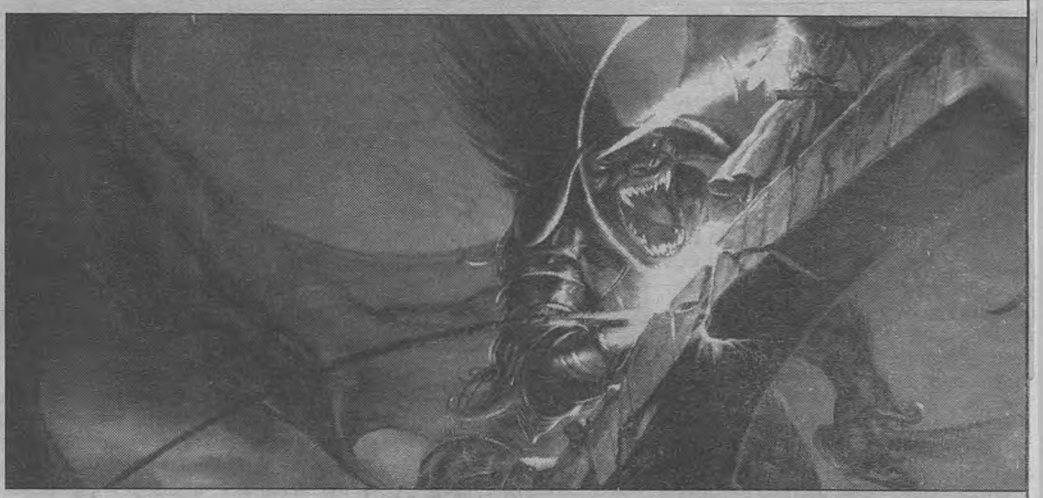
Поклонники трилогии "Властелин колец" Дж. Р.Р.Толкиена ждали этой вести много лет, но пришла она только в конце августа 1998 года: Голливуд начинает игровую адаптацию книги, которая многие годы стабильно входит в списки самых читаемых и любимых во многих странах (на сегодня продано более 50 миллионов экземпляров на 26 языках).

Кинокомпания New Line Cinema вкладывает 130 миллионов долларов в постановку трех фильмов, которую осуществит новозеландский режиссер, сценарист и продюсер Питер Джексон, известный по фильмам "Страшилы" и "Небесные создания". Продюсер – Сол Заенц, который более 30 лет назад купил киноправа у самого Толкиена. Съемки пройдут в Новой Зеландии, премьера первого фильма ожидается на Рождество 2000 года, двух остальных – в течение 2001 года.

Многие годы мир Толкиена можно было воспроизвести только в анимационной версии (что и было сделано Ральфом Бакши в 1978 году). Сегодня, прежде чем отправиться в Новую Зеландию на съемки, Питер Джексон говорит о первой стадии работы над игровым проектом.

"Властелин колец" – на большом экране

Сьюзен ХОУАРД



Мотор!

– Как вы намерены создавать на экране эльфов, троллей и хоббитов?

– Прежде чем начать работу, я долго ломал голову над этим вопросом. В конце концов решил, что мы будем уменьшать с помощью компьютеров обычных людей. Знаю, многим такое решение покажется необоснованным, но мы руководствовались следующими соображениями. Во-первых, я очень внимательно читал описания Толкиена, и, судя по всему, он мысленно видел своих героев именно такими: существами с человеческой анатомией, но меньших размеров и с некоторыми необычными деталями – например, острыми ушками. Во-вторых, такой шаг открывает нам широчайший спектр выбора актеров. Ведь зрителю придется отождествлять себя с героями на протяжении трех фильмов. Вряд ли компьютерный персонаж вызовет в нем такой интерес. Искусственное существо в качестве главного героя – нет, ни в коем случае!

Разумеется, актеры, играющие эльфов, гномов и хоббитов, будут пользоваться косметикой и муляжами отдельных черт лица. Сейчас мы ведем со студией битву за острые ушки. Мне не хочется делать героев слишком мультяшными, зритель должен в них верить. На мой вкус, лучше всех изобразил хоббита Алан Ли в иллюстрациях к "Братству кольца".

– New Line также держит права на экранизацию "Хоббита". Намерены ли вы снимать "Хоббита" после "Властелина колец", или после пяти лет жизни, которые вы отдаете этому проекту, вы будете по горло сыты Средиземельем и его легендами?

– Я рад, что мы делаем первой трилогию, потому что здесь история гораздо богаче событиями, и в ней гораздо глубже и динамичнее прописаны характеры. Мне кажется, сделать интересный фильм из "Хоббита" гораздо труднее. Насколько я знаю, New Line намеревается делать "Хоббита" вскоре после завершения "Властелина колец". Не могу сказать, буду ли в этом участвовать. Все зависит от того, что со мной будет через три года!

– Многие сомневаются, что три фильма можно будет снять "всего" за 130 миллионов. Вы уверены, что сможете передать масштаб событий, описанных Толкиеном?

– Новая Зеландия – не Америка. Там все дешевле в три раза. 130 миллионов американских долларов автоматически превращаются в 350 новозеландских. Собственно говоря, мы сможем снять этот фильм только благодаря новозеландским ценам. Никто в Голливуде не согласился бы сразу вложить 350 миллионов в три фильма, которые снимались бы "впритык", один за другим. Эти книги провалялись бы еще 45 лет с ярлыком "неэкранизабельно". Я думаю, что денег нам хватит.

– Саурон – воплощение зла – ни разу не описывается на страницах книги, но тем не менее является очень важным персонажем, двигающим сюжет. Как вы собираетесь показать его в кино?

– Я размышляю над этим уже полтора года. До сих пор у меня нет четкого ответа на вопрос. Саурон описан как явление, а не как существо, и на основании этих описаний его трудно сделать полноценным злодеем, который будет двигать сюжет трех фильмов. Это все равно что "Звездные войны" без Дарта Вейдера. Но и превращать его в большого черного страшилу нелепо. И ограничиться его пылающим глазом нельзя. Мы пока не решили.

– Почему Фонд Толкиена никак не участвует в вашем проекте?

– Они четко определили свою позицию: возражать против фильмов не станут, но и участия в их создании не примут. Они считают, что если Фонд будет фигурировать в титрах, это автоматически наложит печать его одобрения на наш проект. А они считают себя хранителями печатного слова Толкиена, а не его интерпретаций. И здесь я хочу еще раз подчеркнуть: не надо считать эти фильмы дословным воспроизведением книги. Это именно интерпретация!

– В последние годы жанр "фэнтези" выродился. Уверены ли вы, что его можно возродить?

– Одна из основных причин, по которым я отдаю 5 лет жизни на эти фильмы, – моя уверенность, что потенциал "фэнтези" на большом экране еще не раскрыт. Мне тоже не нравится современный "фэнтези" – его создатели либо выбирают не тот стиль, либо снимают по плохим сценариям. Мой подход – снять "фэнтези" как предельно реалистичный фильм.

– В романах Толкиена события представлены как итог многовековой истории – и этому веришь. Как вы намереваетесь обыграть в фильме рассказы о минувших событиях, разбросанные по страницам книги?

– Ни один фильм не сможет сравниться по глубине с прозой Толкиена. Мы можем лишь попробовать подступиться к трехтысячелетней истории Средиземелья – в прологе, эпилоге, закадровых комментариях. Надеемся, что это получится не очень поверхностно. Наша задача – снять фильм, который будет интересен всем – и тем, кто читал Толкиена, и тем, кто не читал. Я понимаю – читатели будут морщиться при мысли, что содержание романов нужно донести до нечитающих, но что делать? К тому же книги сами по себе с большим трудом укладываются в кинофомат. Большая часть первой книги – затянувшаяся экспозиция. Сколько страниц придется полностью исключить? По правде говоря, наибольшие сокращения мы сделали в первой книге: пришлось сделать мотивации более острыми, а сроки – более жесткими. Действие концентрируется на Сауроне, Кольце и угрозе Средиземелью.

– Наверное, вас уже замучили вопросами об исполнителях, но все-таки...

– Я читал в Интернете множество легенд и слухов. Сразу же скажу, что Шон Коннери не будет играть Гэндальфа! Я люблю Коннери, но мне хотелось бы найти актера, менее заштампованного в ролях наставников. Мне нравится высказанная кем-то мысль пригласить Патрика МакГуэна, но у меня есть еще несколько интересных идей. Что касается ролей хоббитов, я рассчитываю пригласить неизвестных актеров. По большому счету, я хотел бы взять неизвестных актеров на все роли, чтобы повысить градус реалистичности, но студия никогда на это не пойдет.

– Высказывались предположения, что многие знаменитости согласятся сниматься в небольших ролях за символическую плату, лишь бы засветиться в этом фильме.

– Я пока об этом не слышал.

– Предполагается, что вам потребуется 15 тысяч актеров и статистов. Где и когда пройдет кастинг?

– Кастинг начнется в октябре в Лос-Анджелесе, Лондоне, Австралии и Новой Зеландии. Если кто-то считает, что может убедительно сыграть хоббита, эльфа или гоблина, обращайтесь к нам через своих агентов. Думаю, что для роли каждого персонажа мы будем пробовать 100-200 актеров, которых предварительно отберем по фотографиям.

– Вы будете пробовать только профессиональных актеров, или любители тоже имеют шанс?

– В этой игре нет правил. Пусть любители обращаются к ближайшему директору по кастингу. Если они сумеют его убедить, – вперед!

– А массовка? Уже сейчас поговаривают, что новозеландские авиалинии готовят чартерные рейсы для желающих посмотреть съемки и поучаствовать в решающем сражении с Сауроном.

– Мы наберем всю массовку в Новой Зеландии. Может быть, привлечем для работы армию.

– Ваши герои будут говорить только на английском?

– Иногда – на эльфийском с английскими субтитрами.

– Концептуальным дизайном на фильме будут заниматься Алан Ли и Джон Хоув. Насколько близок будет визуальный строй фильма к многократно публиковавшимся рисункам Ли и Хоува?

– Они создают новые рисунки и макеты, а не копируют свои предыдущие находки. Но, конечно же, общий визуальный строй фильма будет очень близок ранним идеям Джона и Алана. Мы будем снимать в формате 1:2.35 на пленке Super 35. Сначала мы подумывали о формате 70 мм, но слишком много проблем с разрешением компьютерных эффектов на 70-миллиметровой пленке.

– Вы можете провести хотя бы приблизительные аналогии относительно того, каким вы ощущаете дух будущей кинотрилогии?

– Я буду снимать исторический фильм. В нем не будет условности "Темного кристалла" и "Лабиринта". Представьте себе "Храброе сердце" с небольшой дозой визуальной магии "Легенды". Мне кажется, "Легенде" не повезло со сценарием. Визуальный стиль совершенно не подходил по духу самой истории. Мы рассчитываем на рейтинг PG-13, но это будет очень жесткий "PG-13".

– Представители студии говорили, что они рискнули вложить в проект 130 миллионов после того как увидели ваши визуальные пробы. Что имелось в виду?

– На стадии переговоров со студией мы сняли 36-минутный документальный фильм – интервью с основными членами будущей съемочной группы, образцы дизайна, картины, модели, оружие, статистов в этом оружии и компьютерные тесты. Нашими основными "осязаемыми" козырями были: Урук-Хай в гриме и полном боевом вооружении; модели Хельмова ущелья и Ривенделла; макеты эльфийского оружия; пещера Троллей; и концепция Барлога. А основным компьютерным козырем – битва при Хельмовом ущелье. Ребята разрабатывали эту программу два года специально, чтобы мы могли ее использовать для сцены битвы. Программа называется Massive, и с ее помощью можно использовать более 200 тысяч компьютерных статистов любых форм и размеров. Нам не нужно работать с каждым, их "оживляет" компьютер и заставляет сражаться друг с другом. Представляете себе? Вы нажимаете кнопку, откидываетесь в кресле и смотрите, как на ваших глазах разворачивается кровавое побоище! В первый раз даже немного страшно. Думаю, это новая эра в развитии компьютерных эффектов. Когда мы показали это Бобу Шэю, главе New Line, он три минуты сидел молча, а потом объявил, что его фирма профинансирует все три фильма.

– Вы несколько раз упомянули, что вы отдаете пять лет жизни "Властелину колец". Почему?

– Для меня это уникальный шанс ступить на неизведанную территорию. За 100 лет существования кино такого фильма еще не делал никто.

ЛОС-АНДЖЕЛЕС

● *Джон Хоув. Битва Гэндальфа с Барлогом.*

Экран и сцена – с 13