок-Сити, в аэропорт Рино, и улететь домой, потому что я не смог посмотреть аниматик, который мне прислали. Связь на фестивале была слишком плохой.

То есть ты сбежал с Burning Man?

Не прошло и недели, как я уже сидел в самолете до Лондона. Вернувшись домой, я решил посмотреть как можно больше японских фильмов, выпущенных в 1960-е, и открыл для себя отличных режиссеров, о которых и понятия не имел. Например, Ко Накахиру. Видел его картину «Безумный плод»? Потрясающая вещь.

Нет, не видел. А что-нибудь из этого фильма попало в «Остров собак»?

О да! В фильме была пара сцен в телефонной будке. Очень интересная будка. Я не видел другой похожей на ту. И обломки этой будки оказались на заднем плане в паре декораций нашего фильма.

И вам пришлось эти будки сначала построить, верно?

Да. Во время работы мы с Уэсом вдохновлялись старыми фильмами. Во многом нас интересовали цветовые решения в этих лентах, хотя вначале мы смотрели много черно-белого нуара. Многие темы, поднятые в мультфильме, перекликаются с темами, поднятыми Куросавой.

Особенно в его нуарных картинах.

Совершенно верно. Особенно в его картинах «Плохие спят спокойно» и «Рай и ад». Кроме этого мы позаимствовали пару идей из «Пьяного ангела».

Однако с точки зрения визуального ряда и идеи фильма важно, что действие происходит в будущем. В самом начале картины говорится о том, что действие происходит в Японии в отдаленном от нас на двадцать лет будущем. Но где же точка отсчета? Она находится где-то в 1964 или 1965 году. То есть в период, когда в японском кинематографе активно работал Исиро Хонда...

Который снимал «Годзиллу»?

Да, «Годзиллу». Кроме этого мы просмотрели много других, менее известных японских научно-фантастических фильмов, действие которых также происходит в будущем. Например, «Горас» и «Годзилла против Монстра Зеро». Практически все сцены в мультфильме, в которых показано, как люди смотрят телевизор, взяты из kaiju-фильмов, в которых всегда есть эпизоды, где кто-то смотрит ТВ. Цвет и общий антураж середины прошлого века мы во многом позаимствовали из этих картин и лент Сэйдзюна Судзуки. Хотя с точки зрения наполнения и построения кадра наибольшее влияние на нас оказал Одзу.

Он является, пожалуй, одним из самых «архитектурных» режиссеров за всю историю кино.

Согласен. Я далеко не единственный человек, который заметил связь картин Уэса и Одзу. Мы, кстати, и с самим Уэсом на эту тему говорили. В композиции кадра у обоих мы наблюдаем потрясающий уровень собранности и точности, идеальное кадрирование, симметрию, очень структурное, я бы сказал, церемониальное расположение персонажей.

И декорации идеально расставлены в каждом кадре...

Да. Мне всегда нравился Одзу. И у меня такое чувство, что Уэсу нравится подход, с которым Одзу показывает мусор.

Любопытно, что Уэс, картины которого славятся аккуратностью и точной, идеально выверенной композицией, решил сделать картину, две трети действия которой происходит на свалке. Помню, как я показывал Уэсу кое-какие кадры из фильма «Под стук трамвайных колес», потому что в нем изображен почти архитектурно идеально сложенный мусор.

Еще один мусорный мир, приходящий в голову, когда смотришь на сеттинг вашего фильма, — «Сталкер» Тарковского. Он, возможно, как и «Остров собак», показывает нам мир, который нужно ощущать и исследовать, как историю, я думаю.

На самом деле забавно, что ты об этом упоминаешь. Разные части «Острова собак» снимаются в местах, заполненных разным видом мусора. Подобное происходит и в «Сталкере». Ты определенно проходишь через разные фазы: «Хорошо, сейчас мы в больнице, на земле валяются шприцы, а теперь мы в...» Я вспоминал «Сталкера», когда мы снимали эпизоды в лаборатории, в которой проводят испытания на животных.

ВВЕРХУ СЛЕВА: после падения самолета Атари попадает в незнакомую местность.

ВВЕРХУ СПРАВА: астронавт из «Годзиллы против Монстра Зеро» Исиро Хонды. Это один из фильмов, оказавших, по словам Пола Хэррода, влияние на мультфильм.

В принципе, можно было бы утверждать, что «Остров собак» очень близок по жанру к tokusatsu. В нем присутствуют футуристический антураж, ироничный юмор, ТВ-мониторы, заговор и роботы. Точно так же, как и во время просмотра картин жанра tokusatsu, зрители «Острова собак» задумываются и гадают о том, как были сделаны те или иные трюки. НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: силуэты собак на фоне подсвеченной стены из бутылок.



Да, я заметил у вас в декорациях отголоски творчества Тарковского... Я понимаю, что ваша картина совсем не о том, о чем хотел сказать он, но мне очень интересно услышать, о чем вы думали, когда создавали ту или иную сцену с ее определенным ощущением, хотя, конечно, ваш конечный продукт очень сильно отличается от той или иной картины, которая могла на эту конкретную сцену повлиять.

Да. Кроме этого на нашу картину большое влияние оказал «Сатирикон» Феллини. В «Сатириконе» есть сцена, в которой показаны облака в небе на фоне крыши. Кое-что из того, что мы делали в «Острове собак», напомнило мне эту сцену. Но не думаю, что то, что сделали мы, было сознательной отсылкой к «Сатирикону»...

Просто некоторые вещи надолго остаются в памяти.

Это точно. Я читал отличное интервью с Феллини, в котором его спрашивали: «Почему вы выбрали тот или иной элемент, такую радикальную палитру в картине об истории Рима?» И Феллини ответил: «Это не картина об истории Рима».

«Это научно-фантастическая картина».

Да. Именно так он ответил: «Это научно-фантастическая картина».

И в некотором смысле точно так же можно описать отношение «Острова собак» к истории Японии.

Это точно. И в этом смысле этот фильм сильно отличается от «Бесподобного мистера Фокса», который является сказкой. А «Остров собак» — в гораздо большей степени научно-фантастический фильм.

Интересно услышать, что «Остров собак» связан также с творчеством Феллини и Тарковского. Такого мне из съемочной группы еще никто не говорил. Пока все упоминали только о влиянии Куросавы.

Тематически — да. Но не обязательно с точки зрения визуальной структуры. Я не думаю, что съемочная и монтажная структуры Куросавы так важны для нашего фильма, как темы его картин.

Тем не менее я заметил, что у вас зачастую такой же, как и у Куросавы, стиль съемки крупного плана и большая глубина резкости, дающая возможность рассмотреть то, что находится на заднем плане.

Ну, на самом деле очень многие подобные приемы можно встретить у Орсона Уэллса. В смысле кадрирования у нас много общего с ним и с его оператором Греггом Толандом.

Значит, есть и отсылка к «Гражданину Кейну»...

Да, есть связь с этой картиной. Также есть визуальная связь с фильмами Кубрика. В одной нашей декорации чувствуется влияние художника-постановщика Кена Адама.

О, «Доктор Стрейнджлав»...

Страннолюбивый цикл (в оригинале Пол говорит: «The Strangelove-ian circle», эту игру слов буквально можно перевести как «страннолюбивый цикл». — Прим. ред.). Ты знаешь, Кен Адам как художник-постановщик оказал на меня наибольшее влияние. И так как он умер, когда мы работали над этой картиной, можно выразить ему этим небольшую дань уважения... это горькая потеря. Но да, мы определенно обращались к некоторым его работам. В «Острове собак» есть кое-что навеянное картиной «2001 год: Космическая одиссея»...

Лаборатории с переключателями и датчиками?

Да, интерьер лаборатории, а также то, что она ярко-белого цвета, это точно отсылка к Кубрику. Сцена, в которой показывают заговорщиков, — это кивок в сторону картины «Убийство».

И еще в этой сцене я увидел отсылку к Блофельду из бондианы.



Да, с кошками. Кошка Кобаяши и его монохромный костюм — это, вне всякого сомнения, влияние бондианы.

Я тут пересматривал «Живешь только дважды», потому что в этой части впервые показывают лицо Блофельда, и мне было интересно, насколько хорошо или не очень хорошо у них получилось показать Японию. Сценарий к фильму, между прочим, был написан Роальдом Далем.

Должен сказать, что из всей бондианы «Живешь только дважды» вызывает у меня самые смешанные чувства. Художником-постановщиком был Кен Адам. В этом фильме, на мой взгляд, самые потрясающие декорации, которые были в кино. Этот вулкан на большом экране — просто чудо. Эти кадры — прекрасный пример эффективного использования изометрической перспективы. В этой картине даже самые проходные декорации, в которых кто-нибудь буквально пять секунд проходит, — просто изумительные. Потрясающе красиво.

Как и ваша картина...

Да, да.

Очень интересно узнать мнение художника-постановщика по поводу бондианы, потому что именно постановка и декорации — одни из самых сильных аспектов всей этой серии.

О, абсолютно, абсолютно. Работа Питера Ламонта и Кена Адама — то, что действительно подняло этот фильм на новую высоту. Мне кажется, что в то время «Живешь только дважды» был одним из самых ярких фильмов. Правда, сюжет очень странный. Я много раз видел его и каждый раз поражался: ну какой же дурацкий сценарий и...

Из Шона Коннери сделали какого-то невообразимого и несуразного японца, потому что ему по совершенно непонятным причинам надо жениться...

Да. Почему, почему?

Ну, это вопрос к Далю, я полагаю. И это пример фильма, для которого, вероятно, проводилось то, что считалось серьезным исследованием. Полагаю, для «Острова собак» твой отдел занимался подготовительными исследованиями, чтобы все выглядело правильно и правдоподобно.

Да, мы достаточно серьезно подошли к этому вопросу. Мне всегда нравились японское искусство и кино. С самого начала работы я понял, что мне нужен

консультант. Мы наняли графического дизайнера Эрику Дорн — и не прогадали с ее кандидатурой. Потом у нас в отделе графики и визуальных эффектов работала Чинами Нарикава. И они помогли нам избежать некоторых глупых ошибок.

Значит, вы получали консультации не только по вопросам графики и изображения?

О да, к этому мы подошли еще более серьезно. Чинами была в Японии и ждала визу, но уже тогда начала работать. Я попросил ее найти изображения японских телефонов тех времен. Чинами общалась со своей бабушкой и смогла помочь нам понять то время и его особенности. Это была очень ценная информация. Чинами не только предоставляла нам изображения, но и писала длинные разборы японских традиций и исторических событий.

Например, по сюжету в зале собраний в мэрии есть привратники или люди, которые, как служащие в кинотеатрах, помогают рассадить зрителей по местам. Мы думали, что такие люди, как в Америке в 1930-х годах, носили фески, но вопрос заключался в том, как одевались люди такой профессии в Японии. Мы исследовали это, и оказалось, что людей такой профессии в Японии тех лет практически не было. Но были другие, исполнявшие подобные функции.

Вот с какими вопросами Чинами помогала нам разобраться. С разными деталями. И это нам очень помогло, я полностью полагался на них в вопросе проверки достоверности и внешнего вида тех или иных вещей. Эрика живет в Англии уже много лет, но ее мать японка, а отец француз. Она нам тоже очень помогла, потому что не только хорошо понимает японскую культуру, но и знает, как европейцы воспринимают разные ее аспекты.

ВВЕРХУ СЛЕВА: любитель кошек Эрнст Ставро Блофельд, злодей из фильмов о Бонде, лицо которого впервые было показано в части «Живешь только дважды». Блофельд был одним из прототипов любителя кошек мэра Кобаяши.

ВВЕРХУ СПРАВА: «Сталкер» Андрея Тарковского снимали внутри и в окрестностях заброшенной гидроэлектростанции в Эстонии. Сейчас любители заброшенных зданий в России называют себя сталкерами.

ВНИЗУ: комната военного совета из картины Кубрика «Доктор Стрейнджлав».

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВВЕРХУ: заброшенная фабрика Kobayashi Pharmaceutical — одна из самых эффектных декораций фильма.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВНИЗУ: интерьер заброшенной лаборатории Кобаяши по проведению испытаний на животных.







ЯСУДЗИРО ОДЗУ

ГОВОРЯ о японском кино и его влиянии на «Остров собак», невозможно не упомянуть творчество Ясудзиро Одзу. Наряду с Куросавой и Кэндзи Мидзогути Одзу является одним из самых известных японских режиссеров, работавшим и творившим по своим собственным правилам.

В вопросах построения композиции в кадре, а также при монтаже Одзу и Уэс следуют своим собственным правилам, которые не похожи ни на чьи другие. Любопытно, что правила этих двух режиссеров чем-то близки. Схожими являются и некоторые темы, которые они поднимают, а также художественные средства и общее мироощущение. Оба любят шутки, преподнесенные с каменным лицом, комично выдержанный тайминг, грустное и одновременно милое описание семейных неурядиц, горестные размышления о временах и нравах, а также о времени,

которое утекает, словно вода, сквозь пальцы. Оба режиссера склонны воспринимать кадр как мило оформленную картинку — этаким добрый мир в четырех стенах, в котором свободно разгуливают герои, а не считать, что камера — это просто взгляд, следящий за движениями и действиями персонажей.

Кроме этого оба режиссера обожают точно выверенное, архитектурное построение кадра и красиво поданное изображение мусора. Оба до миллиметра выверяют построение композиции в кадре, а также имеют много общего в операторской работе и монтаже.

Если Куросава и Мидзогути описывали социальные и политические проблемы феодальной Японии и Японии послевоенной, то Одзу не ставил перед собой таких амбициозных задач и показывал, как современная эпоха меняет жизнь простой семьи. Например, в картине «Доброе утро»

режиссер рассказывает о том, как изменилась жизнь семьи после появления в доме телевизора. Два брата обожают сумо и решают молчать до тех пор, пока их отец не приобретет телевизор, чтобы они могли смотреть трансляции соревнований. Как и многие другие картины Одзу, «Доброе утро» — ремейк его собственного раннего немого черно-белого фильма 1932 года «Родиться-то я родился, но...». Появление цветной пленки дало режиссеру возможность сделать каждый кадр еще более красивым, а появление звука — ввести в картину простые и грубые шутки о том, как люди пугаются.

Схожесть работ Уэса и Одзу была заметна и ранее, но картина «Остров собак» стала первой работой Андерсона, в которой композиция кадра очень сильно напоминает стиль японского режиссера. Влияние Одзу на Уэса больше всего заметно в сценах, происходящих в помещениях и

частных домах, то есть именно там, где чаще всего происходило действие картин японского режиссера.

НА САМОМ ВЕРХУ: семья Дюка в гостиной у телевизора.

ВЫШЕ: кадры из картины Одзу «Доброе утро». Пол Хэррод использовал эти кадры для создания интерьеров, фигурирующих в «Острове собак».

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВВЕРХУ: Рекс в библиотеке школы, в которой работает его хозяин.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ПОСЕРЕДИНЕ: семья Кинга у телевизора.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВНИЗУ: члены бейсбольной команды и Рекс в забегодке, в которой продают рамен.



НАИКУО

ТЕРМИНОМ urban exploration, или сокращенно urbex, называют современный тренд на исследование заброшенных зданий и руин. Любители такого времяпрепровождения рискуют здоровьем, иногда жизнью и зачастую становятся субъектами судебных преследований. Тем не менее многие готовы идти на риск, чтобы лично увидеть и сфотографировать заброшенные объекты.

В Японии такие заброшенные места называют *haikyo* (хайкё). Послевоенный строительный бум в Японии, за которым через пару десятилетий последовал крах на рынке недвижимости, привел к появлению известных во всем мире мест для «исследователей». Некоторые хайкё появились из-за стихийных бедствий, а в других случаях землетрясения и тайфуны ускорили процесс разрушения уже заброшенных объектов.

Одно из крупнейших хайкё называется *Gunkanjima* — «Остров военных кораблей»; он назван так потому, что имеет форму корабля ВМС. Этот остров расположен около юго-западного побережья страны. Ранее на всей его небольшой по площади территории находились угольные шахты, а число жителей достигало пяти тысяч. Здесь располагались школа, кинотеатр и даже игровые салоны *rachinko*. После закрытия шахт в 1974-м все население покинуло остров.

На территории Острова собак есть несколько хайкё, реликвий промышленной деятельности, остановившейся незадолго до начала действия фильма. Заброшенный фармацевтический завод Кобаяши был отдан собакам, которые когда-то там страдали. Поле для гольфа и парк развлечений, возможно, были построены для работников Кобаяши и их семей.



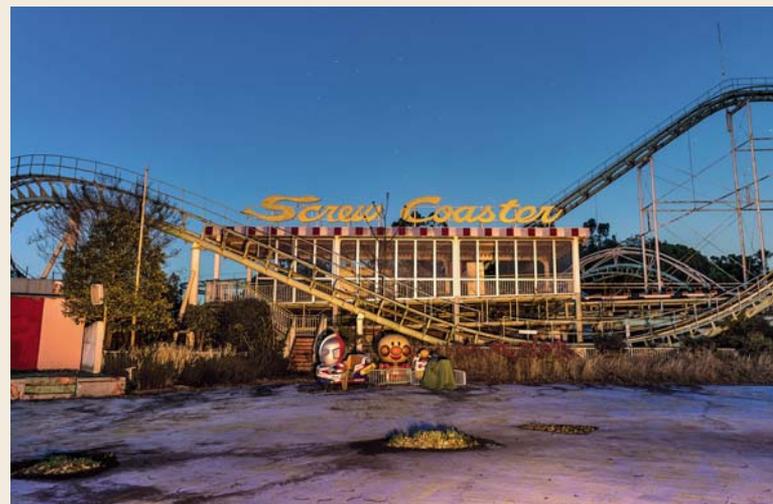
Заброшенные американские горки на территории парка Кобаяши.



Ржавая лестница в заброшенном парке.



Парк развлечений Dreamland в Наре был построен в 1961 г. в период послевоенного экономического бума. Постепенно количество посетителей начало падать, и парк закрыли в 2006 г. В течение десяти лет заброшенная территория была излюбленным местом сталкеров. Потом эти земли купила строительная компания, и в 2016 г. начался снос находившихся там зданий. Некоторые из фотографий комплекса Nara Dreamland во время сноса парка очень напоминают свалки Острова отбросов: горы отсортированного мусора, в одной куче — пластик, в другой — трубы. Фото: Jordy Meow.



НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: стая собак проходит через несколько хайкё на Острове отбросов во время второй части фильма под названием «Поиски Спотса». Члены съемочной группы называют эти сцены «Двадцать два пейзажа Острова отбросов».



ПЛАНЕТА АНДЕРСОН

ИНТЕРВЬЮ С ГЛАВНЫМ ГРАФИЧЕСКИМ ДИЗАЙНЕРОМ

Эрикой Дорн



НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: фотография и статья про Атари на первой странице газеты Daily Manifesto. Текст статьи написан Уэсом, перевод и форматирование — Эрика Дорн.

ВВЕРХУ: созданные для «Острова собак» этикетки пива, саке и лакомства для собак. Большинство названий брендов обыгрывают темы, поднятые в картине, или те или иные явления, или людей, оказавших на нее влияние. Пиво называется «Хокусай», саке — Хатико (в честь самого верного пса в Японии), Shiken («Верный пес») и Ketsba no Koko (буквально «сердца собак и лошадей», идиома, описывающая верного и преданного человека).

ТДЕЛ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА отвечает за создание логотипов, этикеток, плакатов, обложек книг и макетов газет. Кроме этого в отделе рисуют все то, что написано от руки: заметки в блокноте, надписи на стене и на песке.

Я поговорил с Эрикой Дорн о ее работе в роли дизайнера, а также о том, что она сделала в качестве консультанта и специалиста по японской культуре со знанием японского языка. Эрика выросла в Японии и свободно говорит как на японском, так и на французском.

В предыдущих фильмах Уэс всегда с большой любовью показывал сделанные от руки и напечатанные типографским способом надписи. Он очень внимательно относился к типографике, зачастую отталкиваясь от дизайнов, которые были популярны в середине прошлого века. Расскажите, как вы решали задачи, связанные с созданием японской типографики для этой картины? У вас был какой-то стиль, на который вы ориентировались?

Несмотря на то что действие картины происходит в туманном и абстрактном будущем, дизайн печатной продукции во многом определенно ностальгический. На нас очень сильно повлиял японский кинематограф 1950-х и 1960-х, особенно на дизайн интерьеров и деталей фона. В качестве вспомогательного и справочного материала мы собрали огромную подборку архивной японской графики, а также географических карт, плакатов, билетов, упаковки, оформления книжных обложек и другой печатной продукции, выпущенной во второй половине периода Сёва.

Как вы сами можете догадаться, для японского языка не так много шрифтов, как для английского, из-за огромного количества символов, которые нужны для каждого шрифта. Чтобы создать базовый шрифт, вам необходимо разработать в нем по меньшей мере тысячу кандзи (иероглифов). Так что иногда гораздо проще разработать дизайн только тех кандзи, которые нужны для какого-то конкретного текста. Надо также учитывать,

что Уэс четко обозначил, что написания иероглифов должны находиться в рамках исторического периода Сёва. Спустя несколько месяцев работы я поняла, что Уэсу нравится определенный стиль написания от руки.

Большая часть текста, которую я видел, написана шрифтом без засечек.

Думаю, мы всего один раз использовали шрифт с засечками. Даже в тех случаях, когда уместнее было бы использовать шрифт с засечками или каллиграфический шрифт, Уэс все равно возвращался к простому блочному, угловатому, геометричному стилю. Стилю тех времен, когда заголовки журналов и подобные вещи рисовали от руки. Мы пытаемся, насколько возможно, имитировать этот стиль. Это очень аккуратный шрифт, но рисовать в нем иероглифы приходится вручную.

Что вы хотели бы, чтобы люди узнали нового о типографике в этой картине?

Мне бы хотелось, чтобы они заметили, что все иероглифы написаны от руки. Мы очень многое делаем вручную, даже если в конце и дорабатываем в цифре. Например, вот эти портреты собак в виде гравюр на дереве были вырезаны вручную нашим иллюстратором Молли Розенблатт.

Это правда настоящие гравюры на дереве?

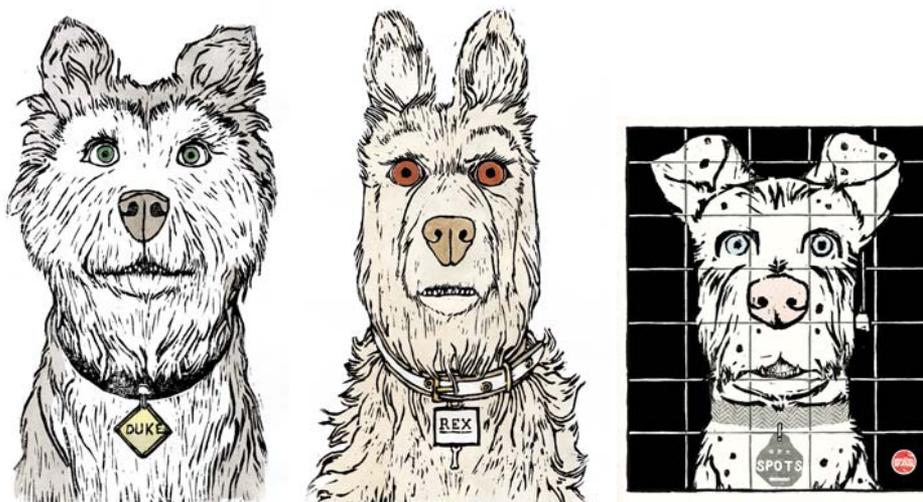
Да. Вырезаны вручную, вручную распечатаны и раскрашены. Вы можете взглянуть на доски, они вон там лежат. Их в общей сложности больше тридцати штук. Уэс решил, что все фотографии должны быть в виде гравюр.

Но если зрители увидят эти портреты на небольшом экране, то могут решить, что они нарисованы тушью или на компьютере. Не думаю, что кто-нибудь решит, что это действительно настоящие гравюры. (Эрика охает и смеется.) Я не имею в виду, что это плохо! Но теперь они будут знать, потому что мы обязательно включим это в книгу. Это действительно были полноразмерные доски, на которых вырезаны портреты.

Тут недавно к нам приходил фотограф, чтобы сделать закулисные снимки. Мы сделали оттиск с гравюры на бумаге, и он спросил: «Почему бы вам просто не сделать их в цифровом виде?» И мы ответили: «Ну, этот вопрос можно задать по поводу всего фильма». Мне кажется, что красота этой картины именно в том, что все в ней сделано вручную.

Несколько человек говорили мне о том, что с вами необходимо поговорить, потому что ваша работа имеет отношение далеко не только к графике. Как я понял, вы консультировали всех сотрудников по вопросам дизайна.

Да. Но мне кажется, что это объяснялось только тем, что я постоянно здесь и меня легко найти. Тут все происходит очень быстро, и когда аниматоры уже готовы снимать и у них возникает вопрос, им легче найти меня и спросить, чем связываться с консультантом. Ведь я





Японии. Наш младший графический дизайнер Чинами (Нарикава) тоже выросла в Японии, и ей задают много вопросов, связанных с культурой страны.

И как это обычно происходит?

На самом деле, как мне думается, суть, скорее всего, в том, чтобы принять правильное решение, а не в том, что более правильно и более принято в Японии. Иногда мы с Чинами отвечали: «Ну, это не очень принято».

Но действие картины происходит в выдуманном городе и в выдуманное время, поэтому у нас есть определенная степень творческой свободы.

Я думаю, что когда у вас есть режиссер с таким сильным художественным видением, как Уэс, получается, что здесь как бы задействованы две силы... Мы пытаемся сделать фильм, который должен быть подлинно японским, но в то же время мы делаем фильм, который должен быть подлинно уэсандерсоновским. В этом есть определенное противоречие, поэтому неизбежен некоторый перекосяк то в одну, то в другую сторону. Но в целом видение Уэса и то, что он хочет сказать, превалирует над остальными соображениями. Мир этого фильма — что-то вроде альтернативной реальности. Поэтому он выглядит и ощущается как Япония, но, возможно, это ее более мечтательная версия, или даже уэсандерсоновская версия.

Так же как и в картине «Отель "Гранд Будапешт"», где действие происходит в Восточной Европе, созданной воображением Уэса, в «Острове собак» Япония представляется нам страной с планеты Андерсон. Этакая параллельная версия...

(Смеется.) Ну да, можно сказать и так. Мне «Остров собак» показался каким-то странно знакомым, но с элементами ностальгии, словно он о Японии

моего детства. Я лично видела большое количество заброшенных парков развлечений и мест, подобных Острову отбросов, которые появились после того, как закончился экономический бум 1990-х. Между моим домом и аэропортом в Осаке есть индустриальный район, который выглядит в точности как кадры из фильма. А центр Мегасаки очень напоминает некоторые районы в центре Осаки.

Бесспорно, некоторые детали отличаются, но я знаю, что Уэс любит и уважает Японию, и если зрители при просмотре картины будут иметь в виду, что это — «Япония с планеты Уэса Андерсона», то фильм должен им очень понравиться.

Действие многих картин Уэса происходит в каком-то не совсем очевидном времени. Например, в картине «Семейка Тененбаум» кажется, что действие частично происходит в настоящем, а частично в прошлом. Или прошлое каким-то образом мутировало и переплелось с настоящим. В «Острове собак» кажется, что прошлое, настоящее и будущее существуют одновременно. Например, Атари ходит в космическом костюме, но на ногах у него металлические гета. Хотел узнать ваше мнение по этому поводу, так как вы выросли в Японии.

Мне кажется, что одежда героев в картине похожа на то, как одеты персонажи манги. Смесь прошлого и настоящего — это отличительная черта Японии, и люди привыкли к тому, что рядом с храмом XVII века стоит современный небоскреб.

Это становится понятно по первым кадрам, на которых показан Мегасаки.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВВЕРХУ: деревянные доски для гравюр собак.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВНИЗУ: вырезанная вручную доска для гравюры портрета Дюка.

ВВЕРХУ: Мегасаки: деревянные дома и небоскребы.



ВВЕРХУ: рисунок в стиле ямато-э (буквально «японская картина») — стиле японской живописи, распространенном в период Хэйан (794–1185), который считается золотой эрой японской литературы и искусства. Многие художники продолжали работать в этом стиле даже после появления и распространения искусства гравюры и рисования тушью. Сюжеты наподобие «Сцены в столице и ее окрестностях» (*takuchi takugaizu*) были популярным мотивом для росписи ширм. В отделе графики использовали этот рисунок на ширме XVII века в качестве референса.

ПОСЕРЕДИНЕ: роспись ширмы, показанная в начале фильма, описывающая положение дел до изгнания собак.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВВЕРХУ СЛЕВА: актер Итикава Садандзи II в роли воина Марубаси Тюя в спектакле театра кабуки «Во время Кэйан». Рисунок художника Тоёхары Кунитики (1835–1900), из альбома тридцати двух триптихов полихромных гравюр.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ СПРАВА: созданный для фильма набросок плаката *Boy Samurai*, нарисованный в стилистике Тоёхары Кунитики.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВНИЗУ: окончательный вариант плаката *Boy Samurai* в фильме.

В японском языке существует четыре системы письма. Кандзи — китайские иероглифы, заимствованные японцами в первом тысячелетии. Каждый иероглиф представляет собой слово, а не звук. Одних кандзи недостаточно, чтобы охватить все тонкости японской грамматики, поэтому японцы используют хирагану (слоговую азбуку) для слов и звуков, которых в кандзи нет.

Катакана — еще одна слоговая азбука (kata переводится как фрагмент). Эта азбука, разработанная буддийскими монахами, состоит из сокращенных элементов китайских иероглифов. Катакану среди прочего используют для написания научных терминов, а также слов и имен иностранного происхождения. Еще есть ромадзи. Так японцы называют латинский алфавит, который тоже иногда используется.

Эрика Дорн объясняет, как она объединила иероглифы «мега» и «саки» в один, уникальный для «Острова собак».

«Это „мега“, написанный вертикально и состоящий из двух иероглифов,

メガ
弁

«ме» и «га»: Это новый иероглиф, который мы изобрели:

Это не было чем-то очень сложным, потому что кандзи часто состоит из подобных комбинаций.

А вот так выглядит название города Мегасаки. Для второй части мы использовали написание “саки”, как в названиях городов Кавасаки и Нагасаки»:

弁
崎



Совершенно верно. В результате мы имеем мозаику разных эстетик, что позволяет Уэсу выбрать те детали, которые ему нравятся. В сценах, показывающих Остров отбросов, есть элементы минимализма, есть сдержанность и ваби-саби (японское эстетическое мировоззрение: «ваби» ассоциируется со скромностью, одиночеством, неяркостью, но и внутренней силой; «саби» — с архаичностью, неподдельностью, подлинностью. — Прим. пер.). Город показан по-другому: он яркий, насыщенный, максималистский, наполненный разной информацией, с массой надписей, покрывающих все видимые поверхности. Такая двойственность характерна для японского мироощущения в целом, что можно повсеместно наблюдать в этой стране. Точно такие же контрасты наблюдаются во время поездок по Японии: то ты находишься в шумном мегаполисе, а потом попадаешь в тихий сад. И такое «переключение скоростей» характерно для Японии и отражает реально сложившуюся ситуацию.

Каково было работать с Уэсом? У него были какие-нибудь пожелания, связанные с тем, что он хотел бы видеть в картине? Или, наоборот, вы ему все предлагали?

Мне кажется, что вначале у него был целый архив картинок, которые ему нравились. Мы за время работы тоже собрали огромный архив. Что касается графики, мы говорим об огромном количестве материала, отпечатанном в 1950-е и 1960-е годы. Кроме этого мы нарисовали множество деталей для фона, например обои и книжные полки. При этом мы зачастую ориентировались на фильмы Одзу и другие картины того периода.

Последней большой работой, которую я закончила, был триптих для сцены в театре кабуки. Есть декорация «Коридор кабуки», которая появляется перед сценой

в театре и является как бы вступлением к тому, что произойдет внутри. Мы сделали огромную афишу пьесы Boy Samurai в стилистике гравюр на дереве, характерных для того исторического периода и театра кабуки. Такие афиши всегда делали в виде триптиха, на них на четырехугольных плашках написаны фамилии актеров.

Уэс посмотрел макет и добавил туда пламя, изменил шрифт...

Почти постер к фильму категории B?

Да, и как обложка японского комикса Shonen Jump. Вы не спутаете это с реальными гравюрами династии Утагава, но точно заметите их влияние.

Расскажите, над чем вы сейчас работаете.

Это рисунок из сцены, в которой Юпитер рассказывает о собаках-аборигенах, проживавших на острове. Здесь ощущается влияние стиля ямато-э, в котором много золотого цвета и архитектурных деталей. В фильме этот рисунок будет исцарапан когтями собак и будет висеть на ржавой стене в лодке.

Я вижу, что, как и в картинах стиля ямато-э, вы используете облака в качестве разделительного элемента между сценами.

Да. И камера как бы ныряет в каждую из этих сцен. Над этим пришлось потрудиться. Я сделала черновой эскиз, и, как выяснилось, именно он Уэсу и подошел.

Вы упомянули гравюры династии Утагава. Как вы думаете, когда картина выйдет в Японии, японские зрители заметят что-то важное, что могут совершенно упустить зрители американские?





НА ПРОТИВПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: три вида изготовленной Трейси «стены заговорщиков». В этот проект сотрудники отдела графики вложили много сил.

ВВЕРХУ: гравюра на дереве Эйтэку Кобаяси из выпущенной в 1886 г. книги на английском языке «Момотаро». Момотаро — герой японского фольклора, мальчик, родившийся из персика. Под его руководством группа споривших до этого животных (собака, обезьяна и фазан) объединяет свои усилия и решает плыть на остров демонов Онигасиму. Монстры недооценивают героев, которые в конце концов побеждают. «Не знаю, слышал ли Уэс об этой сказке или все это просто совпадение», — говорит Эрика.

По-японски название картины «Остров собак» пишется как 犬ヶ島 и произносится как Инугасима. В нем задействовано два из трех иероглифов, которые используются для написания названия Острова демонов — 鬼ヶ島, Онигасима.

«Второй иероглиф ヶ, немного старомоден, его уже нечасто можно встретить в повседневной жизни, исключения — географические названия, — говорит Эрика. — Но именно народность этого иероглифа свидетельствует о том, что название мультфильма переведено на японский правильно».

СПРАВА: у критика всегда есть соблазн разгадать зашифрованную в фильме отсылку, но читателю стоит отнестись к этому с долей скептицизма. Я начал предполагать, что этот узор из радужных полос, который можно увидеть на шатрах, флагах и мешках для мусора (вверху), отсылает к рукавам придворного шута Кэами из картины «Ран» Куроавы (посередине). Но на самом деле референсом для этих деталей в отделе графики была реклама жвачки Fruit Stripe (внизу).



Меня часто спрашивают о том, как фильм воспримут в Японии. Я думаю, что японцы просто заметят больше деталей, смогут понять диалоги и надписи на японском. Не думаю, что это принципиально изменит их понимание картины, но они смогут заметить такую деталь, как, например, надпись «20 лет в будущем» на всех показанных в фильме японских документах.

Они заметят, что мы изобрели иероглиф «мега», использованный в названии города Мегасаки. Уэс настоял на том, чтобы мы придумали этот иероглиф. А иероглиф «саки» уже существует, например в названии города Нагасаки. Иероглифа, читающегося как «мега», в японском языке не существует.

В катакане?

В катакане, да. Но Уэсу не понравилось, как это выглядело. Он хотел использовать другие иероглифы для «мега», которые означали бы что-то другое. Например, слог «ме» можно написать иероглифами «женщина», «любовь» или «глаз». «Га» можно написать иероглифом, обозначающим «почку». Очень многие иероглифы имеют верхнее чтение «га», и точно так же есть масса иероглифов с верхним чтением «ме». Но Уэс хотел, чтобы было правильное прочтение и какой-то смысл. В конце концов мы решили соединить буквы катаканы в одном иероглифе. И, в общем, получилось удачное и логичное решение, потому что иероглифы состояются из разных частей. Мне кажется, что это большая удача. Но заметят этот ход только японские зрители.

Кроме того, я считаю, что сама тема фильма очень японская — отношения между пятью собаками и мальчиком, отправившимся выполнить сложное задание. Что-то в этом есть от «Семи самураев».

Я думаю, что многие классические японские фильмы рассказывают о семье. В Японии в те годы снимали меньше романтических картин, чем в то же время в Америке. Японцев интересовали семейные драмы, как, например, у Одзу, который снимал фильмы о родителях и детях. И «Остров собак», мне кажется, во многом о семье, об отношениях собаки и человека, а также об отношениях детей и родителей: Атари и Кобаяши.

Согласна. Семейная тема присутствует в творчестве Уэса. Одним из самых трогательных моментов картины, на мой взгляд, является сцена, в которой Спотс уступает Шэфу место и должность охранника Атари. У меня каждый раз слезы появляются на глазах, когда я смотрю эту сцену. Иногда твоей настоящей семьей оказываются не твои родственники, а те, с кем ты сходишься в этой жизни.



Trash Bag Graphics



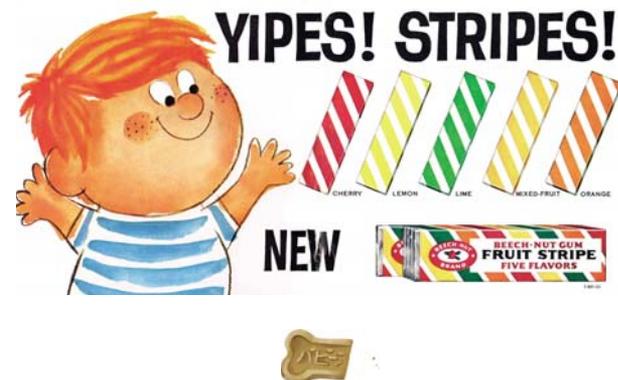
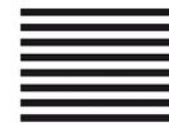
Pale hessian sack
Hand-drawn black stars



White plastic sacks
Black diagonal stripes



White plastic sacks
Red, yellow, green, orange stripes
(for use in amusement parks only)



УКИЁ-Э

ГРАВЮРЫ в стиле укиё-э, ценимые сегодня историками, обожаемые европейскими импрессионистами и хранимые среди образцов высокого искусства музеями, изначально были продуманным продуктом массового рынка. Слово «укиё» буквально переводится как «плывущий мир», «э» — картина. Укиё является омофоном к буддийскому термину «мир скорби», но записывается другими иероглифами. «Плывущий мир» — это мир светских развлечений, флирта, плотской любви, наслаждений и удовольствий.

В более поздний период развития этого направления художников, работавших в этом стиле, стали интересовать не только зарисовки из жизни города, но и пейзажи. Так возник жанр ксилографии, в котором работали

два, пожалуй, самых известных художника этого направления. Кацусика Хокусай начал рисовать в возрасте шести лет. В начале 1830-х он начал работу над серией «Тридцать шесть видов горы Фудзи». Вторым наиболее известным художником этого направления был Утагава Хиросигэ, выпустивший в 1833 году серию гравюр «Пятьдесят три станции Токайдо», написанную после путешествия по дороге Токайдо между Эдо и Киото.

В наши дни самым известным художником стиля укиё-э считается Хокусай. Его ксилография «Большая волна в Канагаве», вошедшая в цикл «Тридцать шесть видов Фудзи», является такой же узнаваемой во всем мире, как и портрет Моны Лизы. Впрочем, и Хиросигэ пользовался в Европе

огромной популярностью. Его работы высоко ценили французские импрессионисты Моне, Писсарро, Дега и Гоген. Из более поздних поклонников Хиросигэ можно назвать работавшего над «Островом собак» аниматора Гвенна Жермена.



ВВЕРХУ: Хиросигэ, как и все остальные художники-пейзажисты, знал, что цвет синего неба темнеет по мере увеличения высоты и светлеет в районе линии горизонта. Тем не менее он предпочитал более абстрактный стиль: рисовал горизонтальную толстую линию розового, оранжевого или синего цвета в самом верху картины. Иногда Хиросигэ делал небо черным или серым. «Можно сказать, что это японская вариация виньетки, — считает Пол Хэррод. — Это, конечно, не совсем виньетка, но темная окантовка».

Многие кадры в «Острове собак» построены по этому принципу: темная земля внизу и темные облака сверху кадра, а между ними пустое небо.

СЛЕВА: Хокусай, «Большая волна в Канагаве».

ВНИЗУ: собаки мчат по волнам к Мусорному острову.





ВВЕРХУ: «Пляж, провинция Сосю», Хиросигэ, дата написания неизвестна.
ВНИЗУ: побережье Мусорного острова.



ВВЕРХУ: «Станция Ои», Хиросигэ, 1835 г.
ВНИЗУ: одна из картинок, изображающая «хороших собак». Профессор Ватанабэ показывает эту картинку в начале фильма.



ВВЕРХУ СЛЕВА: старик и его верный пес.
ВВЕРХУ СПРАВА: «Магазин, в котором продается ткань аримацу сибори», Хиросигэ, 1855 г.

2D-АНИМАЦИЯ



В «Острове собак», как в истории о протесте, политических интригах и медиаистерии, множество новостных кадров и журналистских фотографий. Задумка была в том, чтобы представить мир новостей в совершенно другом анимационном стиле: двумерном, нарисованном от руки и основанном на японских гравюрах укиё-э.

Небольшой отдел 2D-анимации возглавляет недавно окончивший университет французский аниматор Гвенн Жермен. Во время нашей встречи ему было двадцать пять лет. Уэс нанял Гвенна после того, как продюсер картины Джереми Доусон увидел фильмы, снятые французом во время обучения. Вот что Гвенн рассказывает о подходе к 2D-анимации во время работы над «Островом собак»: «Вполне возможно, что никогда ранее отдел 2D так плотно не сотрудничал с отделом stop-motion, поэтому мы многое у них заимствовали. Например то, как мы показываем лица, которые сильно меняются от кадра к кадру. Вначале мы хотели использовать ротоскоп для создания 2D-анимации, чтобы она соответствовала stop-motion, ведь часто сделанные в разной технике

кадры следовали один за другим или появлялись одновременно. Но потом Уэс все-таки решил, что будет лучше, если 2D-анимация не будет точным повторением stop-motion анимации. Перед нами стояла задача найти стиль, максимально похожий на stop-motion, а также на укиё-э. При этом стиль должен нравиться Уэсу... и быть таким, чтобы я умел в нем работать (смеется).

Сперва Уэс хотел, чтобы картинка напоминала работы Миядзакэ и Такахаты, сделанные на студии Ghibli. Меня вообще наняли потому, что Уэс увидел мои короткометражки, созданные под влиянием японской манги.

В японской анимации мне нравится то, что там сразу берут быка за рога, но при этом делают все довольно тонко. В диснеевской традиции все по-другому, все гораздо шире, больше движений, больше жестов. В фильмах, снятых на студии Ghibli, мне очень нравятся цвета. Они очень выразительны с точки зрения тщательности выбора. И, как мне кажется, это то, что у меня

получается лучше всего, то есть я умею выбирать цвета и добиваться их хорошего сочетания.

В начале работы над «Островом собак» нашим эталоном 2D-анимации была студия Ghibli. Все еще можно заметить влияние Ghibli на нашу палитру. Но, когда я присоединился к проекту, Уэс передумал. Он решил направить анимацию в сторону ксилографии и стиля укиё-э. Мне нравится

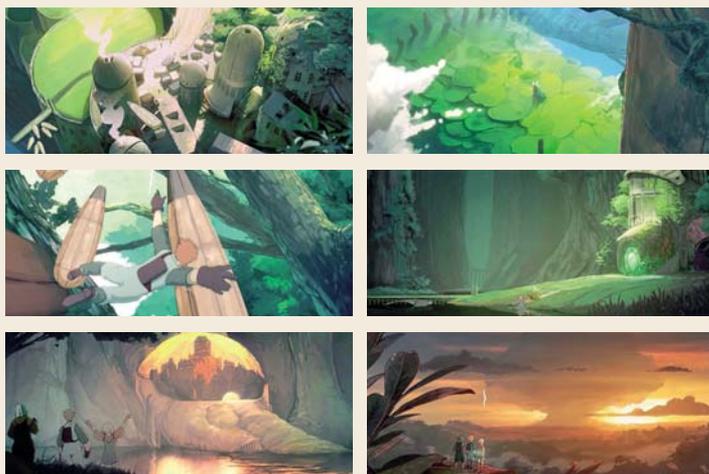
цвета укиё-э. Традиционная техника печати укиё-э делает цвета приглушенными. У нас много таких тонов, как, впрочем, и ярких и насыщенных. Вот, например, кадр с кирпичным зданием, оно яркое, ярко-красное, с розовым и другими яркими цветами.

Именно в этом и заключалась вся сложность работы над этой картиной. В лентах студии Ghibli все цвета гомогенно-яркие от начала до конца фильма. Разных цветов в кадре может быть много, но все они гомогенные. В ксилографии укиё-э все цвета могут быть приглушенными, но один цвет бывает насыщенным, например синий. В анимированных сценах мы старались это обыграть. Обычно я начинал с пастельных цветов и выбирал тот, который будет насыщенным.

Уэсу нравится играть с композицией. Он ломает все правила ее построения. В укиё-э происходит то же самое, и, наверное, поэтому ему нравится японская ксилография. В ней ему нравится, что если что-то находится на переднем плане, то оно расположено внизу картинки, ему нравится, что картинка плоская. А мне нравится подход Ghibli, когда есть глубина и перспектива. Надо было понять, как совместить то, что я умею, со стилем укиё-э. Надо было найти компромисс. Например, на рисунке с кирпичным зданием видно только пространство впереди, нет никакой перспективы. Или, скорее, искусственная перспектива. Это очень театрально. Но Уэс очень театральный человек. Он предпочитает кадры, в которых нет никакой перспективы, где все ровное».



Токийский Imperial Hotel, построенный по проекту американского архитектора Фрэнка Ллойда Райта (справа), и особняк Кобаяши в 2D-анимации (вверху).



ВВЕРХУ: кадры из созданной под влиянием Миядзакэ короткометражки *Celles et Ceux Des Cimes et Sieux* Гвенна Жермена, которая понравилась продюсеру Джереми Доусону.



ВВЕРХУ: кадр в 2D-анимации, показывающий крушение поезда, в котором погибли родители Атари. Несмотря на то что позднее Уэс отошел от 2D-изображений в стиле Ghibli, влияние этой студии на «Остров собак» очевидно.



ВВЕРХУ: около театра кабуки в день открытия нового сезона, Хоросигэ, ок. 1838 г.

Один из ранних 2D-рисунков Гвенна в стиле Ghibli (справа) и та же сцена, нарисованная в стиле укиё-э и вошедшая в фильм (внизу).



TEST UNIT

A large, light-colored test unit with two main sections. Each section has two large black tape reels mounted on top. Below the reels are control panels with various buttons, switches, and indicator lights. A black power cord is plugged into the bottom of the unit.

A small, light-colored control console with a screen and several buttons, positioned next to the large test unit.

A smaller test unit with two tape reels and control panels. A black power cord is plugged into the bottom. To the right is a tall, light-colored control panel with many small buttons and indicators.

A small, light-colored box or container on the floor, possibly containing tape or other supplies.

A workstation area featuring a light-colored office chair on wheels, a small white desk, and a shelf unit. The shelf unit contains several glass bottles or flasks, some containing yellow and green liquids.



КАК
ВСЕ
ДВИЖЕТСЯ





НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: аниматор Рейчел Ларсен работает над одной из сцен с переводчицей.
 ВВЕРХУ: информационные листки возле каждого блока сообщают прохожим все, что им нужно знать: какую сцену снимают, какой аниматор, помощник режиссера, художник по свету и оператор закреплен за сценой и является ли эта сцена «hot» («горячей») — готова к съемкам и ничего нельзя трогать.

АНИМАЦИЯ

СЪЕМОЧНЫЙ ПАВИЛЬОН — это большая коробка, которая не пропускает свет и шум внешнего мира, этаким черным пузырем в реальности, где может родиться новый мир. Новый мир префектуры Уни занимает три павильона студии 3 Mills. Кажется, что каждый павильон размером со школьный спортзал, но трудно сказать наверняка, потому что каждый разделен на несколько подстудий. Между ними стоят покрашенные в черный цвет деревянные стены-временки. Никто никому не мешает.

Каждое из этих небольших помещений называется блоком. Блок предполагает наличие отдельной съемочной группы, работающей по своему собственному графику, независимо от всех остальных блоков. В игровых фильмах главные сцены снимаются в так называемом главном блоке, а все остальные блоки доснимают второстепенные сцены. Во время съемок «Острова собак» одновременно работают более сорока блоков.

На студии 3 Mills слово «блок» используется для обозначения самой комнаты, в которой снимают анимацию. На протяжении нескольких дней или недель в комнате выставляют определенную декорацию. В каждой комнате работает своя маленькая съемочная группа: помощник режиссера, декоратор, монтажник, помощник оператора, художник по свету.

Назначение любого аниматора — это важное решение, которое должен принять режиссер. Аниматоры, как и актеры, проходят кастинг. Аниматоры — это те, кто перемещает кукол кадр за кадром, и каждое такое перемещение создает

«актерскую игру» не менее эмоциональную и характерную, чем звуковая дорожка, записанная Джеффом Голдблюмом и Бобом Бэлабаном. У каждого аниматора есть уникальный стиль и область, на которой он специализируется. Некоторые аниматоры специализируются на масштабных сценах, некоторые — на высокотехнических, а некоторые — на эмоциональных. Аниматоров надо расставить так, чтобы они работали со сценами, которые у них лучше всего получаются.

Декорацию готовят все члены маленькой съемочной группы, выставляют свет, камеру, но, когда приходит время снимать сцену, аниматор остается работать в одиночестве и, как правило, на длительный период практически без перерывов.

В помещении тихо. В принципе, не существует жесткого правила о том, что вокруг должно быть тихо, потому что звук здесь не записывают. Тем не менее никто не хочет громкими звуками отвлекать аниматора, который должен сконцентрироваться на работе. Иногда слышны покашливания, сообщения по радиации или тихая музыка, которая играет в наушниках некоторых аниматоров.



Аниматор Марджолейн Паро работает над сценой, в которой Атари, Спотс и Шеф «плывут».

Аниматор управляет камерой с помощью «башни», своего рода стоячего стола, в нише которого расположен компьютер, а на самом верху монитор. Камера подключена к компьютеру. Аниматор видит каждый снимок на экране монитора и может кадрировать его через компьютер, не прикасаясь к фотоаппарату. Весь день аниматор по чуть-чуть двигает фигурки и делает снимки: поворот, щелк, поворот, щелк, поворот, щелк. Так проходят часы. Аниматор находится в замкнутом временном пространстве. В студии полумрак. Результатом полного рабочего дня являются несколько секунд отснятого материала. Многие люди не смогли бы выдержать такого графика и потеряли бы мотивацию. Вероятно, аниматорам не стоит слишком часто поглядывать на часы, потому что они должны жить на скорости черепахи или растущего дерева. В течение целого дня аниматор может заниматься сценой, в которой кукла поворачивает голову.

НА ВНЕШНЕЙ СТОРОНЕ двери каждого блока прикреплена красная лампочка, похожая на задний световой сигнал велосипеда и обозначающая «Не беспокоить». Когда лампа горит, идет съемочный процесс. Над дверью одного из блоков лампочка не горит, и первый помощник режиссера Джеймс Эммотт отодвигает черную портьеру и впускает меня внутрь.

Маленькая комната ярко освещена зеленоватым светом, отражающимся от зеленого экрана, натянутого вдоль одной из стен. Включены все лампы, на «башне»

стоит компьютер, и мне кажется, что в этом блоке никого нет. Я обвожу глазами комнату и замечаю человека, сидящего в самом темном углу. Это одетый в шорты и бейсболку Джейсон Сталман. Он развалился на стуле, закинул ноги на стол и бренчит на укулеле.

«А вот где мы находим нашего главного аниматора», — сухо произносит Джеймс.

Джейсон опускает ноги и засовывает стопы в свои Birkenstock.

«Бездельник! — вскрикивает он. — Ленивее некуда».

На столе, в дальнем углу от места, где сидит Джейсон, стоит фигурка Миндальки. Аниматору и кукле надо было немного отдохнуть друг от друга. «Она выставочная собака», — извиняется Джейсон.

Миндалька — необычная собака. Она не похожа на побитых жизнью и грязных бродячих собак и собак из стаи вожака Шефа. Шерсть Миндальки чистая и блестящая, с ее фигуркой надо обращаться аккуратно, чтобы не помять и не запачкать. С ней надо работать очень внимательно. Джейсон откладывает в сторону укулеле и возвращается к работе. Сегодня он снимает реакцию Миндальки на фразу Шефа «Иногда я выхожу из себя».

Что касается скелета кукол, у каждого аниматора свои предпочтения. Кому-то нравится, чтобы суставы фигурки двигались легко, а кто-то предпочитает, чтобы каркас был неподатливым и жестким. Люди, отвечающие за создание кукол, делают все возможное, чтобы подстроить арматуру под каждого аниматора.



ВВЕРХУ: аниматор Кейси Салангад работает над толпой в здании мэрии.
ВНИЗУ: эти куклы специально изготовлены для массовки. В съемочной группе их называют радостными хлопальщиками. Куклы изготовлены без ног.





Старший аниматор Стив Вейн работает над сценой приземления Атари на Остров отбросов. Парашют должен медленно осесть, но пока находится в зафиксированном положении.

К затылку куклы Миндальки прикреплена Т-образная пластинка такого же оттенка зеленого, что и хромакей. Это дает аниматору рычаги воздействия: Джейсон показывает мне, как пластинка позволяет ему двигать голову Миндальки, не приминая ее шерсть. Еще одна такая же Т-образная пластинка торчит из куклы на уровне пояса. На стадии постпродакшена эти пластинки убирают на компьютере.

На стене висит распечатанный лист раскадровки. Это то, что аниматор в идеале должен успеть отснять за рабочий день. Это не точное указание того, как и на какие сегменты должно быть разбито каждое движение. Это не набор кадров, подобных тем, которые делал Эдвард Мейбридж, опубликовавший исследование последовательных фаз движения животных. Распечатка кадров галопа собаки Эдварда Мейбриджа висит в офисе Энди. Мне кажется, что аниматору была бы нужна именно такая подробная раскадровка. Но аниматоры прекрасно справляются и без такого наглядного пособия. Им не надо объяснять, как должна располагаться кукла в кадре. Этот вопрос они решают самостоятельно. Джейсон признается, что не знает, какое микродвижение должна делать кукла в

следующем кадре. В процессе съемок картины, в которой все строжайшим образом регламентировано и распланировано, где попытались учесть все возможные отклонения и варианты, этот парень в шортах полагается только на свою собственную интуицию, а всем остальным остается надеяться на то, что она его не подведет.

Прежде чем приступить к работе, аниматоры иногда изучают кадры движения животных и людей. Когда они не могут найти запись нужных им движений, они могут заснять собственные движения или движения кого-нибудь из сотрудников. Один из аниматоров не мог найти видеозапись хромающей собаки и поэтому заснял себя, изображающего хромоту. Такие видеоролики аниматоры называют LAVs (liveaction videos — «живые» видео). Некоторые непростые действия кажутся более понятными, когда ты знаешь, кто за ними стоит. (Например, волк в «Бесподобном мистере Фоксе» — это Билл Мюррей. Актер предоставил кадры для сцены, в которой волк поднимает кулак вверх.)

Уэс сам снимает такие ролики и отправляет их аниматорам в качестве визуального объяснения того,



Старший аниматор Джейсон Сталман выводит Миндальку на прогулку.

какого эффекта он хочет добиться. Вполне возможно, что можно смонтировать полную альтернативную версию «Острова собак» из снятых на телефон отрывков видео, на которых Уэс произносит реплики героев, принимает позы и делает жесты, которые, как ему хотелось бы, принимали и делали персонажи.

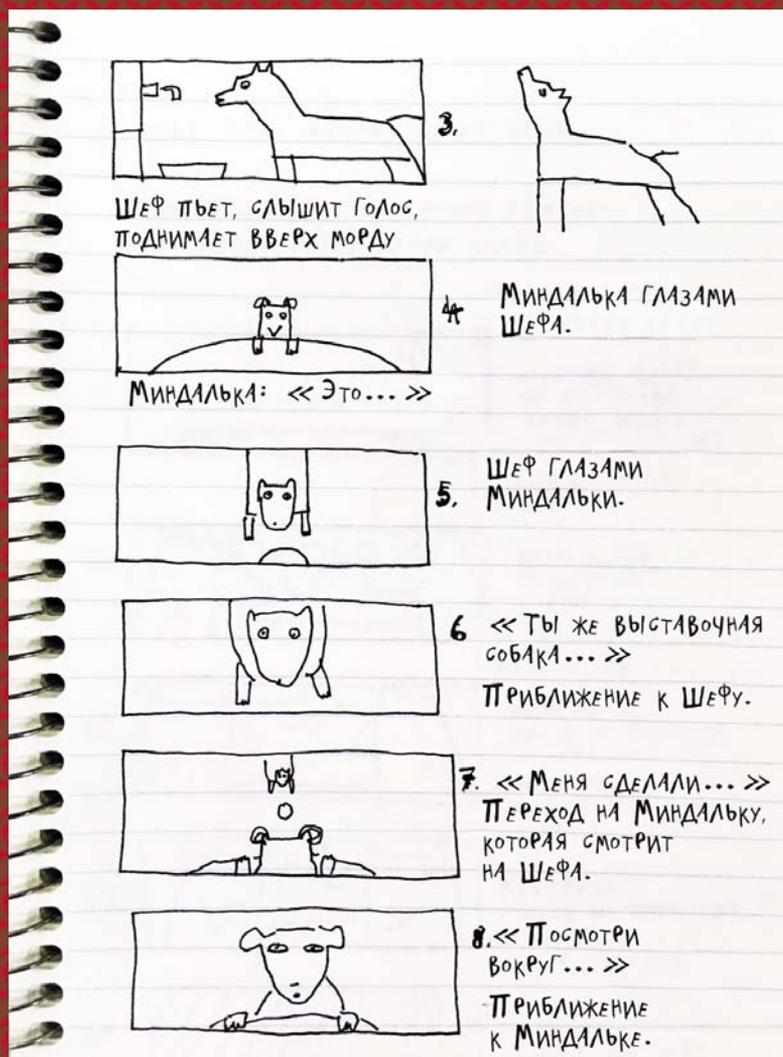
Секунда анимационного фильма, как и секунда игрового, состоит из двадцати четырех кадров. В годы, когда снимали на целлулоидной пленке, существовали специальные аппараты, на которых можно было найти и остановить ленту на определенном кадре. Сейчас для этого используют компьютерную программу Dragonframe. Компьютер подключен к фотоаппарату, что позволяет снимать кадры прямо с камеры. На компьютере кадры выстраиваются один за другим, и в целом снятые кадры можно просмотреть как изображение на обычной пленке. Все отснятые кадры можно отправить одним файлом в отдел монтажа.

При этом далеко не всегда есть смысл просить аниматоров разбивать движение фигурки на двадцать четыре кадра в секунду. Такой способ съемки называется «один к одному» — один кадр на

микродвижение, двадцать четыре позиции в секунду. В этом случае движение выглядит абсолютно реалистичным и естественным. Единственный недостаток этого метода в том, что он очень дорогой. Так анимируют только сцены, в которых происходит быстрое и очень насыщенное действие, чтобы эти сцены смотрелись реалистично и гладко. Но такой способ анимации не применяется при съемках сцен, в которых собаки говорят, а также тех, в которых они делают то, как выражается Джози из отдела создания кукол, что хочет от них Уэс.

Большинство сцен снимают по технологии «один к двум». Аниматор фиксирует куклу в определенном положении, делает нажатием на клавишу мыши два снимка, после чего чуть изменяет позу куклы. В этом случае получается двенадцать различных микропоз в одну секунду. Зрители не замечают разницу, потому что на экране движение выглядит плавно и естественно, и студии такая съемка обходится значительно дешевле. Картину «Бесподобный мистер Фокс» снимали в основном по технологии «один к двум».

До появления компьютерной анимации очень небольшое количество мультфильмов анимировали по



Ранняя раскадровка Уэса сцены первого разговора Миндальки и Шефа (выше) и соответствующие ей кадры из законченной картины (справа).



ВВЕРХУ СЛЕВА: кукла-репортер делает снимок. Аниматор Рейчел Ларсен работает над сценой демонстрации протеста около здания мэрии;
 ВВЕРХУ СПРАВА: куклы «отдыхают» в ожидании съемок; ВНИЗУ СЛЕВА: рука аниматора поправляет огонь свечи во время демонстрации в поддержку Атари и Спотса; ВНИЗУ СПРАВА: ведущий аниматор Матиас Либрехт дает пять Шефу.

технологии «один к одному». Уэсу больше нравится технология «один к двум», потому что в картинке есть приятная «олдскульная» искусственная ускоренность. Метод «один к двум» больше похож на классическую анимацию, а результат съемки двадцати четырех кадров в секунду больше напоминает классическое кино. В принципе, современные технологии позволяют снимать со скоростью большей, чем двадцать четыре кадра в секунду, что дает возможность сделать все движения на экране суперреалистичными.

Но и технология «один к двум» очень трудоемкая и времязатратная. После окончания съемки отдельного действия может оказаться, что оно не вписывается в те кадры, которые были сняты до или сразу после него. Кадры могут не соответствовать скорости, энергии героя или не передавать драматизм, который хочет показать режиссер. Это сложно понять до тех пор, пока отснятый сегмент не соединят с последующим и

предыдущим, но Уэс должен быть уверен в том, что аниматор не потратит несколько дней на съемки материала, который забракует.

Тут на помощь режиссеру и аниматору приходит мизансцена. В театре и игровом кино мизансценой называют процесс, когда режиссер указывает актерам, как, когда и куда им двигаться. Они отработывают сцену до тех пор, пока режиссер не останется доволен. Мизансценирование при создании покадровой анимации не совсем похоже на этот процесс в игровом кино. Если в игровом фильме режиссер и актер не записывают мизансцены, то в анимации, например, Миндалька не может «двигаться» без того, чтобы ее движения не засняли. Тем не менее никто не стремится к тому, чтобы заснять мизансцену идеально. Речь идет о скорости и широких штрихах — совершенство приходит позднее.

В зависимости от сцены мизансценирование в



Гордые тем, что они являются дикими животными, Фокс и Волк приветствуют друг друга.

покадровой анимации происходит с помощью записи на скорости «один к четырем» или «один к шести». В результате такой съемки получаются «дерганные» кадры, на основе которых Уэс в состоянии дать аниматору обратную связь. После этого аниматор, в идеале, сможет отснять сцену с первой попытки.

После мизансценирования, если аниматор понял задачу, он делает первый снимок сцены и отправляет его Уэсу. Если режиссера этот кадр устраивает, он дает аниматору отмашку на съемку всей сцены. Если конечный результат режиссера не устраивает, сцену переснимают, однако как только аниматор получил от режиссера отмашку, он начинает снимать сцену с пониманием того, что она войдет в фильм в том виде, в котором он ее сделал.

КУКЛЫ, КОНЕЧНО, имеют определенный порог прочности, но, если неожиданно начнет топорщиться одна волосинка, появится пятно на шелковой ткани, щеке или ботинке, это приведет к тому, что отснятый материал придется забраковать, так как он будет выпадать из предыдущего и последующего видеоконтекста. В качестве скорой помощи по спасению внешнего вида кукол существует «кукольный госпиталь». Это выездное отделение кукольной мастерской, что-то наподобие трейлера, в котором поправляют макияж и делают укладку актерам во

время съемок игровых картин. В перерывах между съемками куклу, захваченную руками аниматора, отправляют в «госпиталь». Во время съемок «Острова собак» использовали много фигурок различной величины каждого персонажа, потому что съемки сцен с участием одного и того же героя происходят в нескольких местах одновременно. Все фигурки должны выглядеть одинаково.

В углу «госпиталя» сидит человек и пинцетом поправляет шерсть на шее Спотса, приглаживая торчащие ворсинки. Аниматоры часто берутся за головы, шеи и челюсти фигурок собак. Именно в этих местах чаще всего требуется вмешательство специалистов «скорой помощи».

В тот день, когда я наблюдал работу сотрудников, «скорую помощь» также оказывали фигурке мэра Кобаяши. Один из сотрудников гладил белый пиджак мэра маленьким утюгом. «Скорая помощь» должна быть предоставлена как можно быстрее. Простои в съемочном процессе, а также пересъемка материала обходятся дорого.





Ведущий аниматор Чак Дюк работает над сценой драки с собаками-роботами — сложной сценой с большим количеством анимированной пиротехники.



КУКЛОВОДЫ

ИНТЕРВЬЮ С ВЕДУЩИМ АНИМАТОРОМ Джейсоном Сталманом



ДЖЕЙСОН СТАЛМАН — один из трех ведущих аниматоров «Острова собак». Эту должность он получил после того, как хорошо зарекомендовал себя во время работы над «Бесподобным мистером Фоксом». Он также работал над «Трупом невесты» Тима Бёртона и такими проектами Laika Studios, как «Паранорман, или Как приручить зомби», «Семейка монстров» и «Кубо. Легенда о самурае». Сталман отвлекся от своей работы на студии 3 Mills, чтобы поговорить со мной об истории stop-motion анимации в Англии, жизни аниматора, а также о том, какое будущее может ждать Уэса на поприще режиссера анимационных stop-motion картин.

Ты первый аниматор, с которым я общаюсь на этой съемочной площадке. Каково быть аниматором?

Вау! (Делает голос притворно-претенциозным.) «Создавая иллюзию жизни (смеется)... Кадр за кадром».

«Видите ли, слово „анимировать“ происходит от...»

«...происходит от латинского...» Ага. Давай не будет делать этого (смеется). Первый вопрос, который обычно задают в интервью: «Как вы дошли до такой жизни?» И у меня нет абсолютно никакого ответа на этот вопрос.

Просто у нас в Англии существует традиция покадровой анимации. Детьми мы видели много мультфильмов, сделанных в этой технике. Я говорю о событиях двадцатилетней давности... нет, эта анимация появилась даже гораздо раньше (смеется).

Напишем: «Двадцатилетняя давность».

Лучше написать «пятнадцатилетняя давность». Мне кажется, что в Штатах покадровую анимацию использовали скорее как спецэффект, с помощью которого анимировали монстров. А в Англии в технике покадровой анимации снимали целые программы.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: Джейсон Сталман ерошит шерсть Рекса. Шерсть кукол собак скатывается от прикосновений, поэтому аниматоры периодически ерошат ее, чтобы она не выглядела безжизненной.

ВВЕРХУ: Джейсон «оживляет» пасть Рекса.



Может, снимали так, потому что это было дешевле?

Не думаю, что это дешевле. Мне кажется, что это традиция, как у стариков, которые пытаются соорудить или построить что-нибудь у себя в саду, понимаешь? Вот и получаются мультсериалы *Vagruss* и *Clangers*...

Я первый раз в жизни слышу эти названия.

Ну, в Англии эти мультфильмы стали очень известными. У нас был аниматор Оливер Постгейт, работы которого я обожаю. Он «оживлял» неодушевленные предметы, игрушки например. Делал все это задолго до появления «Истории игрушек». Он делал очаровательные, чудесные мультфильмы. Очень наивные. Для мультфильмов написали музыку, которая мне тоже очень нравилась... В общем, мне все в тех мультфильмах было по душе. История была хорошей, сделали кукол, создали целый мир и наложили музыку. Делали все то, что сейчас делает Уэс.

Если я правильно тебя понимаю, то ты говоришь, что *stop-motion* — это часть английской жизни. Почему такая анимация близка сердцам англичан?

Для меня это воспоминания детства. Потом, как ты понимаешь, наша страна находится на острове. *Stop-motion* анимацией занимаются не только в Англии, а по всей Европе. Я, например, большой поклонник творчества Яна Шванкмайера. Чем больше начинаешь интересоваться этим вопросом, тем лучше понимаешь, что этим странным видом анимации занимаются по всему миру.

Я слышал, что Уэс в какой-то момент думал о том, чтобы снимать картину в Центральной Европе, чтобы в ней больше ощущался дух Шванкмайера.

Представляю себе этот дух. Странный, страшный, проклятый дух... Именно этого нам и не хватает (смеется).

Но снимают картину в Англии, стране с большой историей такого вида мультипликации, где живет много профессионалов в этой области.

Совершенно верно. И у нас сильные традиции не только в области *stop-motion* анимации, а много других традиций, которые мы стремимся поддерживать. Мне сложно это объяснить. Я не психолог, не историк, но очень горжусь своей страной.

К слову о детских воспоминаниях и *stop-motion* анимации, Уэс говорил, что на него большое впечатление произвели рождественские сериалы *Rankin/Bass*.

Вот и я о чем говорю. Есть вещи, по которым ностальгируешь.

Но не стоит ожидать, что «Остров собак» будет похож на мультфильмы, сделанные *Rankin/Bass*, потому что в картине довольно много крови. Собаки находятся в плохом физическом состоянии, истощены и все в порезах.

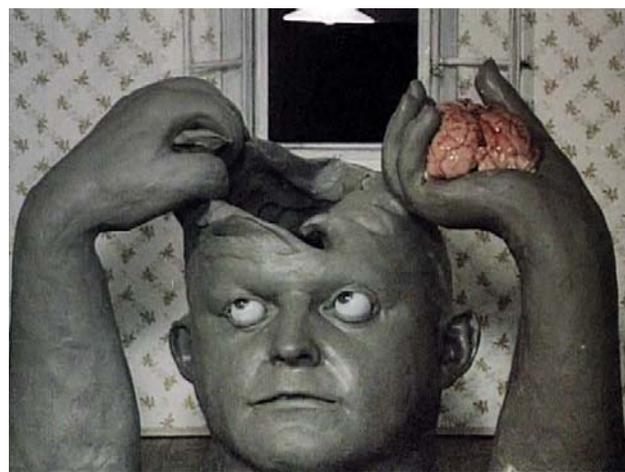
Да, в этом смысле не сплошная милота. Знаешь, я слышал мнение, что с помощью 2D или 3D можно сделать

ВЕРХНЯЯ СЛЕВА: куклы из сериала *Clangers* (1969–1972) Оливера Постгейта и Питера Фирмина, которые представляли собой что-то наподобие инопланетян.

ВЕРХНЯЯ СПРАВА: «Джеймс и гигантский персик» Генри Селика, как и «Бесподобный мистер Фокс», является *stop-motion*-адаптацией книги Роальда Даля. *Stop-motion* идеально подходит для экранизации произведений Даля.

НИЖНЯЯ СЛЕВА: кукла *Vagruss* из одноименного мультфильма Постгейта и Фирмина, детского ТВ-сериала 1974 г., снятого в *stop-motion*.

НИЖНЯЯ СПРАВА: гротескные куклы и грязные декорации из мультфильма «Улица крокодилов» — самого известного короткометражного *stop-motion* фильма братьев Куэй. Их техника создает настолько щемяще-грустное настроение, что его сложно передать одним кадром.



ВВЕРХУ СЛЕВА: в мультфильме Владислава Старевича «Щенок-талисман» рассказывается об игрушечном щенке, который готов на все, чтобы достать для своего хозяина апельсин. Старевич был одним из первых stop-motion аниматоров и творил с 1910-х по 1960-е годы.

ВВЕРХУ СПРАВА: в мультфильме Яна Шванкмайера «Тьма — свет — тьма» большие части человеческого тела борются за пространство в небольшой комнате. В сюрреалистическом творчестве режиссера сочетаются stop-motion анимация и обычные съемки.

ВТОРОЙ РЯД, СЛЕВА: готический шарм «Кошмара перед Рождеством» Генри Селика, задуманного и спродюсированного Тимом Бёртоном, делает этот фильм фаворитом среди подростков-изгоев с момента его премьеры в 1993-м.

ВТОРОЙ РЯД, СПРАВА: Джейсон Сталман работал одним из аниматоров над картиной Тима Бёртона «Труп невесты».

хорошую, мрачную, сложную и кровавую картину, потому что ты как бы дистанцируешься от негатива. Потому что анимация — это не реальность. Поэтому в анимации ты можешь позволить себе сказать и показать чуть больше, потому что есть возможность дистанцироваться.

Я заметил связь между английскими историями и темами, поднятыми в «Острове собак». Как человек, выросший в Англии, чувствуешь ли ты отголоски мрачных английских историй в этом фильме — Роальда Даля, Ричарда Адамса?

В этом смысле мне больше всего запомнилась картина «Джеймс и гигантский персик». В английской stop-motion анимации есть что-то странное. Сложно передать это словами. В ней присутствует какое-то нереальное ощущение, хотя на экране показывают самые реальные вещи. Наверное, воображение включается. Дети очень часто включают свое воображение. Они зачастую живут в воображаемом мире, в мире историй.

Мне кажется, что анимация и есть воображение. Это отличный способ рассказывать истории. Дети играют в куклы, оживляют Кена с Барби, или с кем там они еще играют, придумывают для них историю. Мы занимаемся тем же самым. И мне кажется, что дети во время игры прорабатывают сложные, глубокие вопросы. Они в это играют. Пытаются решить разные проблемы...

Значит, твоя работа — быть ребенком? Ведь ты один из тех в съемочной группе, кто может играть с игрушками.

О да! Все мы кукловоды. Мы водим куклами (смеется). Так говорил один мой старый приятель много лет назад. Кукловоды.

Но делаете вы это очень аккуратно.

Да, мы очень аккуратные кукловоды. И очень медленные. Но это качество, как мне кажется, аниматорам не очень нравится. Мне кажется, что всем нам нравится сама идея анимации, то, что она делается руками, нам нравятся куклы, мы любим творить и видеть результат, который получается, а также странную, но хорошую и резкую энергетику stop-motion анимации. Но сам процесс того, как происходят съемки... Не думаю, что на свете найдется хотя бы один профессионал, который скажет: «Мне нравится, как происходит процесс анимации», потому что он на самом деле ужасный (смеется). Все говорят: «Надо быть очень терпеливым». Но я — нет, я не терпеливый. Отнюдь. Я и сам не знаю, откуда у меня появляется необходимое терпение. Я пытался придумать, какую бы другую работу мне найти, но постепенно стал очень хорошо разбираться в этой.

Я тут много разных вопросов напридумал о темпераменте и настрое аниматора. А ты мне говоришь, что у тебя совершенно другой темперамент...

Да мы все просто больные. Сумасшедшие (смеется).

Значит, ты считаешь, что у тебя совершенно не тот темперамент, который нужен аниматору?

Надо иметь какое-то определенное место в голове, куда можно спрятаться. Мне кажется, что многие аниматоры — ворчливые и раздражительные люди. Во всяком случае, многие нас таковыми воспринимают. И заносчивыми. Но это не так... Понимаешь, когда ты пялишься на куклу десять часов в день, двигаешь ее то сюда, то туда, сам подумай, как начинаешь себя





чувствовать, когда тебя беспокоят. (Стучит по столу.) «Эй, вам ничего не нужно?» — «Нет! Ничего мне не нужно! Убирайтесь ко всем чертям, оставьте меня в покое!» Ты просто людей убить готов. Это, конечно, немного смешно. Вот сейчас я делаю сцену, в которой лепестки цветущей вишни падают на Миндальку. Лепестки порхают и падают... (С дерева на стол падает лепесток.) Прямо вот так. Видишь? Просто подарок неба, как вовремя упал (смеется).

Вот так я и работаю. Пинцетом вставляю лепестки в ее шерсть и снимаю, как они осыпаются.

В отделе создания кукол мне говорили, что они создают и дорабатывают кукол, учитывая предпочтения и просьбы аниматоров.

Да, и от этого у них много головной боли, потому что они сделают куклу под какого-то одного аниматора, а потом другой скажет, что ему нужно сделать немного по-другому. Но такая уж у нас специфика работы.

В подходе Уэса я наблюдаю хорошую и органичную эволюцию. По мере нашей работы он может передумать и что-то изменить. Это людей, конечно, очень нервирует, но это совершенно не свидетельствует о его непостоянстве и непоследовательности. Он просто реагирует на происходящее и понимает, что внесенные изменения сделают картину лучше. Поэтому иногда приходится останавливаться и переснимать уже сделанное. Это не очень приятно, потому что у нас очень сложная и трудоемкая работа, которая требует массы времени. Мы вкладываем в работу так много времени, что головой тронуться можно. А когда приходится что-то переделывать, то вообще рехнуться можно.

Но при этом мы хотим дать Уэсу то, что ему надо, и выполнить свою работу на высшем уровне. Поэтому просто делаешь глубокий вдох, концентрируешься и переделываешь так, как тебя просят. А потом все смотрят на результат и говорят: «Блин, да он был совершенно прав!» И это приятно.

Мне очень понравилось работать над «Бесподобным мистером Фоксом» и нравится работать над этим проектом. У Уэса потрясающее видение, он знает, что делает, но сложно предугадать и оценить результат, пока

не закончишь съемку.

Меня поражает, сколько знаний и понимания должно быть сосредоточено в руках и голове аниматора. У вас перед глазами нет раскадровки, вы буквально чувствуете, каким должно быть следующее движение в кадре.

Этот навык появляется, когда занимаешься этим много лет, когда у тебя появляется интуиция... Это очень странная вещь. Недавно я стоял, положив ладони на куклу, а потом повернулся, чтобы взглянуть на монитор. И до того как снова повернулся в сторону куклы, понял, что мои руки уже автоматически сделали необходимое движение. Это было микродвижение, я немного изменил положение глаз. И это меня немного испугало, понимаешь? (Смеется.) У меня развилась мускульная память.

Я иногда думаю, что я — скульптор движения. Так я понимаю суть своей работы. Ведь я работаю в трехмерном пространстве. Ребенком мне всегда нравилось лепить из глины и пластилина. Я чувствую форму в пространстве.

Мне кажется, что у меня есть предрасположенность к анимации, ощущение пространства и того, как вещь в нем находится, и мне надо сделать микроскопическое, точное движение. Заниматься такими микродвижениями непросто, работать в большом масштабе гораздо легче. Это можно сравнить с медленной ездой на велосипеде. Ехать на велосипеде медленно гораздо сложнее, чем ехать быстро.



НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: битва стаи собак-героев со стаей чужаков. Шеф откусил ухо одной из собак.

ВВЕРХУ: лепесток цветущей вишни падает на нос Миндальки.



ГОЛОСА

ИНТЕРВЬЮ С ВЕДУЩИМ АНИМАТОРОМ
Ким Кёюкелейре



« **Н** ИКТО НИКОГДА НЕ ВИДЕЛ, как Ким анимирует», — пошутил помощник продюсера Бен Адлер, представляя мне ведущего аниматора Ким Кёюкелейре. А первый помощник режиссера Джеймс Эммотт добавил: «Она все очень быстро делает».

Ким родилась в Сеуле и выросла в Брюсселе. В stop-motion анимацию она попала совершенно случайно, узнав об этом виде мультипликации в художественном колледже. Она выбрала курс по stop-motion, потому что на нем «можно было одновременно заниматься фотографией, скульптурой и рисованием». Три раза она подавала документы в студию Aardman Animation на позицию аниматора сериала «Побег из курятника» и только с третьего раза получила желаемую работу.

Ким признается, что не знала имени Уэса Андерсона до того, как услышала об открытой вакансии на должность аниматора фильма «Бесподобный мистер Фокс», но была взволнована, когда прочитала в интернете,

кто он, и узнала его фильмы, которые смотрела. Ее опыт работы над «Мистером Фоксом» был положительным (для справки: в разделе «Другой опыт» своего онлайн-резюме она упоминает, что целовалась с Джорджем Клуни), и она рада снова работать со старой командой над «Островом собак».

А над какими именно сценами ты работала?

Я делала многие сцены со Спотсом, особенно мне нравится сцена в больнице. Я люблю работать со Спотсом. И с Юпитером. Мне кажется, мало кто из аниматоров работал с Юпитером. И мне очень понравилось работать с Оракулом. С ним я анимировала только короткий отрывок, но мне очень нравится этот персонаж, потому что его озвучивает Тильда Суинтон, у нее такой прекрасный голос. И я наслаждалась, работая



со Скрапом. Думаю, что он мой фаворит только потому, что его голос кажется мне очень забавным.

Джейсон говорил, что у тебя отличный комический тайминг и что тебя снимают в комических сценах.

Да неужели? Я не... (Смеется.) Иногда ты не понимаешь, что делаешь. Может быть, так мою работу воспринимают окружающие.

А как ты сама воспринимаешь свою работу?

Не знаю. Сложно сказать, потому что я постоянно сомневаюсь в том, достаточно ли хорошо я что-то сделала (смеется). К тому же ты сам не воспринимаешь свою работу так, как воспринимают ее другие, в этом я совершенно уверена. Я не смогу сказать, что именно я делаю не так, как делают другие, но я в состоянии узнать работу других аниматоров. Я узнаю работу других людей точно так же, как узнаешь собственный голос, который в твоей голове звучит иначе, чем в записи.

Значит, ты узнаешь работу других аниматоров. Можешь привести несколько примеров сцен других аниматоров, которые тебя действительно поразили?

Мне нравится то, что делает Данаил (Краев). Иногда от вида его работы у меня по телу бегут мурашки. Данаил сделал чудесную сцену, в которой собаки плывут на плоту со щенятами. И еще Данаил анимировал сцену, в которой Шефа моют и выясняется, что его шерсть белого цвета.

Джейсон говорил, что ему сложно оценить проект в целом, потому что он видел крайне мало материала, кроме того, который снял сам. У меня такое ощущение, что ты умудрилась увидеть много отснятых сцен.

Да, я видела много материала. Я смотрю все, что мы снимаем. Мне интересно, что делают другие аниматоры, даже если это не имеет отношения к той сцене, которую я сама сейчас снимаю. Я знаю, что у Джейсона другой подход, но я хочу видеть все, что мы сделали. Мне нравится смотреть кино, которое мы снимаем.

Кроме этого мне интересно читать комментарии, которые Уэс пишет ко всем сценам. Я делаю это для того,

чтобы понять, как он думает, что ему нравится, а что нет, для того, чтобы узнать, что он хочет от той сцены, с которой я в данный момент работаю. У Уэса есть совершенно четкое представление о том, что ему нужно.

Мне нравится смотреть видео, которые он отправляет, показывая в них, как видит ту или иную сцену. В этих видео есть тонкие моменты, которые надо уловить. Как и во всех его фильмах, в этих видеоклипах присутствует юмор с невозмутимым лицом, и моя задача — передать этот юмор, сдержанность и тонкость игры, которые режиссер хочет увидеть.

С куклами людей возникает множество сложностей. У фигурок много съемных лиц, с которыми мне приходится работать, а Уэсу нравится определенное и точное выражение рта. Приходится перебирать лица, пока не найдешь то, которое подходит.

А кто решает, какое лицо использовать в том или ином кадре? Аниматор?

Нет, лица вбирает Уэс. Но работаю с лицами я, и я должна решить, в какой именно момент это лицо появляется. И иногда выражение лица появляется медленно и постепенно. Аниматор должен передать тонкие моменты: почти незаметное движение губ или глаз, а с маской этого добиться практически невозможно. Тем не менее моим коллегам это удается. Куклы выглядят отлично. В этой картине очень много кукол людей. В начале работы я не подозревала, что будет так много людей.

Значит, Уэс дает точные указания о том, как должна «играть» кукла, и ты, как актер, должна их исполнить?

Да. Получается, что я в некотором смысле актриса. Но я плохая актриса (смеется). Я не умею играть. Моя игра больше внутренняя. Мне кажется, что процессу анимации помогает голос актера. Мне лично помогает, потому что в озвучке многое заложено. Я отталкиваюсь от записи голоса, он меня вдохновляет. Когда анимируешь для какого-нибудь дешевого детского ТВ-сериала и имеешь очень невыразительную запись голоса, работать очень сложно.

В Штатах считается, что озвучка «бесподобного мистера Фокса» была очень удачной. Не только потому, что актеры записывались вместе, но и потому, что они просто были великолеными

ВВЕРХУ: Оракул в ужасе от того, что может произойти с собаками на Острове отбросов.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВВЕРХУ: Атари кормит щенка.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВНИЗУ: кадр с Мяткой и ее щенятами.



актерами, которые отнеслись к своей работе очень серьезно. Такое происходит далеко не со всеми анимационными фильмами.

Да, какое удовольствие работать с хорошим голосом! Это потрясающе! Я любила голоса мистера и миссис Фокс.

Мы говорили о сдержанности, о тонкой подаче в движениях и в голосе. Мне кажется, что во многих анимационных фильмах актеров, озвучивающих персонажей, просят переигрывать.

Это точно. Мне нравится, что Уэс не просит актеров переигрывать. И он не использует клише. Он делает то, что нравится ему. Он не снимает блокбастеры. Не делает американские — ну, да, вполне обоснованно можно сказать «американские» (смеется)...



Ну уж договаривай.

...американские клише, которых так много в компьютерной анимации. Которые я просто ненавижу. Я не умею так анимировать (смеется). В нашей картине много комичных моментов и сцен. Его юмор — не дешевый фарс, слэпстик, который мы видим во многих анимационных фильмах. Юмор заложен, например, в разговорах между собаками, которые иногда звучат как старые дамы.

А ты анимировала много сцен со стаей?

Нет, не много. Я сделала одну сцену, в которой собаки немного говорят, но в целом со стаей пока не работала. Я делала сцену, где все собаки в лодке, но там они мало говорят, в основном слушают.

Занятно, что ты описываешь собак как слушающих. Мне кажется, что в картинах Уэса гораздо больше слушающих кукол, чем где-либо еще.

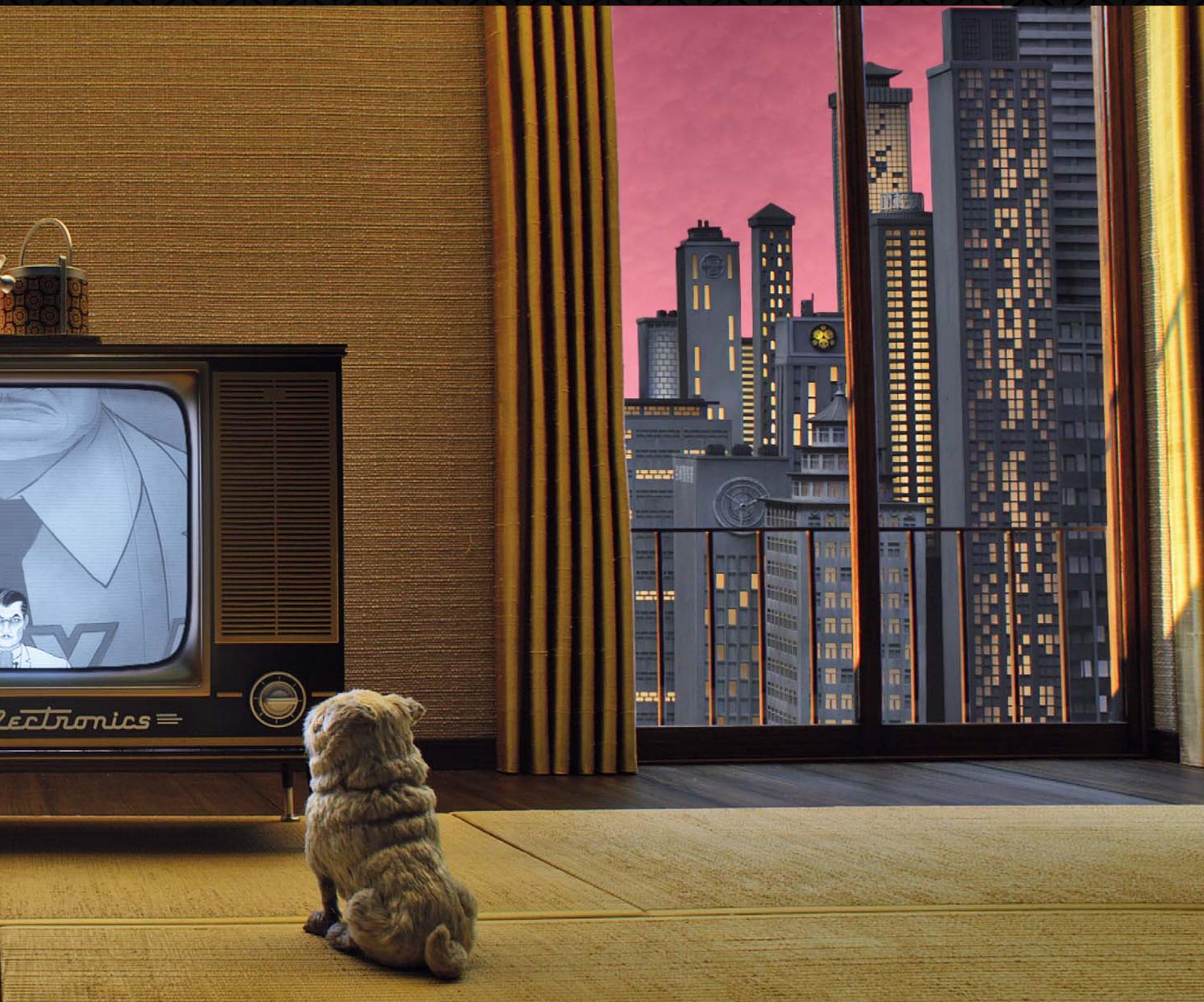
Возможно. Юмор также в том, что Атари не понимает, что говорят собаки. Мне очень нравится, как Уэс играет с двумя языками. Мы не понимаем, что люди говорят по-японски, а собаки говорят по-английски. Это интересный ход. От этого даже щенята кричат как дети, что немного странно.

Сбивает с толку.

Да-а, немного сбивает с толку (смеется). Но Уэс себе верен. Я пока еще не знаю, как все части совместятся в единое целое, но после каждого отснятого эпизода говорю: «Вау! Все отлично!» Уэс — умница. И все мы это знаем.



Юпитер и Оракул смотрят ТВ.





OLD TOWN BASE 2/10



НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: декорация Мегасаки в окружении осветительных ламп (обратите внимание на правильно размещенный теннисный мяч для безопасности глаз).

ВВЕРХУ: публика в здании мэрии.

КИНЕМАТОГРАФИЯ

МЭРИЯ в ночь переизбрания: маленький Кобаяши произносит речь на блестящей деревянной сцене. За его спиной огромный плакат с черно-белым изображением его лица. Эта сцена напоминает кадры из «Гражданина Кейна» и является одной из многочисленных разбросанных по всему фильму отсылок к ленте Орсона Уэллса.

Наверху в ложе слева от сцены Уэс разместил кукольную съемочную группу, документирующую речь Кобаяши для потомков. Кукольных кинематографистов сейчас на площадке нет, но они оставили свою технику: стопка знакомых белых чемоданов с обитыми железом углами из-под взятого на прокат съемочного оборудования Pan-avision. Рядом с чемоданами на Си-стенде стоит крошечная лампа Френеля, лицевая сторона которой окружена четырьмя железными створками размером с лепестки цветов. А еще есть черный кабель с резиновым покрытием, который, извиваясь, как змея, уходит к расположенной где-то вне поля видимости розетке.

На студии 3 Mills обеденный перерыв, и команда «Острова собак» оставила свои лампы и кабели — такие же, но в шестнадцать раз больше — почти в таком же состоянии. В студии тепло. Декорации освещены профессиональными лампами. Мощность большинства из них не превышает 650 ватт, но они светят гораздо ярче, чем любой домашний осветительный прибор. Аниматоры целый день работают при включенном свете, который бьет им через плечо, как маленькое солнце.

Лампы всегда оставляют включенными, вне зависимости от того, работают кинематографисты или нет, чтобы поддерживать в помещении постоянную температуру. Даже минимальное изменение



Кадр с большой глубиной резкости (на САМОМ ВЕРХУ), шедевральный PR-снимок (КРУПНЫЙ ПЛАН ЧАСТИ ЭТОГО КАДРА ВВЕРХУ СЛЕВА), а также схожий по композиции кадр из «Острова собак» (на САМОМ ВЕРХУ СПРАВА). ВНИЗУ: один из эскизов плаката политической кампании Кобаяши, в котором четко прослеживается влияние «Гражданина Кейна».



температуры может привести к тому, что сделанные из дерева декорации могут на долю миллиметра расширяться или сужаться, что испортит массу кадров. Декорации должны находиться в неизменном положении во все время съемки эпизода.

Лампы устанавливаются у края стола, на котором стоят декорации. Аниматор, перемещаясь между куклами и «башней», вынужден маневрировать среди стальных джунглей — Си-стендов, на которых закреплены лампы. В зависимости от того, какая нужна подсветка, вокруг ламп закрепляют разные четырехугольные «лепестки»: прозрачные белые для рассеивания света, черные, чтобы создать концентрированный пучок света, или используют «сети» из тянущегося материала для того, чтобы свет приглушить.

Я обхожу платформу с декорациями, чтобы подойти ближе и лучше рассмотреть фигурку Кобаяши, случайно задеваю ногой массивное основание Си-стенда и чувствую, что платформа затряслась. До самого вечера я мучаю себя мыслью о том, что мог ненароком сдвинуть платформу, испортить много отснятых кадров и привести студию к непредвиденным расходам.

ТРИСТАН ОЛИВЕР, оператор-постановщик, отвечает за планирование освещения каждой сцены, помогают ему в этом Тоби Феррар и его бригада светотехников, которую для краткости называют «искрами».



ВВЕРХУ: кадр из мультфильма 2000 г. «Побег из курятника», снятый оператором Тристаном Оливером (НА САМОМ ВЕРХУ), сцена из картины 2005 г. «Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня» (ПОСЕРЕДИНЕ) и кадр из фильма «Паранорман, или Как приручить зомби» 2012 г. (В САМОМ НИЗУ).

Тристану нравится резкое и сильное освещение декорации сбоку или сзади. Ему нравятся черные тени, темные лица, словно освещенные серпом молодой луны, очерченные глазные впадины, подсвеченные снизу пламенем костра. Стиль съемки оператора хорошо прослеживается в мультфильме «Побег из курятника».

Уэсу нравится многое из того, что предпочитает его оператор, но требования режиссера отличаются от тех, которые обычно предъявляют его коллеги по цеху. Тристан это прекрасно понимает и поэтому должен осветить кадр так, чтобы подчеркнуть особенности видения Уэса. Когда готовая декорация полностью освещена, невозможно создать контрастное

сопоставление света и тени. Когда у вас в кадре создан прекрасный баланс между зеленовато-желтым цветом абажура в левом углу и сиреневым диваном справа, у вас не возникает никакого желания создать в центре кадра большую черную тень, которая неизбежно убьет сделанную вами цветовую композицию.

Такой принцип связи цвета и освещения мы наблюдаем в классной комнате школы Мегасаки, больничной палате Атари, а также во многих сценах, снятых на открытом пространстве под белыми облаками. В то же время в картине довольно много кадров, в которых большие области экрана находятся в тени. Это руины старых фабрик, грязные интерьеры которых едва освещены серо-зелеными лучами света, просторные залы, от красно-лаковых стен которых отражается свет фонарей. А есть и ночные экстерьеры: незнакомцы обмениваются взглядами и сдержанными, в духе нуарных фильмов, фразами, стоя в лужах света, отбрасываемого уличными фонарями. С визуальной точки зрения «Остров собак» является, пожалуй, одним из самых мрачных фильмов Уэса Андерсона. Вполне возможно, это объясняется тем, что он работает с Тристаном и хочет по максимуму использовать талант оператора. Или потому, что режиссер работает с палитрой настолько размытой, что сделать ее еще более бесцветной не представляется возможным. А быть может, это обусловлено фабулой истории, в которой так много зла, моральной деградации и убийств, в конце концов попадающих в центр внимания студентов-журналистов.

МОДЕЛИСТЫ, строители и декораторы, создавая сотни кукол и сотни локаций, продолжают восхищаться масштабами мира фильма. Тристан оглядывается вокруг и шепотом признается: «Я не знаю, почему они так считают».

Любая из декораций «Острова собак» по размеру гораздо меньше, чем те, с которыми он работал во время съемок «Побега из курятника». Там съемочная площадка была огромной, с большим количеством отдельных студий, сложной системой освещения и постановкой многочисленных камер.

Особенности кадрирования и постановки кадра Уэса всем прекрасно известны. О них писали критики, их анализировали, имитировали, иллюстрировали в самых разных видео и над ними потешались на YouTube. Если вы видели хотя бы одну из картин режиссера, то, вероятно, и сами в состоянии узнать, запомнить, а также продемонстрировать эти особенности жестами и словами.

Классический кадр Уэса Андерсона кажется искренним и плоским. Обычно камера стоит прямо перед предметом съемки, который зачастую находится в самом центре кадра анфас или в профиль. Кадр нередко симметричен. Точно так же построен и



Общий план Острова отбросов
при дневном освещении.





Оракул, Юпитер и Миндалька. Высококонтрастный кадр, который наверняка понравился Тристану.

следующий кадр, и кадр после этого. Уэс ставит камеру непосредственно напротив происходящего действия или под углом девяносто градусов от него. Театралы описали бы композицию кадра, сказав, что действие происходит на авансцене. Известный кинокритик и теоретик кино Дэвид Бордуэлл в эссе для книги *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel* писал о том, что визуальный стиль и подход к композиции режиссера можно назвать планиметрическим (используя термин швейцарского теоретика искусства Генриха Вельфлина), а его стиль выбора угла съемки можно назвать стилем компаса. Большинство людей описали бы этот стиль как стиль Андерсона.

Как бы мы его ни называли, этот стиль имеет определенные последствия при создании *stop-motion* анимации. Эти последствия могут быть как положительными, так и отрицательными. Вместо того чтобы вращать камерой вокруг мотеля, движущегося поезда или Средиземного моря до тех пор, пока она не встанет под углом в девяносто градусов относительно объекта и пока кадр не станет достаточно андерсоновским, вы можете просто создать тот кадр, который есть у вас в голове, — не весь мир, а конкретную четырехгранную картинку, которую вы хотите показать на экране. Бессмысленно тратить время и деньги на строительство того, чего не будет в кадре. В мультфильме «Побег из курятника» в каждом кадре объект и локацию показывают с разных ракурсов. Создается ощущение, что пространство мультфильма непрерывно и камера может исследовать его с разных сторон, как если бы это была реальная комната или реальный скотный двор. А в «Острове собак» большинство декораций сделано с

учетом того, что их будут показывать только с определенного ракурса.

Многие декорации ни для чего другого не годятся. Одна из причин, по которой мир «Острова собак» кажется таким большим для своего бюджета, заключается в том, что режиссер очень часто использует искусственную перспективу. Объекты на переднем плане кажутся огромными, а объекты на заднем плане уменьшаются, чтобы в кадре они создавали перспективу, уходящую вдаль. Поэтому декорация общей площадью один метр выглядит как дорожная декорация гораздо большего размера и гораздо большей глубины.

Вот так, например, построена уличная сцена демонстрации. На переднем плане стоят большие куклы. Куклы среднего размера расположены на среднем плане, а самые маленькие фигурки — на дальнем. По мере удаления от камеры предметы съемки уменьшаются в размере, что при съемке определенной линзой и при постановке камеры в определенном месте создает эффект города с огромными небоскребами.

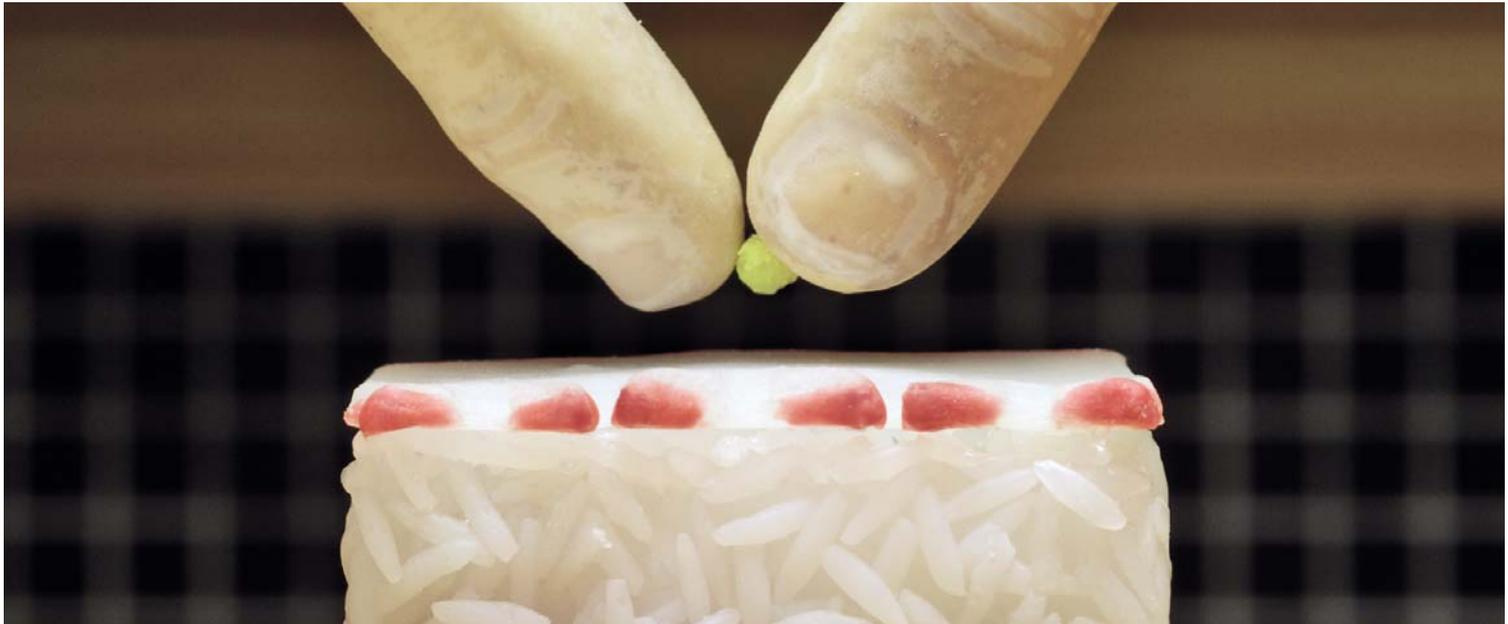
КАЖДЫЙ ЗНАЕТ, что визуально фильмы Уэса в большей степени похожи друг на друга, чем на что-либо еще. Некоторые могут даже подумать, что творчество режиссера перестало как-либо развиваться, но это не так: он постоянно пробует новые приемы, имитирует стили признанных кинематографистов и осваивает их старые трюки.

Когда разговариваешь с членами съемочной группы, часто слышишь фамилии Уэллса, Франкенхаймера, Кубрика и, конечно, Куросавы. Уэс любит работы всех перечисленных режиссеров и хочет инкорпорировать в «Остров собак»



ВВЕРХУ: иллюстратор Модли Розенблатт в затемненной студии. Источник света за ее спиной направлен на рефлектор. Таким образом сцену снимают не в прямом, а в более мягком, отраженном свете. ВНИЗУ: благодаря подсветке видна каждая волосинка на теле Шефа.





Когда мы видим изображение с малой глубиной резкости, наш мозг часто делает вывод о том, что объект маленький или расположен очень близко к нам. Чем ближе объект к глазу или камере, тем меньше будет глубина резкости. В этом кадре с отравленным васаби глубина резкости была именно такой, какой ее хотели показать Уэс с Тристаном.

использованные ими кинематографические приемы, хотя, как мне кажется, *stop-motion* мультфильм является далеко не лучшим жанром, в котором эти приемы и методы съемки можно использовать.

Заросшее травой поле для гольфа — одна из самых простых и интересных декораций для создания отсылок к творчеству других режиссеров. При съемках в этой локации Уэс использовал наиболее сложные и затратные с точки зрения времени кинематографические трюки, которые заметят далеко не все зрители: иллюзия панфокусного кинематографа.

На фоне светлого неба из высокой серебристой травы на разном расстоянии друг от друга торчат морды собак. В композиции этого кадра отчетливо читается влияние Куросавы, который мастерски умел снимать группы людей. Уэс тоже умеет делать подобные сцены, но в данном случае тратит массу времени и сил для создания исключительно большой глубины резкости в качестве отсылки к мировосприятию и видению Куросавы.

Японский режиссер (как Уэллс, Франкенхаймер, Кубрик и ряд других режиссеров) любил снимать сцены с большой глубиной резкости. В истории кино были попытки добиться большой глубины резкости в кадре, однако приемы, использованные в картине режиссера Орсона Уэллса и оператора Грегга Толанда «Гражданин Кейн» (1941 г.), оказались самыми успешными. Толанд смог добиться эффекта того, что стоящие в кадре на переднем и заднем объектах получались одинаково четко. Чтобы добиться

такого эффекта, надо понимать, а также обойти некоторые законы оптики. Кроме того, необходимо иметь определенное оборудование. Нужны короткофокусная широкоугольная линза, и/или светочувствительная пленка, и/или сильное и хорошее освещение объекта съемки — что-то, что позволит закрыть диафрагму до минимально возможного отверстия. Толанд использовал все три перечисленных метода одновременно. Куросава использовал линзу-телевик и очень ярко освещал предмет съемки.

Смысл всех перечисленных выше действий в том, чтобы максимально увеличить глубину резкости. Благодаря этому все объекты в кадре вне зависимости от их расположения будут выглядеть одинаково четко, как тот, на котором сфокусирована камера.

Для достижения максимальной глубины резкости существует один важный фактор — близость объекта к объективу. В этом смысле снимать маленькие предметы гораздо сложнее, чем большие. Если вы в хорошо освещенной комнате или на улице при ярком свете сделаете снимок камерой телефона (которая, замечу, является широкоугольной), то ваша стоящая на переднем плане девушка и бариста на заднем плане окажутся в фокусе и оба получатся четкими. Но если вы наведете камеру на стоящую на столе чашку кофе, то лежащий рядом на тарелке киш будет не в фокусе. В результате получится фотография, на которой чашка кофе будет резкой, киш — не совсем резким, а бариста на заднем плане вообще практически не будет виден.



Кадр с большой глубиной резкости, на котором изображены Атари и стая собак (выше), и обратный угол того же кадра: Оракул и Юпитер выходят из серебристой травы (ниже).

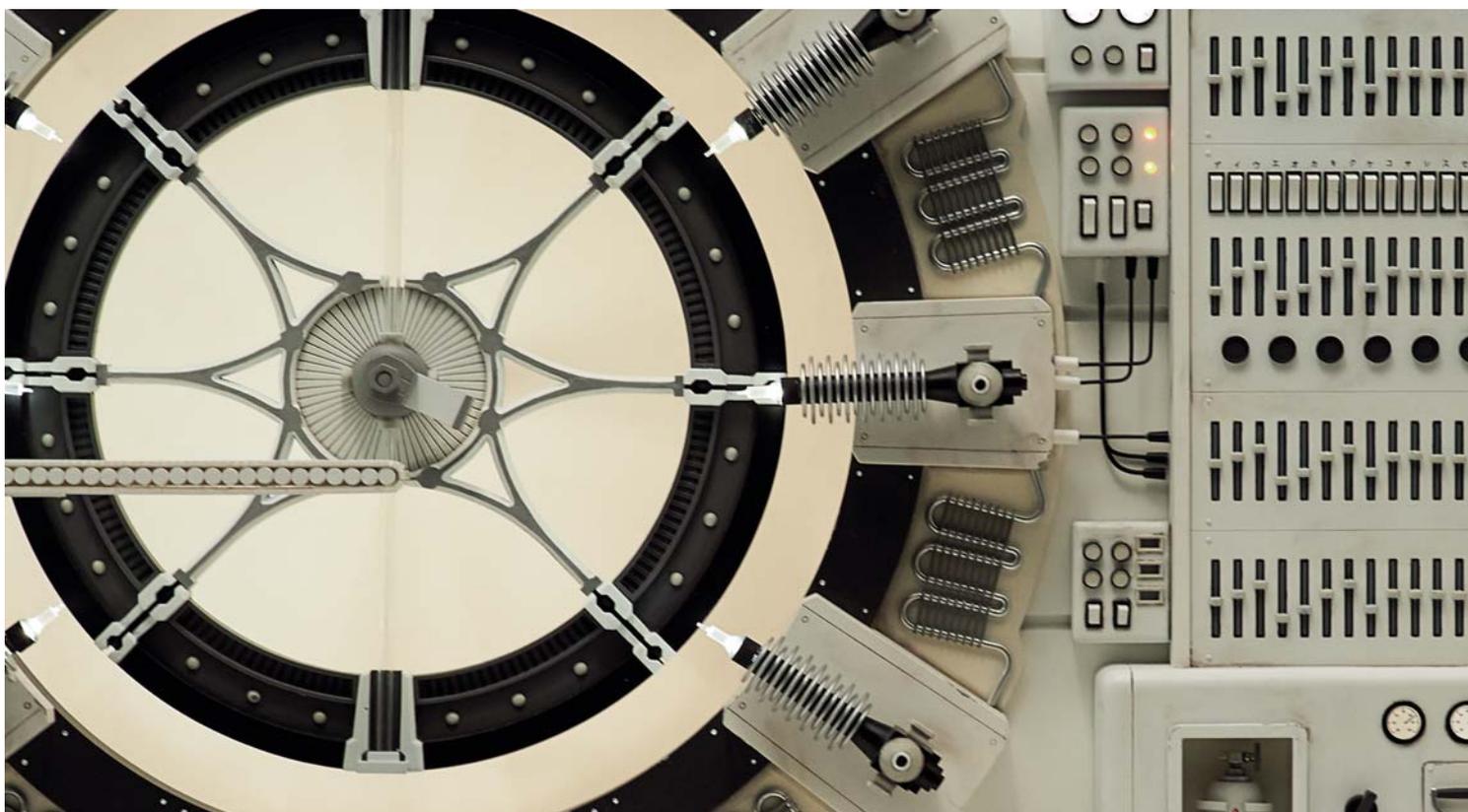
Чем ближе к объективу находится объект съемки, тем меньше становится глубина резкости. И чем меньше предмет съемки (чашка кофе, тарелка с кишем, маленькая фигурка мальчика в костюме космонавта, который ищет свою собаку), тем ближе к нему вам придется поставить фотоаппарат.

В результате большинство кадров, снятых для «Острова собак», имеют небольшую глубину резкости. Поэтому Уэсу довольно сложно имитировать такие групповые снимки, которые мы встречаем в картинах Куросавы. Однако существует трудоемкий, но очень

эффективный выход из этой ситуации, к которому режиссер и прибегает при создании большинства кадров «Острова собак». Это последовательные съемки кадра «по частям». При подобной съемке аниматор выбирает ряд кукол или предметов в кадре, анимирует их с начала до конца сцены, после чего анимирует следующий ряд предметов или кукол. Каждый кадр может быть разбит на части от двух до десяти. Потом снятые по частям кадры совмещают на компьютере.

Если вы решите снять сцену на поле для гольфа таким же образом, как это сделала команда «Острова





ВЫШЕ И НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: научная лаборатория была сфотографирована в несколько этапов, при этом для каждой фотографии включали и выключали разный свет.

собак», вам нужно будет пройти по каждому слою глубины. Сфокусируйте камеру на Шефе, стоящем на переднем плане, и заснимите его движения. Потом сфокусируйте камеру на Рексе, стоящем чуть дальше, заснимите его движения. Далее сфокусируйтесь на Кинге, заснимите его движения. После этого отправьте кадры компьютерщику, которые совместят их и добавят дополнительные снимки, сделанные в других отделах: изображения воды, дыма и небоскребов на горизонте.

ЛОРД ФОЛКЛЕНД однажды сказал: «Когда нет необходимости принимать решение, то необходимо не принимать решение». Когда последовательно снимают слои для того или иного кадра, Уэсу нет необходимости принимать решение до тех пор, пока он не увидит, каким этот кадр получился.

Декорация научной лаборатории представляет собой стену из выпуклых ящичков и панелей. Многочисленные компьютерные панели усеяны крошечными диодами, светящимися кнопками и клавиатурами с подсветкой. С обратной стороны декорации мы видим массу проводов. «Их тысячи, похоже на извержение спагетти. Каждая кнопка и диод подключены отдельным проводом», — говорит Тристан Оливер.

В финальном кадре все диоды и кнопки будут мигать. Точный узор мерцания слишком сложный, чтобы

попытаться воссоздать его здесь и сейчас, в процессе анимирования. Самый простой способ, хотите верить, хотите нет, — сделать множество снимков с включенными и выключенными диодами и кнопками в разных конфигурациях.

В данном случае кадр не разбивается на зоны. Надо включить один диод, сделать снимок, немного подвинуть куклы и сделать еще один снимок. Включить другой диод, сделать еще один снимок. И так далее. Потом Уэс на стадии постпродакшена решит, как в целом будут мигать диоды и кнопки на экране. Уэс хочет, чтобы практически все эффекты были сняты «вживую», и желает избежать ситуации, когда источники света создаются при помощи компьютерных программ. Последовательная съемка кадра по частям дает возможность режиссеру корректировать фокусировку, движение кукол и контролировать свет. «В картине нет ни одного кадра, который не был бы отснят три раза по той или иной причине, чтобы дать возможность режиссеру выбрать тот, который ему больше нравится», — объясняет Тристан.

«А МЫ МОЖЕМ СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ СЦЕНА БЫЛА БОЛЬШЕ ПОХОЖА НА ЭТУ?» — написал Уэс, комментируя одну из ранних зарисовок сцены в ТВ-студии. Режиссер приложил к этой зарисовке





НА САМОМ ВЕРХУ: кадр с изображением хаки-скаутов, обнаруживших, что герой картины «Королевство полной луны» исчез из своей палатки.
 ВВЕРХУ СЛЕВА: Кurosава мастерски делал снимки, показывающие реакцию группы людей на то или иное событие, и находил разные способы запечатлеть и отразить в одном кадре реакцию всех героев. В кадре детективы из картины «Рай и ад».



фотографию занавеса, использованного в декорации известного ток-шоу The Tonight Show Джонни Карсона. Обивка квадратных кресел — еще один оммаж The Tonight Show: цветные блоки сплетены, как бумажные салфетки первоклассника. Геометрический ковер Карсона тоже появился, вероятно, благодаря Черному вигваму из «Твин Пикса», его извилистые полосы оранжевого и зеленого цветов образуют строгие зигзаги.

Сцена в телестудии требует траекторной съемки — камера должна пролететь горизонтально около метра, минуя мониторы, кабели и светящиеся табло в диспетчерской, чтобы оказаться на красочной сцене ток-шоу. К съемкам этой сцены надо было подойти очень тщательно и аккуратно: если задать неправильный интервал между кадрами, снятыми движущейся камерой, или неровно поставить камеру во время съемки, то изображение окажется «дерганым», будет «болтаться» из стороны в сторону. Обычно движение в кадре опытные аниматоры снимают «с руки», но в этой сцене такое было исключено. Кроме этого существовала еще одна сложность, связанная с точной фокусировкой камеры. По мере движения камеры надо было немного менять фокус, чтобы в начале сцены он был на телевизионщиках, а в конце — на садящемся в кресло ведущем.

Точно и безошибочно провести такую съемку человек не в состоянии, поэтому аниматорам приходит на помощь технология контроля движения — motion control, или сокращенно MoCo. По сути это робот. Технология MoCo позволяет аниматорам программировать положение и движение камеры, что дает возможность снимать кадры, где и когда нужно.

Камера движется по гладкой металлической рейке, на которой закреплена, как гайка на болте, и

подключена к «башне» со стоящим на ней компьютером.

Кукол в декорации еще не расставили, и оператор запустил аппарат MoCo, прогоняя камеру вдоль пустой локации, чтобы сделать снимки подложки, которые будут нужны на стадии постпродакшена для того, чтобы затереть лишние элементы вроде рукояток, торчащих из кукол, и другие ненужные детали. Во второй раз съемки проведут в тех же самых положениях, что и ранее, когда в декорации будут стоять куклы. Технология MoCo сильно упрощает жизнь операторов и аниматоров.

Я снова цепляюсь ногой за штатив осветительной лампы, опускаю глаза и вижу, что он закреплен двумя деревянными брусками, прикрепленными к полу. Обвожу глазами студию и замечаю, что большинство штативов осветительных ламп закреплены такими же брусками. Все эти меры предосторожности предназначены для того, чтобы кто-то случайно не сбил или не сдвинул с места лампу.

В фильме «Гражданин Кейн» для кадров с большой глубиной резкости Орсон Уэллс и Грегг Толанд использовали широкоугольную линзу (противоположная страница, внизу слева). В 1960-х Куросава предпочитал снимать телевиком, но хотел при этом добиться эффекта большой глубины резкости. Чтобы усидеть на двух стульях, Куросава был вынужден увеличивать яркость освещения (и, следовательно, температуру) на съемочной площадке.

В документальном фильме о творчестве Куросавы It Is Wonderful to Create один из бывших членов его съемочной

группы вспоминал, что температура на площадке могла достигать 49 °С. Для съемки сцены в помещении из фильма «Плохие спят спокойно» (на противоположной странице, посередине справа) потребовалось несколько дублей. Куросава говорил, что молодой актер Такэси Като (справа) никак не может принять правильную позу. Като писал, что во время съемки этой сцены осветители жарили батат на решетках над лампами. Костюм Катамари Фудзивары (в центре) начал дымиться. Снимавшийся в том фильме Тацую Михаси говорил, что Фудзивара иногда выходил из кадра для

того, чтобы выжать в ведро свой пропитанный потом носовой платок.

Создателям stop-motion мультфильмов в этом смысле гораздо проще: они могут снимать на долгой выдержке и ярко освещать сцену долгое время. Им не нужно приближаться к тому уровню жары, от которой иссохла команда Куросавы. Но они должны многократно переснимать сцену для достижения большой глубины резкости всего находящегося в кадре.

Как и в картине «Гражданин Кейн», в «Острове собак» есть масса трюков, помогающих

сделать оптически невозможное реальным. Кадр, в котором Кейн заканчивает чтение рецензии Лиланда на оперу (противоположная страница, внизу справа), на самом деле составлен из двух кадров, снятых с одного ракурса, но с фокусировкой на разных объектах. На первом кадре был Кейн, на втором — Лиланд с четким силуэтом Бернштайна в дверях на заднем плане.



ВВЕРХУ: создавая интерьер телестудии, Уэс и его художники вдохновлялись дизайном середины прошлого века: журнальный столик «Тюльпан», спроектированный в 1958 г. Ээро Саариненом в рамках Pedestal Collection; кресла Андре Ванденбеука из коллекции Gentilina с обивкой, которая красовалась на ток-шоу Джонни Карсона с белыми подкладками макраме для того, чтобы не запачкать спинку бриолином; ухмылка и взъерошенные волосы ведущего навеяны забавной фотографией молодого Куросавы.
ВНИЗУ: камера, оснащенная технологией MoCo, проезжает вдоль этой декорации на специальной подвеске.
НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: крупный план основания декорации поля для гольфа. Между камерой и собаками выложена имитация травы, изготовленной из ворса кисточек, покрашенных из баллончика серебряной краской.











ДА ЗДРАВСТВУЮТ ТЕНИ!

ИНТЕРВЬЮ С ОПЕРАТОРОМ-ПОСТАНОВЩИКОМ
Тристаном Оливером



ТРИСТАН ОЛИВЕР сделал успешную карьеру в британской stop-motion анимации: он работал над двумя первыми сериями мультсериала «Уоллес и Громит», был оператором-постановщиком снятых на студии Aardman сериалов «Побег из курятника», «Уоллес и Громит» и фильма «Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня», а также картины студии Laika «Паранорман, или Как приручить зомби». Кроме этого он был оператором-постановщиком андерсоновского «Бесподобного мистера Фокса» и вот сейчас вернулся, чтобы работать с ним над фильмом «Остров собак». Тристан считает, что Уэс пишет очень сильные сценарии: «Когда он впервые прислал мне сценарий, я прочитал его за один присест и сказал моей девушке: “Это один из лучших сценариев, который я когда-либо читал. А я читаю много сценариев”». Тристан уделил мне время, чтобы поговорить об освещении, объективах, фокусе, а также об эволюции анимационного вида искусства.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ:
Тристан поправляет свет.

ВВЕРХУ: Атари и собаки готовы к съемкам. Небольшой отражатель освещает их лица.

У тебя масса съемочных площадок. Расскажи, как выглядит твой день.

Насыщенно. Но я вроде уже привык. Это моя шестая полнометражная картина, не короткий мультфильм, а именно полнометражка. Сейчас здесь даже меньше съемочных площадок, чем когда я работал на студии Laika, тогда их у меня было пятьдесят шесть. Здесь где-то чуть больше сорока. В голове существует предел того, что ты можешь переварить. Сейчас ситуация вполне комфортная.

Я люблю делать вещи своими руками, поэтому обычно за день обегая от тринадцати до шестнадцати площадок. Мне нравится самому ставить свет, и мне важно показать людям, как это делается.

Значит, ты выступаешь не только в роли наблюдающего супервайзера, ты еще и снимаешь?

Я далеко не только наблюдаю и контролирую. Я оказываю влияние практически на все, что мы снимаем. Я ответственный за все кадры. У меня три парня-осветителя, с которыми я много работал и которым доверяю.

Ты имеешь в виду художников по свету?

Да, я говорю именно о них. Это Джеймс (Льюис), с которым я работал над «Бесподобным мистером Фоксом», он моя правая рука. Я слежу за тем, что они делают, даю комментарии до того, как они приступают к работе, мы обсуждаем цветовую палитру, а также то, где находится основной источник света¹. В картинах Уэса часто не бывает основного источника света. И я отвечаю за то, чтобы картинка в целом была гармоничной, чтобы ничего не выпадало.

Чем отличается работа оператора на съемках stop-motion мультфильма и игровой картины?

Существует большая разница между фотографированием маленьких объектов и объектов реальных размеров. Я говорю не о художественной подаче, а о законах физики, оптики и линзах. Правильная фокусировка дается непросто. И у меня все еще есть ощущение, будто Уэс хочет иметь такую же фокусировку, как в игровых картинах. Но в любой игровой картине даже самый близкий объект съемки находится в полутора метрах от камеры. Поэтому глубина резкости получается от полутора-двух метров до бесконечности². Я говорю о диафрагме³. А у нас глубина резкости⁴ не более трех сантиметров.

Я заглянул в камеру, которой снимали сцену на черном пляже, и заметил, что диафрагма выставлена на f/16. Это типичная ситуация для вас, ребята?

Это то, с чего мы начинаем, да. Потому что он потом все равно попросит увеличить глубину резкости. Мы начинаем с f/16, а потом ставим f/22. Но от этого и объектив ведет себя по-другому.

Линзы «заточены» для работы в диапазоне от f/4



до f/8, все остальные режимы не очень подходят. Мы используем огромное количество линз, я думаю, что у нас их где-то штук двести. Для хранения файлов с каждой камеры нам нужна практически библиотека. Мы не можем потратить на объективы столько денег, сколько мне хотелось бы. У нас есть два набора объективов пятой серии с фиксированным фокусным расстоянием Cooke⁵, так называемых праймов/prime⁶ (также называется «фикс фокус». — Прим. пер.). Кроме этого сто восемьдесят объективов Nikon с ручной наводкой. Никоновские объективы не новые, многим из них уже под сорок лет.

Ага, выглядит немного винтажно.

Ага. Выглядят винтажно, и ощущение от работы с ними винтажное. Но эти объективы изготовлены для семейных снимков, дней рождений, празднований Нового года, выездов на пляж. С профессиональной точки зрения они были рассчитаны максимум на то, чтобы кто-то снял ими какого-нибудь парня, который гол забивает (смеется).

А у тебя к ним такие высокие требования...

Конечно. Нам от них нужно то, на что они не были рассчитаны. Фотоаппараты становятся лучше и лучше. И с появлением в них новых функций мы вынуждены проводить длительный процесс тестирования, потому что цифровые фотокамеры не предназначены для того, чтобы делать снимки, которые последовательно складываются в изображение, как на киноленте.

Я походил по съемочным площадкам и обратил внимание на то, что у вас очень много довольно расхожих камер Canon DSLR7.

Они, конечно, расхожие в каком-то смысле, а в каком-то и нет. Они же все-таки 1DX — это профессиональные камеры. Они снимают и сохраняют файлы в формате raw. Они гораздо круче камер серии 5D, которые считаются

ВВЕРХУ: киношники часто дают своему оборудованию названия, чтобы отличать один конкретный прибор от точно таких же других. Названия всегда легче запомнить, чем числа, да и когда называешь неодушевленный предмет человеческим именем, отношение к нему становится другим. Изображенная на снимке камера Canon 1DX названа в честь Такеши Китано. На съемочной площадке я также видел камеры DSLR, названные в честь Тэйносукэ Кинугасы и Кэя Кумаи.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: Рекс перед камерой. Шерсть собаки слегка взъерошена.



в мире стандартом. Серия 5D — это очень хорошие камеры, но они не рассчитаны для съемок анимации по многим причинам, и главным образом потому, что изменение температуры может повлиять на карту памяти и снимки могут не сохраниться. А вот камеры 1DX в этом смысле очень надежные.

Значит, именно их вы и используете?

Да, и мы используем их с программой Dragonframe. Мне кажется, что появление этой программы можно считать самым значительным изменением, которое произошло в нашей области за последние десять лет. Мы ждали появления этой программы лет двадцать, а может, и тридцать. Раньше мы использовали программу с геймерских компьютеров Commodore.

Название Dragonframe звучит как игра на Commodore.

Да, вполне возможно. Dragonframe — очень удобная программа. С ней очень легко работать. Можно управлять камерой прямо с «башни». Можно изменить все, что нужно.

Вот только на старых праймах это невозможно...

Нет, но я могу контролировать выдержку или скорость

затвора⁸, температуру цвета⁹ и ISO¹⁰. Это вполне возможно. И все это я могу делать при помощи компьютера, нет необходимости прикасаться к самой фотокамере.

То есть камеру вообще можно не трогать...

Совершенно верно.

Несколько лет назад появилась мода на «фейковую миниатюру». Это когда снимают объективом с зумом и получается, что здания и люди выглядят очень маленькими. Так снимали, например, сцену регаты в картине «Социальная сеть» и титры в начале картины «Шерлок». А у вас, как мне кажется, задача диаметрально противоположная: вы стараетесь сделать так, чтобы предметы в кадре выглядели больше. Что вы делаете для того, чтобы по картинке нельзя было сказать, что вы снимаете кукол?

Хороший вопрос. Мы этим вопросом задавались много лет назад и не нашли какого-либо удовлетворительного ответа. Мне кажется, что многие технические изменения в фотокамерах сводятся к тому, чтобы зритель забыл о том, что он смотрит анимацию. Лично я считаю, что то, что картина является анимированной, не должно выходить на первый план и бросаться в глаза. В идеале зритель

должен посмотреть картину и сказать: «Отличная работа. И, кстати, это был мультфильм».

И я не иду ни на какие уступки с точки зрения фотографирования или освещения. Хотя освещение, которое предпочитает Уэс, является гораздо более плоским и мягким, чем то, которое я обычно выставляю.

В картине есть определенные несостыковки в смысле масштаба (Тристан морщится). Не хочешь на эту тему высказаться?

Вообще-то, не очень (смеется).

Чем это можно объяснить?

Понимаешь, мне кажется, что Уэс хочет сделать большой и роскошный фотоальбом. Открываешь альбом, смотришь на картинку и умиляешься. Переворачиваешь страницу, а там другая потрясающе красивая картинка, которая, правда, может не иметь никакой связи с предыдущей. Мы часто между собой вспоминаем сцену из «Королевства полной луны», в которой Эдвард Нортон наклоняется, чтобы заглянуть внутрь маленькой палатки, а потом поднимается и оказывается около большой палатки, которая магическим образом увеличилась раза в четыре. Не стоит задаваться вопросом, почему это произошло. Не стоит на этом заострять внимание.

Будем просто принимать версию реальности, которую предлагает нам Уэс.

В общем, да.

Не мог бы ты рассказать об освещении меха и кожи, сделанной из прозрачной смолы?

С мехом все довольно просто. Сложно только тогда, когда ты хочешь, чтобы картинка выглядела очень плоской. Шерсть топорщится, и отдельные волосинки отражают свет, как ты ее ни освещай. Мы просто делаем картинку очень мягкой.

То есть, помимо обычных комментариев Уэса, вы делаете свет максимально мягким еще и из-за сложной текстуры?

Да. Иногда, когда Уэс хочет сильно подсветить собак сзади, вокруг их фигур получается ореол. Зачастую мы на всякий случай снимаем несколько разных вариантов подсветки. Мы можем за куклой поставить хромакей, без задней подсветки, чтобы убрать ореол. Мы обязательно делаем снимок, чтобы вокруг куклы не было свечения. В случае если Уэс скажет, что картинка слишком яркая.

Если говорить о текстуре кожи, то прозрачность кожи — это просто замечательно, потому что свет не только от нее отражается, но и проникает внутрь. Кожа выглядит очень естественно. Глина — твердый материал. Когда мы снимали «Уоллеса и Громита», с Громитом было чертовски трудно работать, потому что он был практически белого цвета. Он часто не считывался¹¹ камерой. Он оказывался самым ярким объектом сцены, поэтому с ним было крайне сложно. А вот силикон — приятный материал, и работать с ним удобно.



В некоторых локациях есть дополнительные источники света¹², которые находятся в самой декорации. Я рассматривал театр кабуки, например... эти маленькие фонарики кажутся на самом деле очень яркими.

Да, они есть. За последние три-четыре года светодиоды стали очень стабильными с точки зрения цвета. Кроме светодиодов у нас есть много небольших обычных ламп накаливания, свет которых выглядит более реальным и приближенным к жизни. В мэрии, в выкрашенном красным лаком театре, все лампы по краям балконов — лампы накаливания. На самом деле это автомобильные тормозные лампы.

А чем еще вы освещали эту сцену? Люди освещены именно лампами, установленными в самой декорации?

Да, этих ламп на самом деле не так много. Они дают сильно приглушенный свет¹³. Но они есть. Для того чтобы как можно лучше показать красную лаковую панель. В этой сцене было важно правильно разобраться с углом падения света¹⁴, чтобы основная подсветка не отражалась от лака. Если неправильно выставить основной свет, то будет бликовать. В этом была основная задача правильной постановки освещения.

В эссе Дзюньитиро Танидзаки «Похвала тени» есть отрывок, в котором он пишет о том, что изделия, покрытые лаком, никогда изначально не предполагалось показывать в музеях и вообще видеть при дневном свете. Он пишет о том, что коробочки, покрытые черным лаком с золотой крошкой, предполагалось рассматривать и хранить только в полутемных комнатах для чайной церемонии, чтобы они минимально

ВВЕРХУ: Тристану Оливеру очень нравятся работы американского кинооператора Конрада Холла. В картине «Бесподобный мистер Фокс» встречалось освещение сцены, вдохновленное Холлом. Сравните кадр из картины «Бесподобный мистер Фокс» и «Проклятый путь».

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ ВВЕРХУ: в сцене в театре кабуки есть несколько источников света на самой декорации: лампочки на сцене и бумажные фонари над ними.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ПОСЕРЕДИНЕ: бумажные фонари в качестве источников света в сцене, показывающей членов бейсбольной команды в забегаловке, в которой продается рамен.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВНИЗУ: маленькая лампа в интерьере сцены с участием Атари и Шефа.



отражали свет. Сцены в зале собраний мэри сняты с учетом этой рекомендации. Свет в этих сценах достаточно приглушенный, и лак блестит, когда на него падает свет.

Совершенно верно. В этих сценах нам пришлось сильно потрудиться, чтобы все выглядело совершенно плоским. В картине есть еще одна короткая сцена, в которой показаны заговорщики, за спинами которых висит огромная лаковая панель, словно из манги, с очень тонким и подробным узором и рисунком. В художественном отделе сделали несколько вариантов, потому что Уэс хотел добиться того, чтобы эта панель выглядела совершенно плоской, чтобы на ней ничего не выделялось. Они могли бы все это просто на матовой бумаге напечатать (смеется). Такое ощущение, что эта панель свет вообще не отражает.



То есть зритель может только догадываться о том, что это лаковая панель...

Ну да. Тем не менее все сделали, как просили. Эту работу можно сравнить с задней стороной статуи, которую никто не видит. Но все знают, что сзади она тоже вырезана, то есть все как надо.

В картине наблюдается огромный контраст между интерьерами и экстерьерами. Внешний вид Острова отбросов и интерьеры в полумраке...

Мне кажется, что интерьеры стоит рассматривать как маленькие, украшенные драгоценностями коробочки. Уэс вложил кучу времени и усилий в декорирование интерьеров: в рисунок обоев, ковер, выключатели света. Мне кажется, что ему очень нравится работать с деталями интерьера. Со сценами на открытом воздухе, в которых показано значительно больше пространства, гораздо меньше головной боли.

А на каких кинематографистов ты равнялся и чьими работами вдохновлялся во время съемок мультфильма?

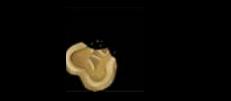
Мне нравится работа нескольких операторов, снимавших игровое кино. Но я очень редко ориентируюсь на анимационные фильмы, потому что, как я уже говорил, не хочу как-то отделять анимационные фильмы от кинематографа в целом. Мне очень нравится, как снимает Конрад Холл, в особенности его картина «Проклятый путь». Мне кажется, снято гениально. И Роджер Дикинс тоже очень хорош.

Уэсу очень нравится «Крестный отец» и Кубрик. В нашей картине много от Кубрика, как мне кажется. Масса открытых, пустых белых пространств.

Иногда Уэс позволяет мне снимать очень драматичные сцены. Например, сцена в канализации из «Бесподобного мистера Фокса». Я добавил в нее текстуру, свет и жесткие тени — все то, что мне нравится.

Да, в этой сцене чувствуется влияние картины «Проклятый путь».

Вот и отлично. Спасибо большое. А в «Острове собак» есть сцена, когда две собаки обегают завод. Это длинная сцена, продолжительностью больше минуты, и мы ее еще не досняли. Вот там все просто супер, лучше не бывает, сплошные руины. По поводу этой сцены Уэс перестал отправлять мне записки. И я думаю и надеюсь, что он мне эту сцену подарит! (Смеется.)



ПРИМЕЧАНИЯ

1. Основной источник света — главный источник освещения определенной сцены. Положение основного источника света обосновано присутствием ярких источников света в самой декорации. Это может быть уличный фонарь, экран телевизора или солнце. Кинематографисты используют принцип «освещения с трех сторон». Сперва они определяют угол падения основного источника света, после чего устанавливают дополнительный источник света (для освещения участков, оставшихся в тени от основного) и заднюю подсветку (этот источник света помогает отделить персонажа или предмет от заднего плана). Во многих сценах фильма, как, например, на открытых пространствах Острова отбросов под облачным небом, кажется, что свет равномерно распределен по всей картинке, и в данной ситуации найти основной источник света не представляется возможным.

2. В описываемом Тристаном примере, когда объектив наведен на предмет, расположенный в паре метров от камеры, глубина резкости будет бесконечной.

3. Диафрагма — это отверстие между шторками затвора, через которое проходит свет. Это отверстие можно сравнить со зрачком глаза, который сжимается или расширяется в зависимости от яркости света.

При помощи диафрагмы фотограф регулирует яркость снимка и глубину резкости. Чем меньше цифра, стоящая после обозначения диафрагмы f , тем шире открыто отверстие или глазок. При установке диафрагмы на $f/2$ отверстие открыто широко и получается кадр с небольшой глубиной резкости. При установке диафрагмы на $f/11$ отверстие открыто не так широко и кадр получается с большей глубиной резкости.

4. Глубина резкости. Когда вы навели фокус на объект съемки, то находящиеся приблизительно на том же расстоянии от камеры остальные объекты тоже будут в фокусе. Пространство, в котором все предметы в кадре выглядят четко, а не расплывчато, называется глубиной резкости. На глубину резкости влияют следующие факторы: Расстояние между объективом и объектом съемки. Чем ближе объект к объективу, тем меньше будет глубина резкости. Чем дальше объект, тем глубина резкости будет больше.

Используемый объектив. У объективов с длинным фокусным расстоянием (мощные «телевики» для фотографирования на дальнем расстоянии) глубина резкости меньше. У широкоугольных объективов (с коротким фокусным расстоянием) глубина резкости больше.

Диафрагма. Когда диафрагма широко открыта, глубина резкости уменьшается. Чем меньше диафрагма, тем больше глубина резкости.

Изменяя один из параметров, можно компенсировать влияние других. Например, объективы с длинным фокусным расстоянием (мощные «телевики») не дают большую глубину резкости, но если уменьшить диафрагму (сузить отверстие, через которое проходит свет), то можно увеличить глубину резкости. В данном случае Тристан говорит, что если актер или предмет находится на расстоянии полутора метров от объектива, то глубина резкости кадра будет большой, но при съемке небольших предметов (кукол) камера должна находиться от них на минимальном расстоянии, это приведет к тому, что глубина резкости будет маленькой.

5. Cooke: британская компания Cooke Optics производит профессиональные и дорогие объективы. Можно сказать, что среди производителей объективов Cooke Optics считается флагманом индустрии. Кинематографисты иногда говорят о том, что у картинки есть «Cooke лук».



Шеф перед
28-миллиметровым
объективом «прайм» (фикс
фокус).

6. Объективы «прайм», или фикс фокус, — это объективы с фиксированным фокусным расстоянием, то есть без зума. Они дают более качественный снимок, чем объективы с зумом. Однако если вы хотите снять объект более крупным планом или приблизить что-то на дальнем плане, вам придется поменять фикс фокус на объектив с зумом или объектив с другим фиксированным фокусным расстоянием. Получается, что для съемки необходимо несколько объективов с различным фиксированным фокусным расстоянием (чего, в принципе, можно было бы избежать, снимая объективом с зумом). Кадры, снятые объективами с фиксированным фокусным расстоянием, изготовленные разными производителями, немного отличаются друг от друга, поэтому, чтобы сохранить целостность восприятия фильма, необходимо использовать только объективы фикс фокус одной фирмы. Если на съемочной площадке задействовано сорок фотокамер, то к каждой из них потребуется несколько объективов.

7. DSLR (digital single-lens reflex) — класс цифровых фотоаппаратов, построенных на основе принципа однообъективной зеркальной камеры, использующейся в пленочной фотографии. Крупнейшими производителями профессиональных камер этого класса являются Canon и Nikon. Профессиональные фотографы используют дорогие модели, однако существуют также DSLR-камеры для любителей. В начале этого века низкобюджетный независимый кинематограф снимался в основном на DSLR-камеры, дававшие достаточно высокое качество видео, но стоившие гораздо меньше хороших видеокамер. На DSLR-камеру можно делать одиночные снимки высокого разрешения, поэтому эти фотоаппараты широко используют в stop-motion анимации.

8. Скорость затвора — период времени, в течение которого затвор открыт и пропускает свет. Измеряется в долях секунды.

9. Температура цвета. В данном случае Тристан использует этот термин в качестве синонима понятия «баланс белого». Дневной свет, флуоресцентный и свет лампы отличаются. Установка баланса белого — выставление параметров камеры таким образом, чтобы она воспринимала определенный оттенок цвета в качестве белого.

10. ISO. Изначально термин обозначал светочувствительность пленки. Сейчас на DSLR-камерах ISO выставляется вручную.

11. Не считывается камерой. Если камера не может считать и отобразить определенный сигнал, то говорят, что что-то не считывается. Это могут быть части кадра, являющиеся слишком яркими, которые будут выглядеть на пленке или цифровом носителе в виде белого пятна без текстуры и отображения того, что находится внутри него. Части кадра, приближающиеся к тому, чтобы их не считывала камера, называются горячими. Появление таких участков далеко не всегда означает что-то плохое. Иногда кинематографисты сознательно создают и сохраняют такие участки, если их наличие объясняется соображениями определенного видения оператора или режиссера. Горячие части кадра — это просто места, находящиеся на грани, за которыми надо внимательно следить.

12. Дополнительные источники света: источники света, которые являются частью сцены/декорации.

13. Приглушенный свет (в оригинале использован более общий термин Low-key. — Прим. пер.). Понятие Low-key используется в живописи, фотографии, кино и имеет несколько слегка различных смыслов. Например, этот термин может означать, что большие части композиции остались затемненными. В данном случае Тристан говорит о слабом освещении, и он не стал использовать три стандартных источника света для подсветки сцены.

14. Угол падения света. Понятие из физики, означающее угол падения света на объект. Кроме этого кинематографисты учитывают угол отражения света.



WARNING



ОЩУЩЕНИЕ ПРИЯТНОГО ШОКА

ИНТЕРВЬЮ СО СПЕЦИАЛИСТОМ ПО СПЕЦЭФФЕКТАМ

Тимом Ледбери



ТИМ ЛЕДБЕРИ делает спецэффекты для художественных фильмов со времен «Гарри Поттера и Узника Азкабана», работая как с игровыми, так и со stop-motion лентами. Он руководил отделом визуальных эффектов во время съемок «Бесподобного мистера Фокса» и сейчас занимает эту должность на съемках «Острова собак». Как супервайзер Тим как никто другой должен знать, как будет выглядеть смонтированный фильм. Тот факт, что он не может сказать на эту тему ничего конкретного, свидетельствует о том, что сейчас, пожалуй, никто не может с уверенностью утверждать, какой будет эта картина.

Мне не один раз подчеркивали, что все в этой картине сделано руками. Но вот он ты, руководитель отдела визуальных эффектов. Так в чем именно будет заключаться твоя работа над этой картиной?

Ну, наконец-то ты обнаружил, что здесь есть отдел визуальных эффектов (смеется). В обычной голливудской картине присутствует много элементов, сделанных на компьютере. Уэсу нравится манипулировать тем, что находится в кадре, но он хочет делать это по старинке, с помощью реальных предметов. Так сложнее, чем с помощью компьютерной анимации, которая предоставляет возможность полного контроля. В этой

картине присутствуют разные элементы, которые надо совместить. Но Уэс ненавидит компьютерную анимацию.

Значит, твой отдел ничего не производит?

Мы слегка манипулируем. Можем сделать что-то мелкое, если это необходимо. В «Бесподобном мистере Фоксе» мы делали минимальную компьютерную анимацию. Могли взять, например, кадр, немного растянуть его и сделать копию. С чисто технической точки зрения это считается компьютерной анимацией, но на самом деле мы что-то делаем с кадром, который снят вживую с реальными вещами.

Многие кадры с белым небом сейчас выглядят

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: руководители отделов смотрят отснятый материал в главной переговорной. Дизайн интерьера комнаты сделал Аб Роджерс, предложивший ковер такого же красного цвета, какой мы видим в сценах в зале мэрии.

ВВЕРХУ: распечатки кадров из фильма на стене главной переговорной. Во время интервью Тим Ледбери показывает на кадры и объясняет, что именно он в них изменит, когда их передадут в отдел спецэффектов.



иначе. На заднем плане некоторых изображающих Остров отбросов кадров появились руины города, или черные тучи сверху, или в них появились двигающиеся вагонетки фуникулера. На одном кадре на заднем плане появилась река с плывущими по ней баржами.

А от того, что вы накладываете и добавляете в кадр, мир будет ощущаться как-то более полным и законченным?

Некоторые кадры требуют минимальной доработки. На них на заднем плане могут появиться холмы или размытые станины фуникулера, на котором доставляют мусор. Уэс просит поставить на заднем плане холмы, но потом видит, что они придают кадру глубину, и просит их «смазать» туманом. Все это небольшие изменения, которые принципиально ничего не меняют. Кадры интерьеров остаются такими же, как и были, изменения вносятся в экстерьеры.

Если говорить об интерьерах, возьмем, допустим, сцену в зале собраний мэрии. Я видел черновой материал, он останется без изменений в законченной версии картины?

Мы сделаем их более атмосферными и добавим дымки, чтобы зал казался больше. Опять же, разговор идет о минимальных изменениях. Будет добавлена минимальная дымка, словно от сигаретного дыма, чтобы пространство казалось шире. Некоторые сцены останутся без изменений. На некоторых кадрах небо очень яркого цвета, но в целом оно белое. Будь то на ярком или на белом небе, мы будем в состоянии нарисовать на нем небольшое облачко.

В stop-motion анимации есть определенное действие, которое мы называем поклеточной разбивкой. Эту операцию проводят тогда, когда надо создать разную степень освещенности. Мы ставим хромакей за куклу и делаем снимок, и это дает нам возможность потом

ВВЕРХУ: маленькая фигурка Рекса прыгает при помощи приделанной к кукле скобы. На стадии постпродакшена скобу или рукоятку сотрут.

ВНИЗУ: взлет самолета Атари. В этом кадре совмещены несколько элементов: горы, башни и туман, отснятые отдельными слоями.





ВВЕРХУ: три героя плывут в обработанном кадре, в котором добавлена вода и затерты рукоятки на куклах.

ВНИЗУ: Спотс, Атари и Шеф плывут в еще не обработанном кадре.

изменить за куклой цвет неба.

Кроме этого мы делаем съемку с разной степенью освещения. Например, на кадры движения вагонеток фуникулера мы накладываем подложку, то, что они проезжают: дома и так далее. В этом смысле в stop-motion анимации есть преимущества перед игровыми картинками.

Кроме решения творческих задач мы подчищаем кадр. В кукол воткнуты рукоятки, с помощью которых их передвигают, и эти рукоятки надо затирать. Надо подчищать и рты кукол. На некоторых куклах, как, например, на Трейси, на это может уйти три или четыре недели. Трейси — очень разговорчивая. Поэтому надо потратить много сил на то, чтобы картинка выглядела естественно. В общем, наша работа совсем не glamorous, но необходимая.

Можешь описать цветовую гамму, которая будет после постпродакшена?

Уэс хочет много белого. Белый цвет контрастирует с яркими кадрами в середине картины. Ночные кадры будут фиолетовыми, синими или черными. Я пока не знаю.

То есть цветовая палитра находится на стадии развития?

У Уэса очень четкое представление о цветовой палитре. Он может высказать идею, но потом от нее отойти, но у меня всегда такое чувство, что он снова вернется к изначальной. Во время работы над «Бесподобным мистером Фоксом» мы испробовали семнадцать вариантов оттенка неба, но потом режиссер все равно вернулся к тому, который был вначале. В конце работы все может вернуться к тому, как все было нарисовано в аниматике. Иногда Уэс хочет попробовать что-то новое. Вот сейчас я могу сказать, что небо будет ярким, но на самом деле оно может выглядеть совсем по-другому (смеется).

Я размышлял о том, может ли небо быть похожим на те фантасмагоричные матовые небеса, какие мы видим в классике японского кино вроде «Кайдана» и «Тени воина».

Мы с Уэсом обсуждали такой вариант раскрашенного неба, но он все же склоняется к простому небу, по которому плывут облака из ваты. Но все может измениться. Я провел много подготовительной работы и пробовал разные варианты. Мы даже говорили о том, что небо можно сделать как матовую картинку на стекле. Но ему нужна реальная материальная модель.

Значит, ты видел гораздо больше готового материала, чем остальные...

Да, мне по работе приходится все отсматривать.

Понятно (смеется).

И я вот что скажу. Когда кто-то уезжает на несколько месяцев, вернувшись, он или она испытывает ощущение приятного шока.





ВВЕРХУ: в начале работы над картиной Уэс рекомендовал руководителям отделов посмотреть «Легенду о Нараяме» (САМЫЙ ВЕРХНИЙ КАДР). Как и «Остров собак», этот фильм рассказывает историю о расставании. В небольшой деревушке существует традиция, согласно которой старики должны уходить умирать в горы. Старуха и ее взрослый сын готовятся к расставанию. Полностью снятый в студии на фоне роскошных декораций, фильм Кэйсукэ Киноситы похож на басню, пьесу или иллюстрированную книгу. Яркое цветовое решение и трагическое повествование идут рука об руку во многих японских картинах. Нарисованное небо мы видим в «Кайдане» Масаки

Кобаяси (ВТОРОЙ КАДР СВЕРХУ), в фильмах Курасава «Под стук трамвайных колес» (ТРЕТИЙ КАДР СВЕРХУ, СЛЕВА), «Тень воина» (ТРЕТИЙ СВЕРХУ, СПРАВА) и «Еще нет» (НЕПОСРЕДСТВЕННО НАД ТЕКСТОМ).

СЛЕВА: зрителя знакомят с членами стаи собак-героев.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: золотое небо над Островом отбросов. В одной из ранних версий кадра небо было белым, а гора мусора показана в виде темного сидуэта (ВВЕРХУ). Атари приземляется на Остров отбросов, над ним серебряные облака, а под ним серебряное море (ПОСЕРЕДИНЕ). Атари и Шеф бегут под зловещим оранжевым небом (ВНИЗУ).





HERO



PINCHED



AIMING



SAD



SHOCKED



Eyes Closed



CONTENT



GLEE



Wonderment



SQUINT
WHISPER



RAGING



GLOWING



Brow
Down



BROW UP



BROW
SMALL
UP

СТРУКТУРИРОВАННАЯ ПЬЕСА

ИНТЕРВЬЮ С РЕЖИССЕРОМ АНИМАЦИИ
Марком Уорингом



НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: некоторые из лиц Атари. Кроме этих масок есть еще и другие, с подвижным ртом. Подпись «Герой» свидетельствует, скорее, не о внешнем, исполненном внутреннему достоинству виде, а о том, что это лицо является главным, основным и стандартным. Термин «герой» и «героический» используется у кинематографистов для описания лучшего угла съемки сцены, лучшей декорации или лучшего дубля актерской игры, а также лучшей куклы для съемки крупным планом.

СПРАВА: Атари с собаками входят в зал собраний мэрии.



ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА режиссера анимации Марка Уоринга — следить за тем, чтобы «игра» кукол была одинаковой во всех сценах фильма, над которыми работают двадцать пять аниматоров. Он был ведущим аниматором во время съемок «Бесподобного мистера Фокса», а сейчас, во время работы над «Островом собак», на нем лежит еще большая ответственность. «Я должен выслушивать все мысли и идеи Уэса и доводить их суть до команды аниматоров, — говорит Марк. — Сейчас я дошел до такого состояния, что мне кажется, будто во мне живет внутренний Уэс». Марк поделился своими соображениями о стиле режиссуры Уэса, процессе монтажа, а также о том, каким будет новый фильм.



Как вы пришли к пониманию того, каким будет стиль анимации?

В самом начале работы мы с Уэсом поговорили о том, каким будет общий вид картины. Он очень хотел сохранить ощущение ручной работы. Он говорил о том, что зритель должен заметить, что все в картине сделано руками. По поводу сменных масок лиц и ртов Уэс сказал, что ему не хочется, чтобы переходы от одной маски к другой были супермягкими, он хотел, чтобы зрители увидели, что маски немного различаются, чтобы подчеркнуть рукотворность создания картины. И он говорил о том, что люди должны заметить, что шерсть животных шевелится.

Иногда во время работы я задаю себе вопрос: «Зачем я это делаю?» И потом вспоминаю: «Ах да, меня же об этом попросили». Уэс постоянно стремится сделать что-то новое и непохожее.

Иногда зрители игрового кино задумываются над тем, было ли что-то в картине сделано сознательно или просто так случайно получилось. У вас очень продолжительный рабочий процесс, и если возникают какие-либо шероховатости, то вы их наверняка замечаете, потому что над сценой работали целый месяц.

О да. Уэс обращает внимание даже на мельчайшие детали. Вот, например, бутылка воды. Уэс обращает внимание на цвет крышечки и на то, сколько на ней риск. В этой картине нет ничего случайного. Вот так Уэс работает.

Ты, наверное, уже познакомился с базой данных?

Расскажи нам о ней.

Марк достает планшет и открывает программу, в которой, по его словам, содержится «весь фильм», разложенный по кадрам. Вместо еще не отснятых кадров стоят кадры из аниматика. В этой программе сохранены все комментарии, данные Уэсом по каждому конкретному кадру. Марк открывает первый попавшийся кадр и пролистывает комментарии, данные в формате

«вопрос – ответ».

«У нас ничего не теряется. Здесь записаны все разговоры, которые мы с ним вели», – объясняет он.

Я вижу, что они обсуждали свет, режиссуру, анимацию и многие другие вопросы.

Уэс контролирует все и вся, именно поэтому я показал тебе эту программу. После «Бесподобного мистера Фокса» я так и подумал, что он сделает еще одну анимированную картину, потому что этот жанр ему практически идеально подходит. Во время съемок игрового кино...

...могут возникнуть непредвиденные обстоятельства.

Совершенно верно. Может, например, начаться дождь, и нам придется отложить работу над какой-то сценой и заняться чем-то другим. Здесь же он контролирует все, каждую мельчайшую деталь. Конечно, ему это должно нравиться! Так что я уверен, что Уэс будет еще снимать анимационные фильмы.

Мне кажется, что ему очень комфортно в этом мире. Этот мир позволяет ему экспериментировать. И повторюсь, он почти пытается внедрить в картину некоторые шероховатости и некий разнобой. Возможно, что это мало кто заметит. Но если кто и заметит, то начнет думать о том, было ли это сделано сознательно или нет. Уэс играет со структурой.

Мне кажется, что именно эта способность режиссера, желание продолжать играть и изобретать, является сильно недооцененной. Такие режиссеры создают систему, которая помогает им играть, хотя эта структура и усложняет жизнь работающим над картиной. Но если не играть и не экспериментировать, то кино получится плохое. Так что нужен самый главный человек, который выступает за такое положение вещей.

ВВЕРХУ: Атари выбирается из хижины из бутылок.

НА ПРОТИВПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: Марк Уоринг вместе с декораторами Коллетт Пиджен и Джо Макдональдом рядом с декорацией библиотеки.

Да, так и есть. Существуют определенные правила, он сам создал очень жесткие правила и установки, которые можно нарушать только в исключительных случаях. И когда кажется, что сделать что-то практически невозможно, он говорит: «Давай попробуем, я знаю, что у тебя получится».

Когда ты говоришь о правилах, то имеешь в виду жестко фронтальную композицию и подобные вещи?

Да, потому что правила ограничивают свободу. Но это структура, которую он сам создал. И всегда занятно наблюдать, как он играет с этой структурой, насколько он позволяет самому себе от нее отойти.

Ну да, ведь игра — это всего лишь несколько правил. Правила для игры необходимы. Невозможно играть, когда нет правил. Правила создают творческий настрой.

Да. Потому что правила создают ситуацию, в которой ты начинаешь задумываться, как что-то сделать. Все в конечном счете сводится к решению стоящих перед тобой задач. Каждый день каждый из нас собирает пазл.

Иногда Уэс сознательно проверяет людей. Он говорит: «Я знаю, что это сложно. Но у тебя все получится».

И он ведь всегда выслушивает аргументы человека?

О да. Не то чтобы он шел на компромисс, но он внимательно выслушивает все соображения. Например,

Тристан может ему сказать: «У меня с этим объективом физически не получится сделать кадр такого крупного плана». И тогда Уэс может сказать: «Хорошо. Давай попробуем найти другое решение». И они попытаются найти способ, как можно сделать фотографию более крупного плана.

Иногда он идет даже дальше, чем пошел бы я сам. Даже дальше, чем, как кажется, он сам мог бы пойти. Допустим, кукла стоит в определенном месте. Он говорит: «Отодвинь ее дальше. Выведи ее из кадра». И ты понимаешь, что это уже совсем не дело. Он и сам понимает, что этим ничего не добьешься. Он попробовал и понял, что что-то просто не работает.

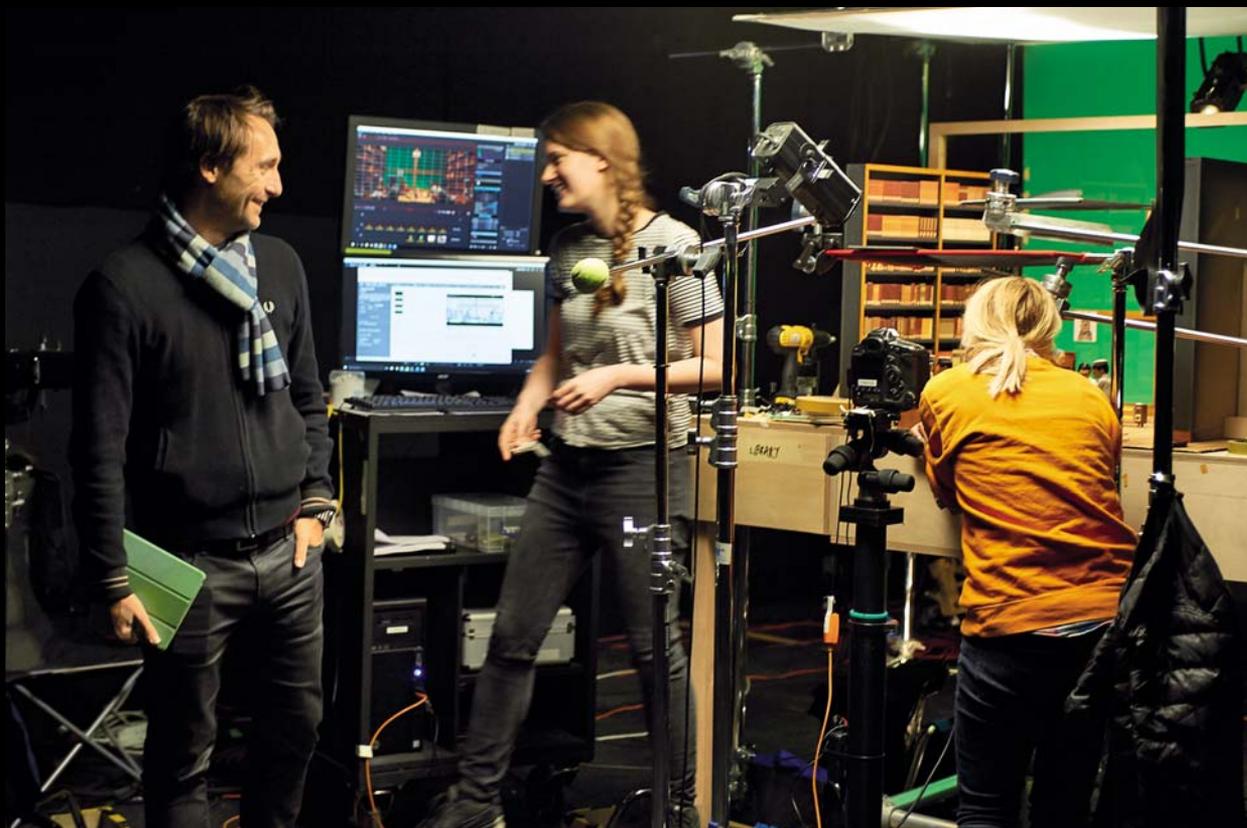
Иногда так поступают театральные режиссеры. Они просят актеров: «Переигрывай и дай мне взглянуть на то, что получается. После этого я пойму, как с этой сценой разобратся».

Совершенно верно. Ему всегда надо видеть варианты, три по крайней мере. Один вариант — этого слишком мало. Один — просто смешной, вариант, который явно никуда не пойдет, еще один, и тот, который тебе самому нравится.

Я вот вижу здесь комментарий: «Подрезать 3 и 3». Что это значит?

Это будет комментарий монтажерам. Подрезать края кадра сверху и сбоку.

То есть подрезать три кадра?



Да, он имеет в виду кадры. У него один кадр сильно зависит от предыдущего, а получилось несколько кадров подряд, которые практически одинаковые.

Это из-за того, что к куклам прикреплены рукоятки? Поэтому надо снимать дополнительные кадры в случае, если они понадобятся при монтаже?

Да. У нас восемь кадров в начале и десять в конце. Так что кадров не очень много. А нам придется с ними поработать...

То есть вы много чего меняете в картинке?

Не то слово. Мы передвигаем предметы внутри кадра, убыстряем движение или замедляем. Подстраиваем кадры под определенный хронометраж.

При съемках игровых картин делают очень приблизительный монтаж. Но если я тебя правильно понял, то Уэс и (монтажер) Ральф Фостер уже делают почти законченный монтаж. Если судить по этому комментарию касательно трех кадров, так оно должно быть.

В общем, да... Чтобы снимать дальше, нам нужно точно видеть то, что уже отсняли. Уэс вложил много сил в монтаж аниматика, в действии которого заложен определенный ритм. Как в музыке.

Даже во время съемки Уэс думает о постпродакшене.

Так оно и есть. Думаю, что как только закончим съемку, будет обзор отснятого, еще один монтаж и финальная доработка.

То есть сразу после окончания съемок картина будет почти готова?

Да. Не думаю, что мы будем доснимать один кадр тут, один — там или вообще что-то кардинально менять.

Хотел попросить тебя рассказать о разнице между «Бесподобным мистером Фоксом» и «Островом собак».

«Бесподобный мистер Фокс» — это экранизация известной детской книги, даже если в ней очень много того, что привнес в историю Уэс. А вот «Остров собак» — это совершенно новая вещь, и уже поэтому интересная. Не думаю, что зрители подозревают, насколько это многоплановая картина. В принципе, очень многоплановой была и картина «Бесподобный мистер Фокс», но в любом случае это адаптация детской книги. В той ленте Уэс привнес тему отношений между членами семьи и другие темы, которые он поднимает во всех остальных своих работах.

В «Острове собак» поднимаются темы лидерства, власти, жестокости по отношению к животным... что-то даже близкое к теме геноцида. Вопросы, касающиеся индивидов, групп, отношения к жизни. Уэс затрагивает все эти темы. И когда будет смонтирован финальный вариант, будет крайне любопытно увидеть, настолько ли

громко эти темы прозвучат или Уэс захочет их немного «притушить»... Насколько он захочет на них сделать акцент и продвинуть.

И эти вопросы во многом зависят от музыки и озвучки, поэтому пока до конца не понятно...

Да, и не только от них. Но уже сейчас я чувствую, как он продвигает эти темы, делает на них акцент, не уходит от них.

Мне кажется, что многие восприняли «Отель "Гранд-Будапешт"» и другие его картины как фильмы с довольно грустной концовкой. Но мне кажется, что в этой картине люди не ожидают грустной концовки.

Я тоже так думаю. Мне кажется, что все ждут нового «Бесподобного мистера Фокса». Люди будут говорить: «А-а-а, это фильм о собаках». Но он далеко не только о собаках.



СЛЕВА: испуганные собаки, Оракул в первом ряду.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: Марк говорит: «Мы должны были понять, как ведут себя собаки. Насколько они похожи на людей? В сценарии есть сцены, в которых собаки делают то, что обычно делают люди, например строят плот, пилят доски, носят в зубах разные предметы. У одной собаки в пасти была кисточка. Но в основном собаки делают только то, что свойственно собакам».





АККОМПАНеМЕНТ ДРАМЫ

ИНТЕРВЬЮ С КОМПОЗИТОРОМ ДЛЯ ТАЙКО

Каору Ватанабэ



ПОСЛЕ ТОГО как Каору окончил Манхэттенскую музыкальную школу по классу саксофона и джазовой флейты, он сделал поворот на 180 градусов: он переехал в Японию и присоединился к элитному ансамблю барабанщиков Kodo. Каору был первым человеком, родившимся не в Японии, который присоединился к съемочной группе фильма. «Я пережил много важных жизненных моментов, когда рос в Америке, будучи японцем, играл классическую музыку и джаз и думал о моей связи с этой музыкой. А затем, когда переехал в Японию, пытался понять традиционную японскую музыку и то, где все-таки мой дом», — рассказывает он.

После почти десяти лет работы с Kodo он вернулся в США, где сейчас занимается музыкой, только в гибридной форме, совмещая восточные и западные ритмы и мелодии. Каору рассказал о работе с Уэсом над созданием традиционного и не очень звучания в музыке «Острова собак».

Ты все еще работаешь над музыкой для этого фильма или уже закончил?

Мы все еще находимся в гуще событий. Вот совсем недавно ко мне в студию приходили люди, чтобы кое-что записать.

А вокал в саундтреке будет?

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: портрет Каору Ватанабэ, сделанный Брайсом Крейгом.

ВВЕРХУ: дизайн костюмов трех барабанщиков, играющих на тайко, Фелисия Хаймоз.



Да, может, секунд десять во время сцены в театре. Oh, Во время представления театра кабуки?

Именно тогда. Там должны петь дети, поэтому я придумал песенку, и скоро ко мне должны прийти дети друзей, чтобы ее записать.

Так какова твоя роль в процессе съемок этого фильма? И как она изменялась со временем?

За последний год моя роль сильно изменилась. Год назад мы с Уэсом сидели в студии, я играл ему мелодию, а он просил что-нибудь добавить или убрать. Предлагал мне попробовать новые ритмы, звуки и идеи. Мы это сделали, и я подумал, что на этом-то все и закончится. Но потом он начал писать мне имейлы и спрашивать, могу ли я создать какое-то определенное настроение или ритм. Или что-то вроде «мне нужен вот такой отрывок». Тогда я начинал что-то менять. Занятный был процесс.

А ты был знаком с Уэсом до проекта?

Нет, не был. Нас познакомил музыкальный супервайзер Рэнди Постер. Мы с Рэнди где-то полгода общались, а потом он мне пишет: «Я хочу завтра привести к тебе в студию Уэса». О бог ты мой!

Он вошел в студию, и через пять минут мы уже устроили джем-сейшен. Он сразу сказал, что он не музыкант и не барабанщик. Но он интуитивно воспринимает музыку. Я дал ему барабанные палочки, и он начал наигрывать ритм, а я подстроился под него и импровизировал. Я тогда не знал, что он работает над

этим фильмом. Мы поиграли так минут пять, а потом он неожиданно говорит: «Ну, так когда ты сможешь подойти ко мне в студию?» И я такой: «Что? Зачем мне подходить... (Смеется.) О чем ты вообще говоришь?» В общем, я рад был с ним познакомиться, потому что мне очень нравились его фильмы. В музыкальном смысле мы с ним были, так сказать, на одной волне.

У меня такое ощущение, что у барабанов в фильме есть какой-то свой мотив. Я видел только часть картины, и не финальную версию, и помню сцену, где появляется стая собак-героев. Если не ошибаюсь, то в тот момент играла музыка, которую, как я определил, взяли из «Семи самураев». Это отрывок японского композитора Фумио Хаясаки, сыгранный на барабанах. Мне кажется, что барабаны являются как бы сердцебиением всего фильма, по крайней мере у меня сложилось такое впечатление после тех сцен, которые я видел. Барабаны звучали негромко, но практически постоянно и как бы раскручивали, поднимали сцену. Для фильма ты написал только партию барабанов?

Вообще-то, я не только барабанщик, но и флейтист. И в шутку я часто говорю Уэсу: «Послушай, может, нам добавить в саундтрек флейту?» (Смеется.) Если честно, я не знаю, как много барабанов будет в фильме. Может, всего пару минут где-нибудь в середине картины. Но пока мне кажется, что барабаны будут звучать в самом начале фильма, а также в некоторых важных и поворотных моментах. Я написал саундтрек, но не знаю,

ВВЕРХУ СЛЕВА: Уэс всегда положительно относился к творческим порывам молодежи: скетчи и театрализованные представления труппы Max Fischer Players, сценические успехи Марго Тененбаум, выступление Сьюзи Бишоп в роли вороны в одноактной опере «Флудд Ноя».

ВВЕРХУ СПРАВА: участники хора кабуки с преподавателем.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ СЛЕВА: ученики школы Мегасаки во время выступления. Толчком к созданию фильма послужил увиденный Уэсом выложенный на YouTube клип выступления тайко ансамбля Kodo из передачи на Wowow TV. Именно об этом клипе и рассказывал Энди Гент.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ПОСЕРЕДИНЕ: кадры выступления ансамбля Kodo.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ, ДАЛЬНЯЯ СПРАВА: портрет Каору Ваганабэ, снятый Юки Кокубо.

насколько активно будут использовать музыку. Мне самому интересно, что в итоге получится.

Так, значит, мальчики, играющие на барабанах тайко в самом начале картины, — это ты?

Ну, я точно не двенадцатилетний мальчик...

(Смеется.) Я имею в виду, что это музыка в твоём исполнении?

О да, это я играю (смеется). Мои друзья видели этот клип и спрашивали, не сняли ли этот эпизод с меня, надев на меня специальный костюм захвата движений с датчиками. Но этого точно не было. Помню, что, когда мы год назад записывали эту музыку, Уэс снимал меня с разных сторон на iPhone... Но я не знаю, насколько я и мои движения легли в основу того, что мы видим в фильме.

В самом начале обсуждения фильма мы с Уэсом говорили об этой сцене. В то время к съемкам еще не приступили, и вся история была в виде раскадровок. Уэс спрашивал меня, знаю ли я мальчиков-барабанщиков,

которых он мог бы заснять. Тут занятно только то, что он уже на самой ранней стадии работы держал в голове эту сцену.

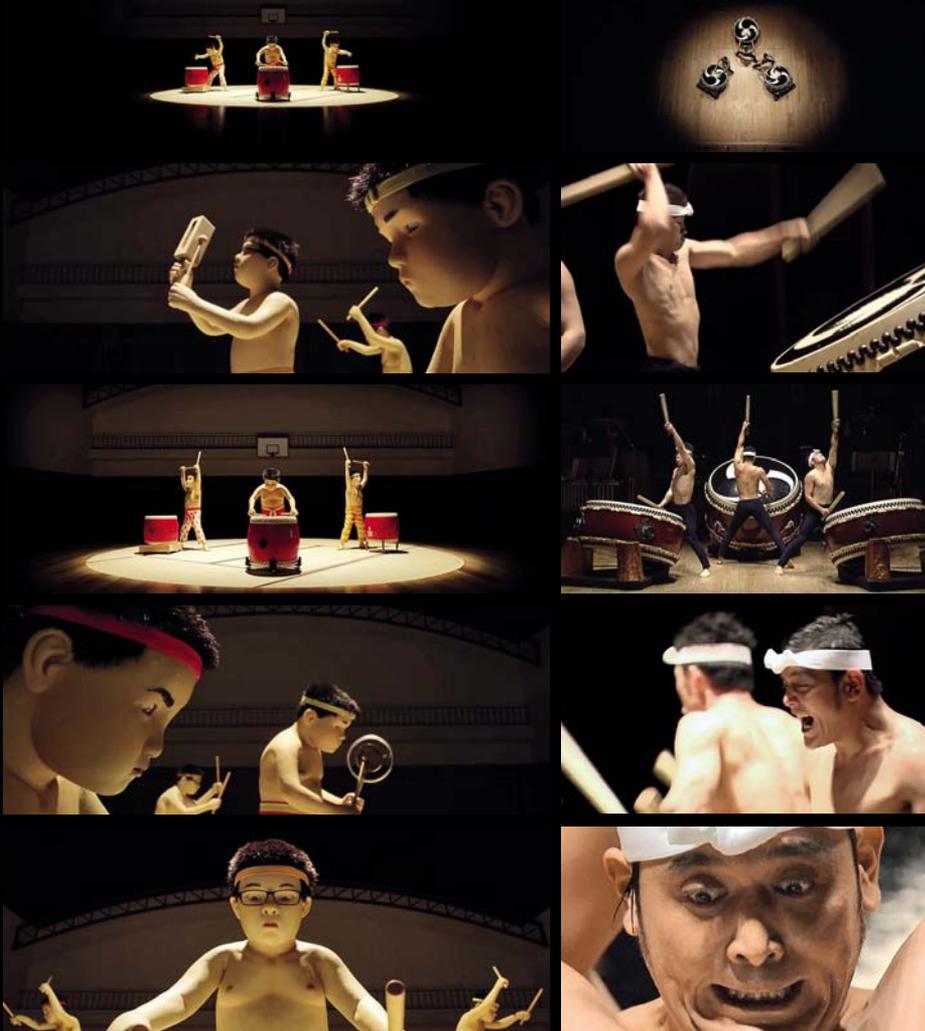
Вот что я скажу по поводу того, как стучат в начале фильма. Техника и исполнение не традиционные, я считаю, что это современное исполнение, это стиль игры, появившийся уже после Второй мировой войны. Чисто в традиционном контексте на тайко играли в театре, будь то кабуки или но, на фестивалях, в качестве аккомпанемента танцам, пению или во время каких-либо священных ритуалов. Главное то, что тайко был элементом чего-то большего. Группы барабанщиков тайко появились только в 1950-х, и выступали они отдельно. Так что если вы когда-нибудь видели на сцене исполнителей на барабанах тайко и их игра не являлась частью ритуала или театральной постановки, это, скорее всего, то, что существует с 1950-х.

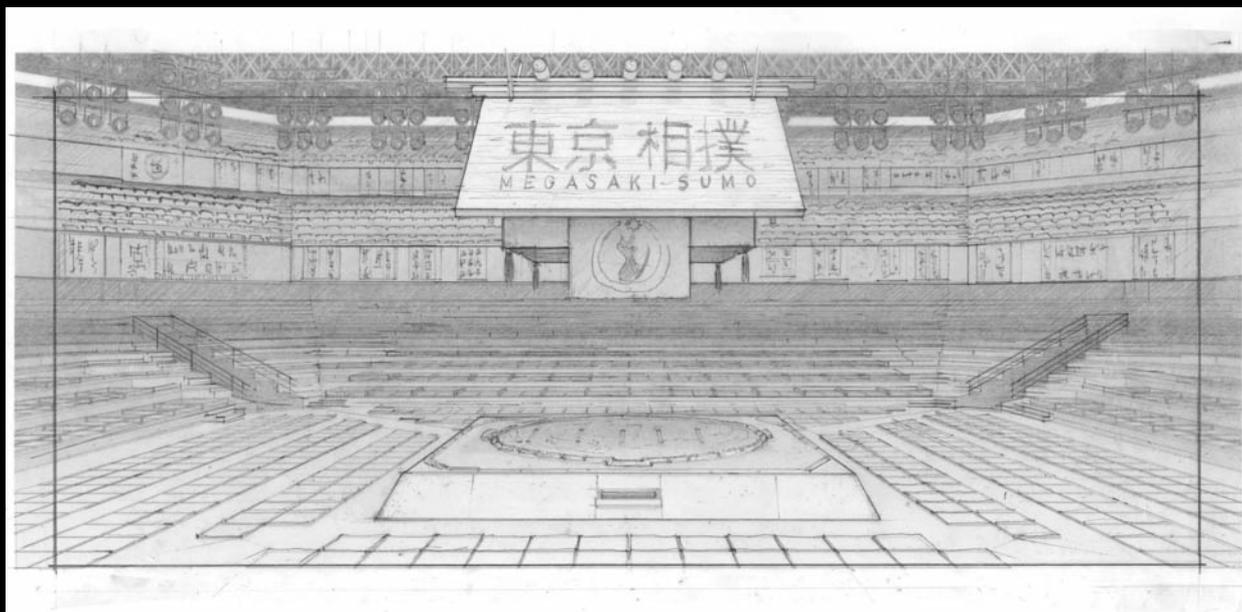
И ты именно в такой группе играл?

Да, в этом жанре ансамбль Kodo считается одним из лучших в Японии. Члены этого и других подобных ансамблей изучают музыку театров кабуки и но, традиционную музыку, которую играли на фестивалях, после чего используют элементы этой музыки в своих выступлениях.

Так что корни у этого музыкального жанра традиционные, а сценическое представление современное. Тут не совсем просто разобраться, где заканчивается традиция и начинается современная музыка. Вот кабуки — это традиционная художественная форма. У Уэса появилась идея показать тайко в виде части школьной постановки, и мне кажется, что это отличная задумка. Но надо иметь в виду, что то, что эти ребята исполняют, это совсем не то, что играют музыканты во время представления пьесы в театре кабуки.

Действие фильма происходит в XX веке, а выходит он в XXI. В нем, как мы уже обсуждали, много отсылок, а иногда и авторских миксов к традиционному японскому искусству: тайко, кабуки, сумо и др. Как японцы относятся к традиционным видам искусства сегодня?





ВВЕРХУ: эскиз сцены арены для занятий сумо, автор Микаэль Аудзура.



СЛЕВА: кадр из сцены поединка сумоистов.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВВЕРХУ: аниматор Данаил Краев работает над сценой в театре кабуки. Во время настоящего спектакля в театре барабанщики тайко не должны находиться там, где они находятся по сценарию фильма.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ, ВТОРОЙ КАДР ВВЕРХУ: в постановке кабуки Keian Taiheiki роль собаки исполняет человек, но в рисунке Тояхары Кучиники в этой роли изображена настоящая собака.

Как часто эти темы возникают в контексте современной поп-культуры, как, допустим, в фильме Уэса?

Сумо и кабуки по сей день очень популярны. Ну, возможно, что сумо более популярно у людей старшего поколения, но все знают имена лучших сумоистов. Даже если ваши дети не занимаются и не очень интересуются сумо, этот вид спорта все равно пользуется огромной популярностью.

Во многих старых японских картинах 1950-х показывают, как дети смотрят сумо по ТВ и просто фанатеют.

(Смеется.) Ну, не знаю, насколько сейчас это так. Театр кабуки тоже очень популярен, так как многие звезды кабуки играют в кино. Эти актеры снимаются в рекламе Coca-Cola и других брендов. Они знаменитости. И это прекрасно, потому что искусству кабуки уже более пятисот лет, но оно является частью поп-культуры.

Я не видел сцены сумо в фильме, поэтому не буду на эту тему высказываться. В целом могу сказать, что японцы хорошо знают свою традиционную культуру и гордятся ею.

Уэс очень внимательно относится к деталям. Когда я в первый раз увидел в фильме сцену игры на барабанах тайко, то тут же заметил, что ребята исполняли что-то не имеющее отношения к кабуки. Но, с другой стороны, ведь это всего лишь часть школьного представления, поэтому парни не обязаны играть так, как играют профессионалы.

Тем не менее школьники умеют стучать на барабанах.

Ну да. В общем, в сцене нет никакого противоречия. Когда я первый раз увидел эту сцену, то подумал: «Отлично! Очень прикольно». (Смеется.) Импровизация на тему тайко. В любом случае все было сделано очень естественно.

Ты работал над картиной «Молчание» Мартина Скорсезе, верно?

Да. И в тот раз мне пришлось весь день провести в студии и пробовать разные подходы и варианты мелодий. В самой картине использовали минимум из того, что я тогда для них сделал. Буквально несколько звуков: дон, дон... Понимаете? Очень размеренные, монотонные звуки ударов продолжительностью около двух минут. Я

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ, ТРЕТИЙ КАДР ВВЕРХУ: в фильме 1934 г. Ясудзиро Одзу «История о плывущих водорослях» о странствующей труппе актеров кабуки (СЛЕВА И ПОСЕРЕДИНЕ) в роли собаки выступал ребенок. Актер кабуки в костюме собаки (СПРАВА).

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВНИЗУ: аниматор Эли Шапуи работает с барабанщиком. В сцене кожа барабана должна вибрировать от ударов. Этот эффект достигается при помощи шприцев, которыми закачивают воздух внутрь барабана, что позволяет создавать натяжение кожи, обтягивающей музыкальный инструмент (СПРАВА).

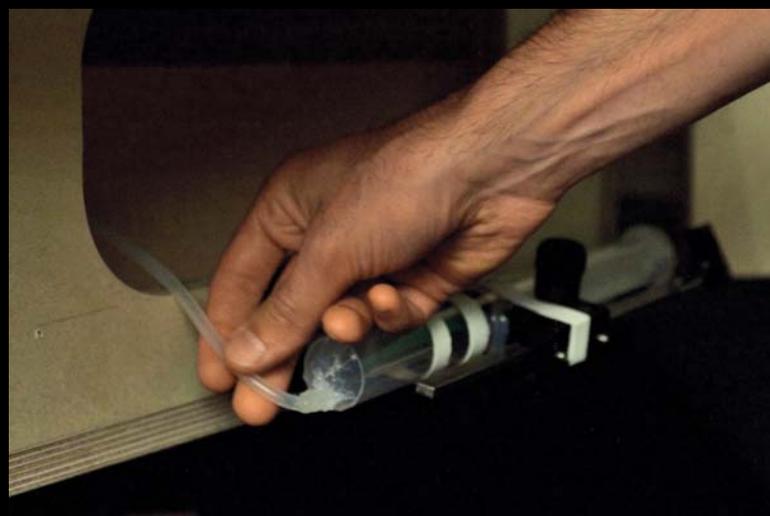


очень расстроился, когда увидел фильм. Я им записал много разных ритмов. В общем, мне хотелось, чтобы они больше мою музыку использовали. Но Мартин знает, что делает. Сама картина получилась очень хорошей.

Как я уже говорил, барабан тайко использовали исключительно в виде аккомпанемента к чему-либо. В театре тайко использовали для создания определенной атмосферы, необходимой для представления, а во время фестивалей — для создания определенной энергетики. Барабаны применялись для коммуникации между людьми в определенной местности, для общения людей и богов, а также людей и их предков. Это исторический аспект использования барабанов тайко. И то, что я сделал для этой картины, полностью соответствует той функции, которую исполняли барабаны тайко много лет назад.

Во время моих собственных выступлений я много импровизирую и играю довольно сложную музыку. Музыка — это способ передачи слушателям определенных эмоций. В кино и в театре в музыке должно быть больше повторений и в целом она не должна перетягивать на себя одеяло. В кино и в театре музыкальное сопровождение не выступает в виде отдельного жанра, оно играет поддерживающую роль. Согласны?

Я думаю, что многие концертные композиторы, которые перешли работать в кино, с тобой точно согласятся. Музыка должна сочетаться и хорошо





ложиться на видеоряд и в целом поддерживать сюжет.

Это точно. Если музыка в кино окажется слишком сложной, это может помешать восприятию картины. В этом смысле это немного другая музыка, нежели та, к которой я привык, но в некотором смысле она находится ближе к восприятию музыки, которое сложилось в ходе истории. Но писать саундтрек или его части мне понравилось. Очень интересный и познавательный опыт.

Да, кстати, я тут кое-что вспомнил, что может показаться интересным.

Что?

Я уже говорил, что мы познакомимся с Уэсом и тут же начали вместе играть. Вскоре после этого оказались вместе в студии, и Уэс попросил меня ему поиграть. Сначала один ритм, потом другой. И потом он стал давать следующие комментарии: «А можно медленнее...

А тут побыстрее... Не так активно, помедленней». Я следовал его указаниям. А потом он ударился в технику и детали игры: «Ты можешь стучать не два раза по коже, а потом три раза по стенке барабана, а наоборот: три раза по коже барабана и два раза по стенке?» Или: «Давай один низкий звук, а потом два удара со звуком повыше».

Удивительно, что он стал вдаваться в такие подробности. Я был, честно говоря, очень удивлен. Я работал с разными людьми, которые не были музыкантами, и знаю, что от них сложно ждать каких-либо внятных комментариев или пожеланий касательно стиля и техники игры. В конечном счете мое сотрудничество с ними было успешным. В конце концов мне все говорили: «Это хорошо. Удачное сочетание разных барабанов и разных звуков».

Мне посчастливилось работать с гениальными музыкантами и творцами в других, немusыкальных областях, и я бы без всякого сомнения причислил Уэса к разряду гениев. Он не музыкант и не композитор, но он точно представляет, что ему нужно в музыке. При этом он ни на чем не заикливается и не зарубается, он готов пробовать разные подходы, и, если ему не нравится, он тут же говорит: «Нет, это не совсем то», после чего мы переходим к какой-нибудь другой мелодии. Так что с ним было приятно работать, и я с радостью проработал с ним много музыкальных вариантов. И мне кажется, что его подход находит отражение в его фильмах. В них все идеально с точки зрения гармонии, ритма и тайминга. Он снимает удивительные и трогательные фильмы, к которым невозможно придрачиться.

Ты говоришь приблизительно то, что обычно слышишь от актеров, которые комментируют свою работу с хорошим режиссером. Они говорят, что чувствуют, что сыграли сами, но режиссер очень внимательно следил за игрой. Что режиссер предлагал изменения, но именно там, где вы хотели, чтобы вас скорректировали. Все это говорит о том, что режиссер обратил внимание на все аспекты вашей игры.

Я об этом никогда так не думал, но полностью согласен с этой мыслью. Да, он никогда не предлагал мне идею, после которой у меня бы складывалось ощущение, что я сделал ошибку. Он всегда говорил: «Послушай, а давай вот так попробуем». Мне было очень легко под него подстроиться. Я не актер и не воспринимал свою работу с точки зрения актера, но чувствовал себя именно так, как ты сейчас описал.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ
СТРАНИЦЕ: кукла музыканта
играет на коробочке.

ВНИЗУ: Каору Ваганабэ,
фотография Даниэля
Торреса.





Уэс Андерсон с куклами из «Острова собак», Берлин.

УДИВЛЕН ТЕМ, ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ

ВТОРОЕ ИНТЕРВЬЮ

С

Уэсом Андерсоном



Я ПРИЕХАЛА В ПАРИЖ, чтобы встретиться с Уэсом. Мне кажется, что этот город — просто идеальное место для того, чтобы взять у него интервью. Такое ощущение, что французская столица — чудесная декорация в синих и кремовых цветах, слегка «состаренных» идеальной патиной. Все дома стоят правильно, словно рифмующиеся слова в стихе. Каждый раз при повороте за угол перед глазами открывается шедевральный вид, к которому нечего даже добавить. Сцена на балконе из «Отеля “Шевалье”» могла бы быть снята здесь из любого окна.

Мы встречаемся с ним на Монмартре, у входа в кафе, которое мало отличается от всех остальных. Уэс одет по-летнему: белый в мелкую полоску костюм из льняной ткани, рубашка в желто-синюю клетку и любимые им ботинки чукка. Во время разговора он надевает очки с круглыми линзами в толстой зеленой оправе, перед тем как взглянуть на экран своего телефона.

Взгляд у Уэса Андерсона очень внимательный. Он ничего не пропускает. Во время нашего разговора порыв ветра готовится уронить стоящее на соседнем столике меню, и Уэс аккуратно и инстинктивно





кладет его на стол. Потом какая-то молодая женщина садится на велосипед. Она положила сумку в корзину над передним колесом, и одна ляжка свисает. Уэс тихо произносит: «Я надеюсь, что ляжка не попадет в спицы колеса... на ее месте я бы убрал ее в корзину». Уэс совершенно спокоен и внимательно слушает, чуть наклонившись вперед. В его фигуре и поведении чувствуется какая-то легкость, и я вспоминаю сравнение из фильма «Бесподобный мистер Фокс»: мне режиссер кажется «легче, чем кусочек хлеба». Уэс — внимательный слушатель. Он хочет убедиться в том, что собеседник понял его мысль, потому зачастую не договаривает ее до конца и смотрит на собеседника, пытаясь определить, поняли его или нет. «Может быть» он произносит без кокетства. Если он говорит «может быть», то действительно пока еще не знает и не принял окончательного решения.

Когда он говорит: «Не знаю», то вид у него такой, будто он имеет в виду «Спроси об этом через два года». Он не оценивает ни свою работу, ни работу других, не говорит на эту тему ничего конкретного. У меня такое ощущение, что он относится к идеям так же, как и к монтажу, выбору звукового эффекта или цвета: он хочет видеть варианты, внимательно изучить их и отбросить те, которые его не устраивают.

Мы разговаривали с ним во время рабочего дня. Сотрудники студии 3 Mills были заняты своим делом, и во время обеденного перерыва мы вышли выпить кофе. Несмотря на то что ему разные работники студии задавали в сообщениях много вопросов, Уэса это не отвлекло от нашего разговора. Официантка взяла наш заказ: café для меня, café crème (кофе со сливками) для него.





Ты снимаешь уже два года, хотя некоторые режиссеры могут снять фильм за шесть недель. Все это время тебе надо быть, так сказать, максимально включенным в процесс, и только после окончания съемок можно отдохнуть и расслабиться. Как ты чувствуешь себя, находясь во включенном состоянии уже два года?

Ну, я же не снимаю игровое кино, а это совершенно разные вещи. Все происходит одновременно. Мы одновременно снимаем, микшируем, монтируем, добавляем эффекты, все то, чем обычно занимаются на стадии постпродакшена...

Все происходит одновременно.

Правильно. Но не с такой интенсивностью. Все в любом случае происходит очень медленно. При создании игрового фильма у нас может быть восемь, десять или двенадцать недель настоящих, интенсивных съемок, в которых задействовано много людей. Потом мы все разбегаемся, и начинается подготовка к продакшену — препродакшен. Мы пытаемся как-то разбивать процесс на небольшие части, чтобы не всегда быть большой толпой.

ВЫШЕ: Атари и стая собак перед расписной панелью в стиле ямато-э на лодке.

Во время съемок игрового кино я не люблю работать в тех местах, где поблизости живет кто-то из команды. Я хочу, чтобы мы все были на съемочной площадке.

Что, возможно, создает атмосферу летнего лагеря.

Ну, в любом случае, если мы все вдали от дома, то мы как бы вынуждены...

...сделать это.

Да, просто жить в кино. С таким анимационным фильмом, как этот, вы бы этого не захотели. Работа над ним занимает слишком много времени. И она должна естественным образом вписываться в жизнь команды.

Да, это логично. От посещения студии 3 Mills у меня сложилось ощущение эффективного, хорошо организованного... офиса, в который люди ходят. Типа компании Isle of Dogs Industries.

Совершенно верно.

К нашему столику подходит официантка, ставит передо мной эспрессо, а перед Уэсом — кофе со сливками. Café crème — это эспрессо со сливками в отдельной емкости, а ему принесли кофе, в который уже были добавлены сливки или молоко, так что получился капучино. Настоящие кофеманы знают, что кофе со сливками и капучино — разные вещи.

Уэс секунду размышляет о том, стоит ли ему сказать, что он заказывал не совсем то, что ему принесли, но потом принимает решение не спорить и безучастным тоном говорит официантке: «Oui, c'est bon, c'est bon» (с фр. «Да, все хорошо, все хорошо»). Когда она отходит от нашего столика, он сухо произносит: «Вообще-то, café crème — это совсем не то, что мне принесли».

Это был единственный пример попытки «срежиссировать» ситуацию, который я наблюдала при общении с Уэсом. (Он не принял мое предложение поменяться со мной напитками.)

Я недавно побывала в студии, увидела все эти декорации, фильм кажется мне очень масштабным. Считаешь ли ты «Остров собак» эпическим произведением?

Хм. Ну, в нем описано большое, драматичное и политизированное событие. Животные совершают длительное путешествие. Я не знаю, как долго развиваются события от момента приземления мальчика на острове до самого конца картины. Может быть, в общей сложности все действие укладывается в три дня. Я этого не знаю. Героям надо пройти долгий путь. И героев много. Вполне вероятно, что там стаи собак, масса людей, солдат, лодок и других средств передвижения.

На самом деле ощущение, что картина является эпической, возникает только у людей во время или после просмотра, а я не знаю, возникнет ли у зрителей такое ощущение или нет. Большую часть фильма в кадре будут пять собак и мальчик, которые будут заниматься самыми будничными вещами. Собаки разговаривают. Вот что происходит большую часть фильма. Я не знаю, насколько все это эпично.

Пока мы писали сценарий, нам казалось, что герои проделали большое путешествие, но, после того как более-менее превратили сценарий в кадры, я понял, что они не встречаются по пути много других собак. Практически никаких собак вообще не встречаются. Только двух: Оракула и Юпитера...



Но в фильме есть бывшие подопытные собаки.

Но они не сразу появляются. В конце длинного путешествия по острову. Я представлял себе, что по пути с ними случатся разные мелкие приключения, эпизоды... но ничего подобного не было. Этих эпизодов не было даже в сценарии. Просто мне казалось, что они есть. Так что не знаю, посмотрим, что из этого получится.

Я хотела спросить тебя об отсылках к другим фильмам. Тем отсылкам, с которых ты начинал и к которым возвращался.

Существует постоянно расширяющийся список картин, на которые в нашем фильме есть отсылки. Этот список мы составляли с Джейсоном и Романом, Джереми (Доусоном), Полом Хэрродом, а также, в меньшей степени, с Энди Гентом и парой других людей. Не думаю, что остальные члены съемочной группы имеют к этому какое-либо отношение. Но это было пару лет назад.

Во время съемок «Отеля "Гранд Будапешт"» все мы жили вместе и смотрели много фильмов, актеры в том числе. Но смотрели мы фильмы главным образом в начале съемок, потому что потом все стало довольно прозаично, типа: «Что сегодня утром снимаем? Как мы отсюда вовремя перейдем туда, и что произойдет после этого?»

Понятно. Я тут пытаюсь завести разговор о фильмах, которые повлияли на твою картину, а ты переживаешь о том, что сегодня днем будете снимать. Я понимаю, что в этом есть определенная сложность.

Мы сейчас находимся на совершенно другом этапе. Никто вообще не стремится засунуть в фильм отсылку на какую-то другую картину. Совсем нет. Дело только в ответе на вопрос: «А на что это должно быть похоже?» Сейчас мы уже знаем, на что это должно быть похоже. Мы уже отсняли большую часть фильма, скажем, его значительную часть, теперь картина перед нами как на ладони. И когда нам что-то нужно, когда мы доходим до белого, пустого пятна, тогда мы начинаем копать в

картотеке, размышляя о том, о чем мы здесь думали и что хотели сказать.

Я смотрела «Бесподобного мистера Фокса» с твоими комментариями, и ты упомянул, что, делая небо, думал о картинах Марка Ротко. И я поняла, что вдохновение или влияние может прийти из совершенно неожиданного источника. Вдохновиться можно чем угодно. Зрители могут не увидеть и не понять этой связи. Связь с другим произведением искусства, отсылка к нему создается для того, чтобы помочь твоим людям сделать то, что ты себе представил, и твой продукт — отнюдь не пасхальное яйцо с сюрпризом, который ты туда положил, чтобы его кто-то нашел.

Это не так. Я могу сознательно сделать отсылку к чему-либо, что мне хотелось бы, чтобы люди нашли, только для того, чтобы в этом увидели шутку. Это единственная причина сознательной отсылки к чему-либо.

Но в картине есть волна Хокусая, на которой плывут собаки. Это точно заметят.

Да. Я упомянул Ротко для того, чтобы что-то описать... потом подумал: «Было бы смешно, если бы кто-нибудь действительно узнал в этом Ротко». Но я думаю, что никто Ротко в моей картине не увидел.

А ты добавлял в «Остров собак» сознательные отсылки, те, которые ты хотел бы, чтобы зрители узнали?

Не думаю. Не могу назвать хотя бы один подобный случай.

Я говорила с сотрудниками 3 Mills об Одзу. Некоторые его фильмы были в списке кинолент, который ты разослал руководителям отделов. Твой стиль уже сравнивали со стилем японского режиссера, потому что он часто делал лобовые кадры и его декорации были безукоризненными,

ВВЕРХУ: небо из «Бесподобного мистера Фокса». Описывая небо, Уэс сравнивал эффект, который хотел на нем получить, с картинами экспрессиониста Марка Ротко.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: клоака из картины «Пьяный ангел» (вверху) и на Острове отбросов (внизу).



все в них было на месте. Ты с большой теплотой относишься к творчеству Одзу?

Может быть, это сравнение лежит на поверхности, это что-то, что было легко заметить и за что люди могли уцепиться.

В большинстве кинофильмов характер вещи или явления определяется главным образом историей, которая была придумана, героями, которые в ней присутствуют, а также расстановкой этих героев и сложившейся ситуацией. Так как же работает наша маленькая группа? Мы куда-нибудь уходим, бродим там, а потом возвращаемся домой, потом снова возвращаемся, снова думаем, ходим кругами и потом медленно находим.

Поэтому вопрос о том, как мы кадрируем изображение, — один из самых мелких вопросов среди тех, которые мы решаем. Кто-то может сказать: «Куросава так не стал бы делать, а вот Одзу мог бы такое сделать». Не стоит забывать, что Одзу никогда в жизни не стал бы снимать такое кино, которое делаем мы. Творчество Одзу не было тем, что меня вдохновило на эту картину, хотя как режиссер он мне очень нравится. Вот Куросаву мы вспоминали каждый день.

Значит, мое сравнение немного поверхностное...

Сравнивать кадры вполне нормально.

Я говорю о мизансцене, о том, что находится в кадре. Ведь каждую куклу ставят в декорацию только после того, как ее построили. Перед декорацией установлен фотоаппарат, и вы сделали все то, что мы увидим в кадре.

Это часть работы не только в любом анимационном

фильме, но и в любой игровой картине, особенно если она повествует о каком-то определенном историческом периоде. Если выйдешь за границы кадра, то сразу уйдешь из десятилетия или столетия, в котором происходит действие. Если у тебя большие декорации, если это масштабное кино, то иногда можно сказать: «Давайте подойдем с другого края. Давайте снимем как-нибудь по-другому, а не так, как мы предполагали». Но в нашем случае такой возможности нет, потому что у нас нет таких больших декораций.

Решение не строить больше, чем необходимо, принято на стадии продакшена. Мне кажется, что тебя отличает четкий контроль и понимание того, как лучше потратить имеющиеся ресурсы.

В моей работе мне, кроме прочего, нравится и то, что мы прорабатываем схему и методы. Меня такие задачи радуют и веселят. Мне кажется, что это является частью самой картины. Люди, которых я знаю по кинобизнесу, очень серьезно к этому относятся. Может, при съемках голливудской картины с большим бюджетом режиссер оставляет эти вопросы на усмотрение продюсера, а режиссер в таком случае становится одним из руководителей. Вместе с другими людьми режиссер подходит к трейлеру. Ждет, пока выставят свет и так далее. А может, все происходит по-другому. Я считаю, что Стивен Спилберг, один из самых известных режиссеров, помогает составить эффективный план того, как все произойдет. Такое у меня сложилось ощущение по рассказам людей, которые с ним работали.

Очень здравый подход. Но решение построить массивные декорации может быть обусловлено соображениями художественного, артистического толка. Например, на съемках у Куросавы



декорации делали огромными, гораздо больше необходимого размера, потому что режиссер считал, что это создаст для актеров хороший настрой, поможет войти в роль. Например, актер знает, что спальня его героя находится в соседней комнате, которая именно там и находится на съемочной площадке.

Вполне здраво. Можно на каждую полку комода в кадре что-то положить, может, даже что-то очень интересное. У Висконти в его фильмах об определенном историческом периоде все актеры с головы до ног должны были быть одеты в одежду того периода. Что-то типа этого. Наверняка актерам это нравится и они хорошо на это реагируют.

Ты говорил, что «Остров собак» — это твой оммаж японской кинематографии, и в первую очередь творчеству Куросавы. Давай поговорим о стиле режиссера. Начну с того, что первым фильмом Куросавы, который я увидела, была

картина «Пьяный ангел».

Шикарная картина.

Согласна. Меня поразило, что действие картины происходит вокруг какой-то клоаки, какого-то грязного канала. Именно с кадров этой клоаки картина и начинается. В ней много моментов, срежиссированных с хореографической точностью. И музыка — кто-то поет под гитару, и мелодия звучит над поверхностью грязной воды.

У нас в фильме есть подобная сцена.

Я видела только часть «Острова собак», но эту песню сразу узнала.

Ну, я не знаю, будем мы использовать ее или переделаем. Это открывающая сцена «Пьяного ангела», и она мне очень нравится. Мне очень импонирует обстановка — грязные трущобы и что-то типа канала.



Коллеги и члены съемочной группы Куросавы писали о том, что этот режиссер является «лучшим в мире монтажником». Мастерство его монтажа оказало влияние на то, как монтируют кинокартины в Японии и США. Монтаж батальных сцен из «Семи самураев» повлиял на то, как монтируют современное экшен-кино. Куросава очень тонко и правильно понимал такие факторы, как вес, движение и визуальную сочетаемость. Одними из его наиболее известных сцен являются кадры, изображающие, как самураи бегут на подмогу (вверху). Динамичный монтаж подчеркивает их скорость, форму и цель. Кадры путешествия собак (на противоположной странице) смонтированы в стиле Куросавы.

Куросава часто использовал прием, который можно назвать «прыжком камеры». Не меняя угла съемки, камера приближалась или удалялась от объекта в кадре. В сценах разговоров нескольких людей Куросава зачастую давал крупный план не говорящего, а наиболее колоритного слушателя на заднем плане. Оба этих приема режиссер использовал в фильме «Бездомный пес» (внизу). Уэс использовал оба приема в «Острове собак» (на противоположной странице в самом низу).

НА ОБОРОТЕ: Атари и стая преклоняют колено перед останками собаки.

Очень искусственная история. Явно декорация.

На основе фильма сделали театральную постановку с теми же актерами, которые играли у Куросавы.

Разве фильм является адаптацией пьесы?

Не думаю. Мне кажется, что они написали оригинальный сценарий, а потом сделали спектакль на его основе.

То есть адаптировали.

Они организовали что-то вроде тура «Пьяного ангела». И адаптировать кино под театральную постановку оказалось очень легко, потому что...

...действие происходит в одном и том же месте.

Я думаю также о блестящей сцене первой конфронтации между героями Такаси Симуры и Тосиро Мифунэ, о том, как они проработали образы этих героев для столкновения.

Да. Даже драматическая структура вполне подходит для сценической адаптации.

Одна любопытная деталь по поводу Куросавы, о которой ты как кинематографист, возможно, не слышал. В кругах критиков Куросава не считается самым тонким и рафинированным японским режиссером. Таковыми принято считать Одзу или Мидзогути.

Ну... есть много жанровых картин. Можно сказать, что Куросава находится на противоположной стороне спектра от Одзу и Мидзогути.

Да, их работы более тонкие, сдержанные и элегантные.

Да. Я бы сказал, что Куросава — очень тонкий, рафинированный и элегантный, но не особо сдержанный. Он снимал очень динамичные картины. Динамичные, как вестерны. И при этом он экранизировал Шекспира. Многие критики писали о том, что существует связь между его самурайскими картинами и вестернами.

Ты не слышал, что сказал Куросава после того, как увидел «За пригоршню долларов»?

Нет, а что он сказал?

Серджио Леоне не сообщил Куросаве, что снял ремейк его «Телохранителя», поэтому Куросава сказал итальянскому режиссеру как-то так: «Я видел ваш фильм. Это очень хороший фильм. К сожалению, это мой фильм».

(Смеется.) Это действительно очень смешно. Лео МакКери мог так же отреагировать на «Токийскую повесть». Если говорить о нашей картине, то мы больше ориентировались на фильмы, снятые в городе, понимаете? По крайней мере, нам казалось, что с такими







Большая глубина резкости давала возможность Куросаве одновременно показать, что происходит на переднем и заднем планах кадра, что делало визуальную историю более полной и давало возможность одной части кадра комментировать и дополнять другую часть. В этом кадре из фильма «Рай и ад» (ВЕРХНИЙ СПРАВА), снятом анаморфотным объективом, режиссер как бы создает два кадра в одном. В одной части кадра происходит действие,

в другой мы наблюдаем реакцию на это действие. Многие другие режиссеры показали бы это двумя разными кадрами. Кадр из «Острова собак» (ВЕРХНИЙ СЛЕВА) построен по такому же принципу. Такая техника съемки иногда вносит в кадр элемент юмора (так, по крайней мере, кажется мне). Кадры из «Телохранителя» (ВТОРОЙ СВЕРХУ, СПРАВА) и «Расёмон» (ТРЕТИЙ СВЕРХУ, СПРАВА). Мне кажется, есть что-то комичное в противопоставлении

стоящего нос к носу с нами на переднем плане человека и маленькими фигурками на заднем плане. Много комичных визуальных кадров из картины «Остров собак» построены по принципу схожей композиции (ВТОРОЙ И ТРЕТИЙ СЛЕВА). Куросава умудрялся «воткнуть» в один кадр большое количество персонажей, максимально используя ширину кадра. Зачастую он ставил камеру выше объектов съемки или делал кадр вдоль ряда

людей, часть из которых сидели и стояли так, чтобы не закрывать друг друга. Кадр, изображающий профили суровых крестьян из «Семи самураев» (НИЖНИЙ РЯД, СПРАВА) построен по тем же принципам, что и кадр с изображением собак (НИЖНИЙ РЯД, СЛЕВА).

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: Максим Музук, исполнитель главной роли в картине «Дерсу Узала».

картинами у нас больше связи. Но, по крайней мере, на данный момент мы используем музыку из «Семи самураев», а раньше у нас был музыкальный отрывок из «Телохраниителя».

Но, с другой стороны, сколько раз можно возвращаться к одному и тому же источнику? Лучше взять что-то, переосмыслить и создать что-то новое.

Тем не менее влияние других картин будет прослеживаться.

Да. Но не было такого, что мы отсмотрели массу фильмов Куросавы и решили снять кино про собак. Я смотрю эти фильмы вот уже почти тридцать пять лет и потом задаю себе вопрос: «Есть ли в них что-то, связанное с моим фильмом?» и «Может, мы можем это использовать?» Из всех нас эти фильмы больше всего нравятся Роману. Мы не сняли то, что снял Серджио Леоне, мы не сделали ремейк. Может быть, и можно было снять ремейк, но наш сюжет был совсем другим, это фильм о собаках, поэтому мы придумали и сняли свою собственную картину.

Здесь есть еще одна занятная деталь. В отличие от некоторых других японских режиссеров, которых мы упоминали, у Куросавы нет суперузнаваемого стиля, прослеживающегося от картины к картине.

Это так. Он снимал разные истории, но в постановке кадра у него прослеживается свой собственный стиль. Особенно в черно-белых кадрах, в которых одновременно показано семь или девять разных героев. В них большая глубина резкости и очень драматичная расстановка персонажей. Кто-то стоит очень близко к камере, а кто-то — далеко.

Такая удивительная композиция кадра встречается особенно часто в картинах «Плохие спят спокойно» и «Рай и ад». В этих сценах изображено то, что люди обычно друг другу не говорят. Но они все знают и говорят это нам.

Мне думается, что иногда люди считают, что картины наподобие «Семи самураев» принадлежат к жанру экшен, и поэтому причисляют Куросаву к режиссерам, снимавшим экшен. Но потом, пересмотрев картину, понимаешь, что это не совсем экшен. Мне кажется, что об этом фильме можно сказать то, что ты сказал об «Острове собак»: может, это и есть эпическая картина, но в ней много сцен, в которых просто говорят. В «Семи самураях» поднимают много проблем: отношения группы самураев с жителями деревни, отношения самураев между собой, плюс еще небольшая любовная история.

Да, все как в вестерне.

Я, конечно, могу ошибаться, но у меня возникло ощущение, что действие в «Острове собак» больше, чем в других твоих фильмах, происходит с расстановкой и скоростью, напоминающими картины Куросавы. Возможно, тебе будет сложно это прокомментировать, так как фильм еще не закончен.

В этом фильме есть сцены гораздо более тихие и размеренные, чем я изначально предполагал. Есть длинные сцены, во время которых все молчат, например, когда мальчик и одна собака остаются вместе. Они

перестают говорить. Меня это даже немного удивило. Когда мы делали аниматик, то говорили про эту сцену так: «В сцене слышно, как дует ветер, они идут и что-то тихо делают». Я тогда подумал, что это немного напоминает Куросаву. Люди в полях, или в покинутых деревнях, или на пустых пространствах молчат, смотрят и ждут, ветер дует. Я не ожидал, что в сценарии такое окажется.

Так случилось.

Так просто есть.

Очень много общего с Куросавой в смысле выбора темы: моральное восприятие мира. Куросаву интересовала тема ответственности людей друг за друга. «Красная борода» — прекрасный тому пример.

Да.

Он снимал фильмы о том, как кто-то учится... быть хорошим человеком. Человек понимал, что у него есть какие-то обязательства, хотя даже не до конца осознавал, какие именно, а просто знал, что должен что-то сделать. В «Острове собак» так себя ведет Шеф. Но, вполне возможно, вы об этой связи особо не думали.

Он просто ведет себя как нормальная собака. Собаки — это домашние животные. Они служат людям.

Но у этих собак нет хозяев. Они как ронины.

Они хотят найти хозяев.

Собакам нужен хозяин. Так уж устроены собаки.

Да. В любом другом контексте меня бы вряд ли привлекла эта тема. Не могу сказать, что мне было бы интересно кино, в котором человек искал бы себе хозяина.

Да, это была бы довольно странная тема.

В принципе, такая тема вполне возможна. Кому-то нужен учитель, хозяин в смысле «наставник». Но в этом случае они не ищут учителя, они ищут хозяина, чтобы ему навеки служить. Это уже, видимо, что-то связанное с животными.

Так эта тема и появилась из того, что они — собаки.



Да. То, что они не просто собаки, но собаки брошенные. Но я вот что еще хочу сказать, а возможно, вот еще какую мысль можно считать в фильме: они друзья. Собаки дружат между собой, но их хозяева являются для них настоящей семьей. Что-то в этом роде.

Да. Я тут же вспомнила очень трогательный момент — флешбэк о том, как Атари и Спот познакомились в больнице.

Сразу после того, как их представили друг другу.

Сразу видно, что они начали заботиться друг о друге.

Между ними быстро появилась связь.

Я хотела было сказать, что заботятся друг о друге обычно люди, но в данном случае у нас один из партнеров — собака. Ты не видел фильм «Дерсу Узала»?

Видел.

Дерсу называет животных «людьми». Он всех живых существ называет «людьми».

Мне это очень нравится.

Эта черта характера очень нравилась Куросаве. В картине есть эпизод, когда выбрасывают и сжигают лишнее мясо. И Дерсу спрашивает: «Зачем вы это делаете? Людям может пригодиться». И ему отвечают: «Каким еще людям? Кроме нас, здесь никого нет», после чего Дерсу говорит: «Ну, например, барсукам».

Отличная сцена. Он снял это в России, верно? Где именно?

Не знаю, где именно.

Это даже было российское производство, не так ли?

Да. Эту картину сняли, когда дела Куросавы шли не очень хорошо.

Тогда ему просто надо было снять картину.

Да. Он снял «Под стук трамвайных колес» с новой продакшен-компанией вместе с Кобаяси, Киноситой и Итикавой...

И компания не «взлетела»...

Совершенно верно. Куросава оказался как бы в ссылке. Когда я смотрела «Остров собак», мне вспоминалась картина «Под стук трамвайных колес»...

Мы несколько раз использовали в фильме декорации, похожие на те, которые были в картине «Под стук трамвайных колес». Исключительно потому, что в этом фильме очень хорошо показаны японские свалки, которые выглядят очень колоритно. Знаешь, время от времени мы возвращаемся к кадрам из ленты «Под стук трамвайных колес». Мы используем все, что можем.

Это была первая цветная картина Куросавы.

Фильм оставляет странное ощущение, вроде бы после просмотра остается приятное чувство, но когда потом включаешь его, то понимаешь, что в нем очень много «чернухи».

Да, возможно, что мы с ним толчемся на одной территории, не знаю. Я пока еще не понял, каким будет баланс темного и светлого в этом фильме. Я имею в виду, на первый взгляд кажется, что рассказ идет о собаках, которых сослали на свалку...

Чтобы они там умерли!

Да, чтобы они там умерли. Или чтобы их там убили. Так что не знаю, насколько, учитывая этот контекст, история будет восприниматься как что-то приключенческое. Многое зависит от восприятия и настроения зрителя. Пока мне очень сложно сказать что-либо конкретное по этому поводу.

Интересно, что ты отвечаешь: «Я не знаю» и «Сложно сказать», потому что именно ты-то и должен знать больше, чем остальные. Весь фильм у тебя в голове. Значит, когда ты говоришь: «Я не знаю», то ты имеешь в виду... Ты считаешь, что многое будет зависеть от восприятия и настроения зрителя. А быть может, ты переживаешь о том, как все «состыкуется» на стадии постпродакшена?

Нет, я не совсем об этом. Хотя, конечно, и об этом тоже! Можно запланировать все что угодно, но фильм еще не закончен. Тут возможно очень много вариантов. Я к тому, что люди, не причастные к созданию фильма, те, кто никогда не снимал кино, воспринимают понятие контроля над съемками и созданием фильма немного по-другому, чем те, кто кино снимал.

Полностью согласна. У слова «контроль» есть и негативные коннотации. Никто не хочет, чтобы его воспринимали как режиссера, который стремится все жестко контролировать, но без такого контроля невозможно быть режиссером и снять фильм.

Я не вижу никакого отрицательного оттенка в понятии контроля. Я вообще об этом слове и понятии не думаю. Я просто знаю, что если ты снимаешь кино, то большая часть твоих функций так или иначе не связана с контролем. Моя задача сводится к тому, чтобы начать работу, сделать так, чтобы все начало происходить. Надо взять пустой лист и наполнить его содержимым. Не то, что кино где-то уже существует, а ты пытаешься заставить его быть таким или каким-то другим. Кино надо просто сделать! Поэтому если кто-то говорит: «О, этот человек любит все контролировать», ну, это может значить, что этот человек интересуется разными аспектами того, что вы замечаете. Понимаешь, о чем я?.. Я уже не помню, как мы вообще вышли на эту тему. О чем мы до этого говорили?

Мы говорили... Странно, я и сама не помню. А! Вспомнила. Мы говорили о том, что ты не знаешь в некотором смысле, каким получится фильм, а потом ты стал говорить о том, что не представляешь, какое ощущение возникнет у зрителей после просмотра картины.

Совершенно определенно, что невозможно сказать



НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВВЕРХУ: куклы собак, средний размер.

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ ВНИЗУ: стая собак, куклы среднего размера.







заранее, как зритель будет себя чувствовать после просмотра фильма. Это совершенно невозможно знать наверняка, хотя ты сам написал сцену, распланировал ее, отрепетировал, вообще полностью ее сделал. И когда наконец все смонтировали, ты констатируешь: «Странно, но получилась ужасно грустная сцена». Или совсем не грустная. Или сцена, которая раньше казалась тебе простой и реалистичной, непонятным образом кажется немного сюрреалистичной.

То есть тебя удивляет эмоциональное наполнение или тон сцены?

Да, просто удивляет то, какой она получилась. Удивляет то, что ты вынимаешь из духовки, понимаете? Ты, вроде, принимаешь все решения. И в результате получаешь вещь, которая... может, ты рецепт так написал, а может, и все правильно записал, и вещь, вроде, съедобная. Но блюдо-то получилось не то, которое ты планировал. Даже если ты сделал все, радикально не отходя от плана. Уверен, что очень многие режиссеры готовы будут со мной согласиться.

Очень интересно все это от тебя услышать, потому что я провела некоторое время на съемочной площадке и слышала от руководителей отделов, насколько сильно ты ангажирован в принятии решений по самым незначительным вопросам...

(Смеется.) И как я все пытаюсь контролировать!

Я исключительно в положительном смысле!

(Все еще смеясь.) Можно не уточнять.

В смысле, что ты очень внимательно относишься к деталям...

Да, я знаю, даже в половине случаев я такой (складывает руки на груди, нахмуривает брови, выдыхает): «Я мог бы закрыть на это глаза, но... просто не хочу этого делать...» (Смеется.)

Мысль о том, что Уэс Андерсон, который так внимательно относится ко всем деталям декораций, постановке камеры и тому подобному, что этот режиссер все равно не контролирует тот продукт, который у него получается в итоге... очень странная. Мне кажется, что многих подобное утверждение крайне удивит.

Ну, что я могу сказать... В игровом фильме... ты все равно не понимаешь, как актер относится к сцене. Актеры-то играют, верно? Они берут то, что ты им даешь, но играть и исполнять должны они сами.

И многое зависит от того, как они себя в тот или иной день чувствуют.

Да. Они не знают, что делают. Может, они вообще не хотят этого делать. Потом очень сильно могут различаться дубли, дубль третий по сравнению с пятым — просто разные вещи. Я не хочу заставлять актера быть тем, кем он не является. Надо деликатно сделать так, чтобы он тебе показал. Кроме этого на съемочной площадке игрового фильма может всегда произойти что-то, что изменит все. Например, туча закрыла солнце, и ты оказался словно в другом месте.

(ПОКАЗЫВАЯ РУКОЙ НА ТО, ЧТО НАС ОКРУЖАЕТ: МАССА МАШИН, ШУМНО, ОТ БЫСТРО БЕГУЩИХ ПО НЕБУ ОБЛАКОВ СВЕТ ПОСТОЯННО МЕНЯЕТСЯ) Вот сейчас, например, очень плохие условия для съемки.

Ну, что ж, все равно приходится как-то выкручиваться и снимать. В таком случае ты говоришь: «Что ж, мы планировали по-другому, но подождем и объявим короткий перерыв». Некоторые режиссеры выходят из ситуации лучше, чем другие. Ридли Скотт, например, найдет выход из любой ситуации...

Да, он в этом смысле просто гений.

Согласен. Мне кажется, что он не только режиссер, но и оператор. С анимированными фильмами тоже своя история. Аниматоры — как актеры. Смотришь, что они сделали за день, и думаешь: «У этого человека все идет отлично, дело движется». На следующий день что-то у него там происходит, и ты думаешь: «Что-то мало он сделал... Может, мне ему это сказать...» Но часто не хочется их направлять, потому что как только ты вмешиваешься...

Они начинают смущаться и стесняться?

Или что-то меняют, отчего становится еще хуже. И что тогда делать? Потому что ты влез и помог. Они могут сделать то, что тебе совсем не нужно. У них своя логика и ход мыслей, а ты попытался ими управлять и только сбил их с толку.

То есть они пытаются следовать твоим указаниям, но у них раньше была идея по поводу того, как все сделать...

И это может не сработать. Но иногда можно чуть-чуть человека подтолкнуть, и он начинает «лезть в бутылку» (произносит резким тоном): «Все, я понял». С актерами точно такая же история. Между актерами и аниматорами много общего. Разница только во временном факторе. Во времени все более растянуто. Вот это небольшая странность по поводу этого кино.

ВВЕРХУ: декорации из фильма «Окно во двор».

НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТРАНИЦЕ: в «Острове собак» слезы так и льются: Атари (верхний ряд), младший научный сотрудник Йоко Оно (посередине), переводчица (внизу).

В фильме очень много эмоционально тонких моментов. Это не просто комедия.

Верно. Во многих случаях если герои не сыграют сцену как настоящие люди, то это будет неинтересно. Будет бессмысленно снимать эту сцену. Меня в этом смысле больше всего волнует то, что головы у кукол такие маленькие! Даже самые большие головы, которые у нас есть, все равно очень маленькие. Вы видели, что с людьми анимация делается немного по-другому. На «Мистере Фоксе» у нас были куклы с резиновыми лицами и с рукоятками под ними. Точно такие же лица были и у животных. В этом фильме у нас совершенно другие куклы, что, мне кажется, лучше, потому что я не был доволен... В «Мистере Фоксе» у нас было мало сцен с говорящими людьми, но в любом случае лица долго не держались, они начинали разваливаться. И лиц у нас было немного. И это было очень проблематично, потому что когда говоришь им: «В этом моменте все должно быть не так, а немного иначе», тебе отвечают: «Хорошо, тогда нам надо сделать форму, отлить лицо. На все про все три недели».

Если вернуться к эмоциональному наполнению фильма, то в нем много плачут. Собаки плачут и люди.

Да, плачут много. Совершенно неожиданно много плачут.

Это тебя удивило или ты так с самого начала планировал?

Ну, это было изначально в сценарии. Но... я даже не подозревал, что в фильме будет так много слез. Иногда я думал: «Как, они снова начинают плакать?!» А иногда мы даже еще больше плача добавляли. Здесь надо полагаться на внутреннее чувство, понимаешь? Я иногда думаю о том, что, чтобы сделать сцену трогательной, не обязательно плакать. В смысле, что это совсем не обязательно лучший способ сделать что-то трогательным.

Мне кажется, я не видела, чтобы в большинстве анимированных фильмов герои плакали так же, как в «Острове собак».

Вообще, в анимационных картинах не так часто показывают плачущих людей, потому что...

...это сложно снять.

В нашем случае мы намазываем лица кукол какой-то смазкой, которая постепенно стекает. Как-то странно заставлять людей плакать из кадра в кадр. Но мне это нравится. Мне нравится, что герои плачут, когда надо, и это показано так, как надо. Возможна, конечно, ситуация, когда мы будем ломать голову над тем, как с помощью компьютерных эффектов избавиться от слез, но я уверен, что до этого не должно дойти.

В фильме много крови, страданий, но при этом есть и нежность. Я не хочу спрашивать тебя, о чем этот фильм. Ты в интервью Мэтту Золлеру Сайтцу сказал, что «много о чем». Дональд Ричи писал о том, что однажды задал Куросаве вопрос, что значит и о чем говорит его фильм, на что тот ответил: «Если бы я мог рассказать тебе это словами, мне бы не пришлось снимать фильм».

Я дал интервью Кену Джонсу для документального фильма «Хичкок/Трюффо» и ответил на несколько его

вопросов. И потом, когда увидел этот фильм, понял, что говорил совершенно не о том, о чем говорили другие режиссеры, которые дали для него интервью. Все остальные говорили главным образом о картине «Головокружение» и делали упор на интерес Хичкока к созданию определенных психологических ситуаций. Говорили об эмоциях и психологии. А я говорил о другом, наверное, я ничего не понял.

А о чем ты говорил?

Об «Окне во двор». Не о вуайеризме и не о странных отношениях Джимми Стюарта и Грейс Келли (кстати, роман этой пары — один из моих самых любимых во всем кинематографе). Я говорил о том, что картина передает атмосферу места и живущих вместе людей. Там разговор идет далеко не только об убийстве, там рассказывают о группе людей.

О квартирах.

Да. На небольшой территории расположено несколько зданий. Это само по себе уже наводит на какие-то мысли.

Они расположены на съемочной площадке.

На чудесной съемочной площадке, которая похожа на книжку сказок. И это место очень много привносит в сюжет фильма и историю, которая как бы разрастается и распространяется из одной комнаты.

Да. Она медленно разрастается, выходит наружу, так что зритель начинает видеть более полную картину происходящего...

И зритель не может увидеть полную картину лучше с какой-то другой точки.

Совершенно верно.

И все через окно.

И это ограничивает. Это своего рода вызов для режиссера.

Это вызов, и это повод заморочиться.

(Смеется.) А ты считаешь, что кинематографисту нужны вызов и повод заморочиться?

Я думаю, что, вполне возможно, Хичкок сказал: «Я вижу тему, которая меня интересует, и понимаю, что я мог бы сделать с этой историей». Я совершенно уверен в том, что он сказал: «И я знаю, как ее сделать». Если бы у него не было таких мыслей и такой точки зрения, то, скорее всего, он бы не сказал: «Давайте снимем эту штуку».

Часто во время интервью интересуются психологическими аспектами. Корреспондент думает: «Я хочу, чтобы мне рассказали о том, что он имел в виду в определенной сцене, о том, как зритель должен реагировать на эту сцену и что она значит». В том же «Острове собак» ты поднимаешь разные темы, например политическую. Можно сказать, что картина повествует о ссылке и беженцах, о том и об этом... Но, возможно, ты не очень хочешь говорить на эту тему.





Это вопрос интерпретации. По своему собственному опыту могу сказать, что в моих работах зрители могут увидеть результат того, о чем я думал, что прорабатывал в голове, а также частично и то, что я в то время читал или исследовал. И очень редко, практически никогда, я считаю, что мои комментарии к картине дополняют то, что почувствует и будет переживать зритель во время ее просмотра. Я хочу сказать, что чаще всего мои комментарии ничего нового зрителю не скажут.

Ты живешь своей жизнью, впитываешь и перерабатываешь то, что происходит в твоём мире, но при этом не превращаешь свой фильм в осознанное заявление по какому-либо поводу?

Да. Какой смысл добавлять к фильму какие-то мысли и заявления? Это бессмысленно, это ни к чему не ведет. Даже, скорее, что-то отнимает от фильма. Как звучала цитата Куросавы, которую ты приводила?

«Если бы я мог рассказать тебе это словами, мне бы не пришлось снимать фильм».

Человек вложил много сил для того, чтобы передать свою идею именно таким образом. Вложил в это много времени. Возможно, он все это опошлит, если выразит одним предложением все то, что хотел сказать. Такой подход вполне приемлем для тех, кто смотрит картину, и возможно, что в этом и выражается их вклад в восприятие картины.

Да, именно в этом и заключается моя роль как критика. Я должна попытаться стать идеальным зрителем, попытаться быть звеном, связывающим кинематографиста и зрителя, рассказать о том, как кинематографист решал стоящую перед ним задачу, дать дополнительную информацию, рассказывающую о том, что происходит в картине.

Да.

Кто-то должен выполнять эти функции, и режиссер совсем не должен давать советы о том, как смотреть картину и как ее понимать.

Совершенно верно.

Мне понравилась твоя фраза «повод заморочиться». Каковы твои личные поводы заморочиться с этим фильмом?

Не знаю, насколько хорошим получится это сравнение, но попробую. В одном случае у нас есть Хичкок, который смотрит написанный кем-то сценарий и говорит: «Как мне поступить? Снять самому фильм по этому сценарию или пусть его снимет кто-нибудь другой?» В нашем кино все немного по-другому. У нас ничего нет до тех пор, пока мы не скажем: «У меня есть идея: стая собак. Остров-свалка в Японии. И маленький самолетик». Поэтому повод заморочиться в данном случае — это просто то, что это происходит.

Ты только что упомянул остров-свалку. Я совершенно уверена, что будет очень много написано о том, что Уэс Андерсон снял картину о мусоре, потому что мусор грязный, неопрятный, то есть имеет качества, которые ты любишь показывать в своих фильмах. Тебе понравилась эстетика мусора, когда ты работал над картиной?

Меня всегда привлекала идея мусорной свалки. Этот фильм дал мне возможность поработать с мусором. Должен сказать, что у меня получилась, пожалуй, самая хорошо организованная мусорная свалка...

(Смеется) ...в которой даже есть свои отдельные, отличные друг от друга части.

Да. Минут сорок, а может, и больше действие фильма развивается на свалке. Если бы у нас был только монотонный и однообразный мусор, то глаз бы замылился и свалка превратилась бы в ничто. Нам надо было разбить мусор на разные секции и отделы.

Чтобы было легче проследить путешествие собак по острову.

Совершенно верно. Мусор в фильме разбит как бы на разные секции. Которые получились, в конечном счете, очень аккуратными (смеется).

Может быть, с эстетической точки зрения этот фильм дает тебе возможность исследовать что-то новое. Действие картины происходит частично в городе, в Японии, в фильме много мусора. Полная противоположность твоим последним работам.

Да. Но у меня с каждым новым фильмом повторяется одна и та же история. Как только кино выходит в прокат, обо мне пишут: «В этой картине он, как никогда раньше, максимально близко подошел к проявлению своего истинного “я”». И я думаю: «С чего это они? Этот фильм не похож на то, что я делал раньше».

Такой подход тебя злит?

Не особо, потому что все эти слова меня не очень сильно отвлекают. Просто иногда я знаю, что обо мне сейчас скажут. И в этом тоже нет ничего страшного, потому что это всего лишь чьи-то слова... Если кому-то не нравится то, что я сделал, мне до этого особо нет дела, а если кому-то нравится, то это мою жизнь тоже особо не меняет. Это всего лишь чьи-то слова, чье-то мнение: «Я узнаю в этих кадрах руку режиссера». Ну и прекрасно. Но это ничего не меняет. Я совершенно не жду, что об этой картине будут говорить: «Вот в этой работе у него все по-другому». Может, люди скажут: «Я предполагал, что он именно так и покажет свалку в Японии». Вот и все.

То есть ты остаешься самим собой и тебя это не меняет?

(Смеется.) Да. После всего того, что я сделал, любой человек может совершенно спокойно игнорировать мои фильмы и на них не ходить. Это очень легко сделать. Для этого не надо сильно напрягаться.

Можно заняться чем-то другим.

Это точно. Не то чтобы я пытался кого-то отговорить — я буду только счастлив, если кто-то, кто ненавидит все, что я сделал, все-таки пойдет и посмотрит картину. Даст мне еще один шанс.

Ты считаешь, что этот фильм отличается от всего того, что ты сделал ранее?

Я считаю, что все они совершенно разные. Я снял картину, действие которой происходит в Европе в 1930-е, другую, визуально напоминающую холсты Нормана Роквелла, действие которой происходит в Америке 1960-х... Есть картина о двух братьях, действие которой происходит в Индиане... Сделал анимационную картину о лисах...

Похоже на то, что картины действительно очень разные.

Сейчас я описывал фильмы с точки зрения того, где происходило их действие. Плюс еще последняя. Я не знаю, как сильно эти картины пересекаются между собой с точки зрения изображенных в них героев.

Густав из «Отеля “Гранд Будапешт”» очень сильно отличается от всех остальных героев. Может, я ошибаюсь, но у меня такое ощущение, что фильмы становятся более масштабными. «Водная жизнь» была первой картиной, снятой в разных точках мира...

И в «Отеле» история довольно глобальная. Действие растянуто во времени, происходит в разные десятилетия. Там есть огромный отель, идет война, есть сцена преследования на горнолыжной трассе. Продакшен этой картины был более собранным, что ли, чем продакшен «Водной жизни».

Мне кажется, что в «Отеле “Гранд Будапешт”» тебе удалось передать ощущение широты, масштаба, особенно в здании самого отеля.

Мы нашли способ, как снимать отель. Кроме прочего, после «Водной жизни» я не возражал, чтобы картина была большой и масштабной. Но после того как мы сняли фильм, могу сказать... все было очень весело, но выводы, которые я сделал после съемок, были немного странные. Возможно, если бы мы сделали фильм продолжительностью девятью три минуты и сняли его за двадцать пять миллионов, а не за пятьдесят пять, он мог бы оказаться еще лучше. По крайней мере, он от этого хуже бы не стал. И съемки прошли бы легче и веселее, потому что вместо ста с чем-то дней мы бы уложились в шестьдесят пять или что-то типа того.

Ну, это был твой первый по-настоящему большой фильм. Из всех сделанных тобой фильмов, как мне кажется, «Бутылочная ракета» и «Академия Рашмор» являются самыми близкими к твоему личному опыту.

Да.

Поэтому все понятно — ты стал много путешествовать, увидел много чего...

Это так. Сценарий «Бутылочной ракеты» мы писали исходя из того, что нам придется все делать самим. Мы не думали, что сможем построить декорации. «Академия Рашмор» тоже, в общем-то, попадает в эту категорию. Даже если бы у нас было больше финансовых возможностей, мы написали сценарий исходя из того, что можем полагаться только на себя. «Водная жизнь» основана на рассказе, который я написал еще в колледже. Так что по-своему идея фильма возникла еще до «Бутылочной ракеты».

Значит, моя теория не особо соответствует действительности.

Я думаю, что теория совершенно правильная, но вот с фактами никак не сходится (смеется).

Уэсу надо было возвращаться к своим делам, мы попрощались, и он быстрым шагом двинулся в сторону своей квартиры. Чашка café crème так и осталась стоять нетронутой на столе.

БИБЛИОГРАФИЯ



Книги и видеоматериалы о творчестве Куросавы

Всем желающим подробнее ознакомиться с творчеством Акиры Куросавы рекомендуется начать с его прекрасно написанной автобиографии *Something Like An Autobiography* (New York: Vintage, 1983), в которой режиссер демонстрирует глубокое понимание человеческой природы. В этой книге также содержатся советы режиссера молодым кинематографистам. Он, например, сравнивает хорошо написанный сценарий с боевым стягом (эту цитату я приводил в тексте книги). Биография заканчивается выходом в прокат картины «Расёмон». Сценарист Синобу Хасимото (был одним из сценаристов «Расёмона») написал книгу *Compound Cinematics: Akira Kurosawa and I* (New York: Vertical, 2015). В этом издании описан творческий процесс группы, работавшей с Куросавой. В книге *Waiting on the Weather: Making Movies with Akira Kurosawa*, (Berkeley: Stone Bridge Press, 2006), написанной и проиллюстрированной сценаристом-супервайзером (позднее работавшим в отделе продакшена на съемках фильмов Куросавы) Теруэ Ногами. Все три книги прекрасно написаны и заслуживают внимания.

Интервью с режиссером и членами его команды можно увидеть в документальном фильме, сделанном сыном режиссера Хисао Куросавой *Message from Akira Kurosawa: For Beautiful Movies* (2000), а также выпущенной в 2002 г. компанией Toho Masterworks серии *Akira Kurosawa: It Is Wonderful to Create*. Отрывки из этих передач можно также увидеть в качестве дополнительного материала на выпущенных Criterion Collection дисках с фильмами Куросавы.

Любое исследование творчества Куросавы не будет полным без книг и статей покойного Дональда Ричи. Можно не соглашаться с оценками автора, но он был современником режиссера и свидетелем того, как тот работал, оставив в своих статьях и интервью наблюдения о том, каким человеком был Куросава. Одна из наиболее интересных статей *A Personal Record* (*Film Quarterly* 14, no. 1, Autumn, 1960). В этой статье Ричи пишет о том, что Куросава считал, что слишком мало других режиссеров волновала судьба простого человека. Одной из первых книг обо всем творчестве режиссера было издание *The Films of Akira Kurosawa* (University of California Press, первое издание 1965 г., третье переиздание 1999 г.). Интервью Куросавы о Куросавы было опубликовано в *Sight and Sound* (33, nos. 3 and 4, Summer/Autumn 1964). Я цитировал и перефразировал мысли из этого интервью в этой книге. Благодарю издательство Criterion за разрешение перепечатать отрывки статьи 2009 г. Ричи для *The Current* под названием *Remembering Kurosawa*.

В книге *Voices from the Japanese Cinema* (New York: Liveright, 1975) Джоан Меллен есть предположительное интервью в Куросавой, в котором он вспоминает свои молодые годы, когда симпатизировал идеям марксизма.

В биографии Куросавы *The Emperor and the Wolf* (New York: Faber and Faber, 2002) Стюарт Галбрайт IV кроме прочего рассказывает об одном из любимых актеров режиссера, Тосиро Мифунэ. В этой непростой для чтения книге содержится наиболее полная хронология жизни режиссера, и в целом в этой работе содержится много информации, которая не присутствует в других англоязычных источниках. В книге дочери режиссера Кадзую Куросавы *Papa Akira Kurosawa* (Tokyo: Bungei Shunju, 2004) содержится много сведений о том, каким был Куросава в жизни и в кругу семьи (режиссер, например, любил своих собак: Пони, Мими, Сонни, Путти и Лео).

Другие использованные источники

На английском языке существует не так много книг о творчестве Миядзаки. Я ознакомился с *The Anime Art of Hayao Miyazaki* (Jefferson, NC: McFarland, 2006) автора Дани Кавалло. Также могу рекомендовать издания *Starting Point and Turning Point* (San Francisco: VIZ Media, 2014) — это сборники интервью и статей Миядзаки. Я полностью разделяю мнение Джейсона Шварцмана о документальном фильме Мами Сунады студии Ghibli под названием *The Kingdom of Dreams and Madness* (2013). Это не просто хороший, а отменный фильм.

Книга *Zengakuren: Japan's Revolutionary Students* (Berkeley: Ishi Press, 1970, репринт 2012 г.) является, судя по всему, наиболее научным и полным справочным изданием об истории студенческого движения в Японии. По крайней мере, мне эта книга понравилась больше, чем все остальные на эту тему, потому что написана понятным языком и содержит подробные объяснения. Авторами книги являются японские студенты, предисловие написал их преподаватель Стюарт Даузи. Рекомендую посмотреть фотографии Хироси Хамаэмы, снимавшего протесты 1960 года. Серия фотографий называется *A Record of Rage and Grief*, и увидеть ее можно по ссылке: https://ocw.mit.edu/ans7870/21f/21f.027/tokyo_1960/.

Более подробно о студенческих акциях протеста в книгах *Dissenting Japan: A History of Japanese Radicalism and Counterculture, from 1945 to Fukushima* (London: Hurst, 2016) Уилльама Эндрю / William Andrew и *A Cultural History of Postwar Japan 1946–1980* (London: Routledge and Keagan Paul, 1987) Сунсукэ Цуруми. Из книги *Currents in Japanese Cinema* (New York: Kodansha, 1987) Тадао Сато о современном японском кино я узнал о японских протестных фильмах, о которых не слышал ранее.

Для расширения понимания живописи стиля укиё-э я рекомендую книгу *Ukiyo-e: An Introduction to Japanese Woodblock Prints* (New York: Kodansha, 1997) Тадаси Кобояси. Кроме раздела об укиё-э в этой книге я бы рекомендовал два старых издания: альбомы Хокусая «Тридцать шесть видов горы Фудзи» и Хиросигэ «53 станции

Токайдо» (Honolulu: East-West Center Press, 1966) с предисловием Итигиро Кондо. Все желающие подробнее узнать об укиё-э и ямато-э могут почитать статьи на сайте Метрополитен-музея.

Использованные в этой книге фотографии заброшенных мест в Японии были сделаны Jordy Meow. У нее вышла книга *Abandoned Japan* (Versailles, France: Jonglez Publishing, 2015), также вы можете ознакомиться с информацией и фото на ее сайтах: haikyo.org и offbeatjapan.org.

Книга Такаси Мураками *Little Boy* (New York: Japan Society; New Haven: Yale University Press, 2005) — это прекрасно оформленный альбом эссе и интервью о киножанре токусацу, старых японских комиксах и футуризме, который может понравиться всем фанатам фильма «Остров собак».

Благодарности

Благодарю всех членов съемочной группы, которые уделили нам время и мнение которых было очень важно для написания этой книги: продюсера анимации Саймона Квинна, арт-директора Курта Эндерле, супервайзера анимации Тобиаса Фуракре, музыкального супервайзера Рэнди Постера, сопродюсера Октавио Пейссел и продюсера Джереми Джонсона. Благодарю первого помощника режиссера Джеймса Эммотта за то, что показал мне студию, а также многих сотрудников, которые нашли время и терпеливо ответили на мои вопросы. Спасибо продюсеру-консультанту Молли Купер за помощь в передаче сообщений Уэсу и в контактах с Twentieth Century Fox Film. Отдельное спасибо Бену Адлеру, который провел нас по студии, а также предоставил огромную коллекцию фотографий.

Спасибо Джексону Кларку за то, что он в течение нескольких недель помогал нам подбирать фотографии, использованные в этой книге. Благодарю Сета Майерса за проведенное им исследование сценариев ранних фильмов Уэса и Пэдди Адамс за его мысли о литературном наследии Ричарда Адамса. Благодарим Джей Пи Мертон за то, что позволил нам взять отпуск для путешествий и написания книги, а также за его ценные советы. Спасибо Чату Перману и редакторам Bright Wall/ Dark Room за поддержку, терпение и дружбу. Благодарим наших друзей Лану Китчер и Эллиота Бирчфорда за помощь в написании отрывка о японском языке и иероглифах. Благодарим Роджера и Рэйчел Свенсон за редактуру и помощь в доведении до ума текста этой книги.

Спасибо Тейлору и Тони, Макс и Мартину, было приятно с вами сотрудничать. Спасибо Мэтту за то, что он создал эту книжную серию и верил в нас. Спасибо Дэйвиду Дженкинсу, транскрибировавшему интервью, редактору Аннедеи Манали, дизайнеру Лиаму Фланагану и Эшли Алберт за их вклад в работу. Благодарим редактора Эрика Клопфера за помощь в написании самой сложной книги, которую мы на данный момент написали, а также за то, что он в нас всегда верил.

ЛУЧШИЕ КНИГИ О БИЗНЕСЕ С ЛОГОТИПОМ ВАШЕЙ КОМПАНИИ? ЛЕГКО!

Удивить своих клиентов, бизнес-партнеров, сделать памятный подарок сотрудникам и рассказать о своей компании читателям бизнес-литературы? Приглашаем стать партнерами выпуска актуальных и популярных книг. О вашей компании узнает наиболее активная аудитория.

ПАРТНЕРСКИЕ ОПЦИИ:

- Специальный тираж уже существующих книг с логотипом вашей компании.
- Размещение логотипа на супер-обложке для малых тиражей (от 30 штук).
- Поддержка выхода новинки, которая ранее не была доступна читателям (50 книг в подарок).

ПАРТНЕРСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

- Рекламная полоса о вашей компании внутри книги.
- Вступительное слово в книге от первых лиц компании-партнера.
- Обращение первых лиц на суперобложке.
- Отзыв на обороте обложки вложение информационных материалов о вашей компании (закладки, листовки, мини-буклеты).



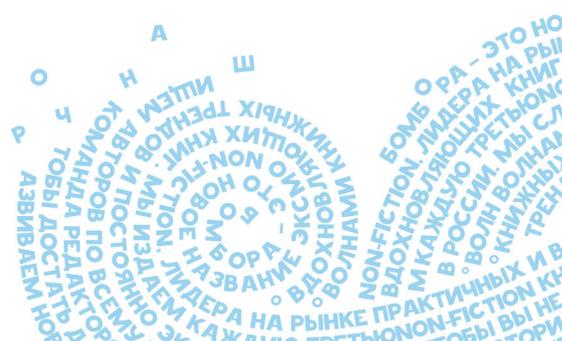
У вас есть возможность обсудить свои пожелания с менеджерами корпоративных продаж. Как?

Звоните:

+7 495 411 68 59, доб. 2261

Заходите на сайт:

eksmo.ru/b2b



Анимационный фильм Уэса Андерсона «Остров собак» — это уникальноеместилище чувств. Как и все предыдущие фильмы режиссера, это смешно-грустный фильм о семье, дружбе, взрослении и тех вещах, которые определяют вашу личность. Это история о двенадцатилетнем мальчике Агари, который в одиночку отправляется в опасное путешествие, чтобы спасти своего пса, а в итоге меняет жизнь целой страны.



Авторы этой книги вместе с самим режиссером и его командой расскажут вам о том, как создавался «Остров собак» — от идеи до выхода в прокат. Помимо эксклюзивных интервью с актерами, аниматорами и художниками, книга содержит множество закулисных фотографий из личных архивов, а также раскадровки и черновики самого Андерсона.

ISBN 978-5-04-113184-5



9 785041 113184 >

БОМБОРА
Издательство

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

   bomberabooks bomбора.ru