

Анджей Бартковяк — «Газете»

## «Геймеров удовлетворить непросто»

В Москву представлять свой новейший фильм, одноименную экранизацию культовой компьютерной игры *Doom*, приехал известнейший кинооператор и режиссер **Анджей Бартковяк**. Накануне премьеры фильма он ответил на вопросы корреспондента «Газеты» Игоря Потапова.

**Давно ли вы были у себя на родине, в Польше?**

Я туда езжу каждый год — на Рождество, навещаю отца. А так провожу все время в Голливуде или на съемках: даже уже польский язык начинаю понемногу забывать.

**Доводилось ли вам бывать на фестивале операторского искусства *CameraImage*, который проводится в вашей родной Лодзи?**

Да, конечно! Это потрясающее событие, и я ужасно благодарен его организаторам. Это самый профессиональный фестиваль, на котором я когда-либо бывал. Я имею в виду, что в нем принимают участие только те, кто по-настоящему заинтересован в киноискусстве, ведь это единственный в мире фестиваль для кинооператоров. Там нет никаких посторонних разговоров, нет звезд с их гламуром, всех этих нарядов, сплетен, толп поклонников. Ничего лишнего, только кино, только дело. Это впечатляет.

**Вы закончили киноинститут там же, в Лодзи. Как получилось, что вы попали в США и сделали карьеру там?**

Я вынужден был уехать из Польши по личным обстоятельствам. В США мне выдали вид на жительство, и я остановился в Калифорнии, где с тех пор мой дом. Первые года полтора было тяжело, я не мог найти работу по специальности. Я не знал языка и учился на ходу, а подрабатывал везде, где удавалось. Красил дома, работал на строительстве дорог. А когда уже мог сносно объясниться по-английски, начал стучаться в двери киностудий до тех пор, пока мой диплом польской киношколы не произвел нужного впечатления. Так все и началось. Забавное и счастливое совпадение, но первый мой самостоятельный фильм я делал с другим эмигрантом из Восточной Европы, венгром Иваном Надем.

**Что вас больше всего поразило в голливудском кинобизнесе тогда, в 1970-е?**

Доступность оборудования для киносъемок, причём фантастического оборудования, о котором я раньше не мог и мечтать. На любой вкус, для любых задач — самые новейшие достижения техники. Можно было достать любые игрушки, и использование этих игрушек было великолепно организовано. У нас в соцлагере, в те годы ничего подобного не было. Да и сейчас все остается по-прежнему: если хочешь снимать что-то действительно качественное, надо начинать в Калифорнии. Хотя цены там выросли до небес.



Фот.граф. Пьер Кассин / Газета

**Что вы чувствовали на съемках своей первой картины, которую вы делали как режиссер?**

Я чувствовал себя счастливым. Это был фильм «Ромео должен умереть», и я получил предложение режиссировать его довольно неожиданно. Но к тому времени я уже давно был готов попробовать себя в качестве режиссера. Я снял десятки фильмов как оператор, работал с великолепными режиссерами и уже искал подходящую возможность применить знания, которые получил от них.

**Есть ли кто-то из режиссеров, кого вы считаете своим главным учителем?**

Сидни Люмет. Всем основным вещам, которые я знаю о режиссуре, я научился у него. Не то чтобы он давал мне какие-то уроки, просто я старался внимательно наблюдать за его работой. Не то чтобы теперь при встречах я подходил к нему и говорил: «Спасибо за все, Сидни», но я знаю, что он — мой настоящий учитель. Думаю, что он тоже это знает. Мы с ним снимали вместе добрый десяток фильмов и стали действительно близкими друзьями.

**В качестве оператора вы снимали фильмы самых разных жанров, а как режиссер делаете преимущественно боевики. Это сознательный выбор?**

В общем-то да, поскольку выбираю я из того, что мне предлагают продюсеры. Другое дело, что мне почему-то не предлагают хорошего материала в жанре комедии или драмы. Если бы мне попал в руки хороший драматический проект, я бы с удовольствием взялся за него. Я считаю, что законы режиссуры одинаковы для всех жанров — триллеров, драм, комедий, боевиков. Сидни Люмет, у которого я учился этому ремеслу, снимает преимущественно драмы, но я более чем уверен, что доведись ему делать боевик, это был бы чертовски хороший боевик.

**Как бы вы определили жанр своего последнего фильма, «Doom»?**

Это, конечно, боевик, но в нем есть элементы и фильма ужасов, и научной фантастики. Честно говоря, мне хотелось, чтобы это прежде всего был фильм ужасов, а потом уже все остальное. Но надо было не забывать и о научно-фантастическом антураже, ведь перед нами стояла непростая задача. Надо было и доставить удовольствие геймерам, для которых эта игра стала культовой, и открыть *Doom* для более широкой публики. А геймеры — непростые зрители, их удовлетворить ох как непросто!

**На этот вопрос вам, наверное, уже приходилось отвечать неоднократно, но все-таки: вы сами играли в *Doom*?**

Да. Играл. Еще до того, как получил это предложение, но и после — чтобы освежить знакомство с темой, так сказать. Но я не геймер в чистом виде, у меня нет зависимости от компьютерных игр. У меня просто нет достаточно времени, чтобы приобрести такую зависимость. Двое моих сыновей служат наглядным примером того, что игры — вещь серьезная и требуют полного рабочего дня. Особенно младший, этот просто профессионал. Ему дай волю — он бы и в школу не ходил, только бы играл. Ему сейчас одиннадцать, а играет он с пяти, и у него есть все игры и все приспособления для игр, какие только существуют.

**Он видел фильм?**

Вы шутите? Конечно! Еще до премьеры. Ему понравилось, но самое интересное, что я использовал его как аргумент для продюсеров, как эксперта. Он пришел в просмотровую комнату, все честь по чести, а когда вышел, его спросили: «Ну, как вы считаете, можно ли этот фильм показывать одиннадцатилетним подросткам?»

**И что он ответил?**

«Еще бы!»