

— Говорят, что в кино лучше не связываться с детьми и животными. У вас же действующие лица сплошь дети и звери.

— Обожаю работать с детьми! А что касается животных, то сомневаюсь, что мы еще когда-либо будем работать с настоящим, живым зверем. Вначале на студии рассматривали вариант с использованием льва из зоопарка. Потом, когда стало ясно, что его придется помещать в один кадр с детьми, вопрос отпал. Уж лучше сделать аниматронного льва и заставить его творить все, что нужно тебе, а не ему! И потом, это гораздо проще с технической точки зрения.

— Но ведь вам нужно было фактически "нарисовать" 24 львов на каждую секунду экранного действия!

— Зато мне было достаточ-

Долгие годы Джо Джонстон работал мастером по спецэффектам в фирме Джорджа Лукаса Industrial Light and Magic. Он создавал спецэффекты к трилогии "Звездные войны", ко всем трем фильмам про Индиану Джонса, а в 1981 году получил "Оскара" по категории визуальных спецэффектов за фильм "В поисках затерянного ковчега".

В 1989 году Джонстон поставил первый самостоятельный фильм, фантастическую комедию "Дорогая, я уменьшил наших детей"; в 1991 - вторую фантастическую ленту "Ракетчик", изищно стилизованную под 30-е годы историю пилота, который летает как супермен благодаря волшебному приспособлению.

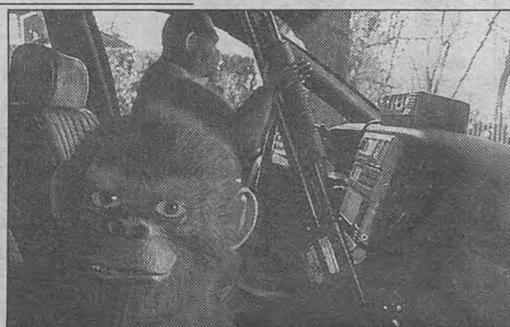
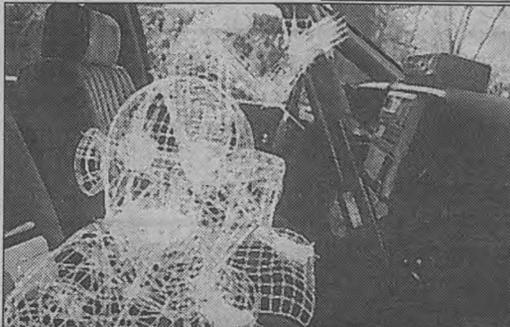
Спецэффекты, естественно, были полноправными героями фильмов бывшего специалиста из ILM. Но в его новом фильме "Джуманджи" спецэффекты стали не просто одним из персонажей — они оказались главным действующим лицом!

Сюжет фильма по сути сводится к опасной и завлекательной игре, в которую играют двое взрослых и двое детей. Сделал ход — выскочили слоны и носороги. Сделал другой — пол под тобой превратился в зыбучий песок. Сделал третий — вылетели смертельно ядовитые мухи. Дойдут ли герои до финала?

В связи с прокатом в России фирмой "Ист-Вест" "ЭС" перепечатывает из французского Premiere интервью с режиссером, чей фильм собрал в американском прокате почти 100 миллионов долларов.

Птенец гнезда Лукасова

Жак-Андре БОНДИ



но всего одного дубля. Без нервотрепки. Без дрессировщика. Без общества охраны животных.

— Вы не могли бы рассказать поподробнее, как это делается?

— Построили макет льва. Четыре метра длиной. Признаться, он выглядел гораздо страшнее, чем лев, которого мы присмотрели в зоопарке. Девять человек управляло этим монстром с помощью дистанционного контроля.

Один поворачивал голову, другой опускал нижнюю челюсть, третий морщил кожу у носа и глаз. Все спецэффекты на макете делала та же команда, что и "Парк Юрского периода". Но в нашем случае возникла новая проблема: шерсть.

— В каком смысле — шерсть?

— У динозавров гладкая кожа. У тигров, львов, обезьян шерсть, поэтому на них иначе падает свет. Боюсь, что нам не удалось добиться иде-

ального изображения, но наша работа легла в основу компьютерных разработок "шерстяных" бестий, которых будут создавать после нас!

— Вам не кажется, что спецэффекты вышли в кино на первый план?

— Нет-нет! Компьютер может только воспроизводить, он не может создавать. Актер незаменим, я не верю, что когда-нибудь можно будет создать программу, имитирующую человеческие ошибки, колебания, импровизации. И

потом, компьютерные эффекты пока слишком дорого стоят. Например, один кадр с прыгающим львом обошелся нам в 575 тысяч франков!

— Какую сцену в фильме было труднее всего снять?

— Наводнение в особняке. Актерам и съемочной группе пришлось целых девять дней проторчать в воде. У нас вышли из строя почти все помпы. В павильоне было установлено шесть помп, которые откачивали одиннадцать ты-

сяч литров в минуту!

— В сцене с марьяшками что компьютерное, а что настоящее?

— Сначала я снимаю объекты. Когда обезьяна качается на люстре, мы сначала снимаем люстру — раскачиваем ее с помощью крюка. Потом берутся компьютерные изображения, в данном случае отцифрованные обезьяны, и компьютер интегрирует их в кадр с люстрой. Мы всегда работаем втаком порядке.

— Многие ли изменилось за двадцать лет вашей работы в кино?

— В 1975 году, когда я пришел к Лукасу, я был мальчишкой. Мы все были зачарованы возможностью делать то, чего на самом деле не существует. Помню, у нас работали дизайнеры, макетисты, инженеры. Далеко не все были киношниками. А сейчас, насколько я знаю, Джордж Лукас собирается делать вторую трилогию "Звездных войн" целиком с помощью

компьютеров. Самое интересное, что в новый проект он тоже зовет людей, не имеющих формального кинообразования. Эти люди, пришедшие в кино со стороны, несут огромный творческий потенциал, у них нет косности, они не говорят "так нельзя", а доказывают, что так можно.

ПАРИЖ.

● Как делались спецэффекты.