

Тим Бертон: «Следуйте инстинкту и надейтесь на везение!»

Не знаю, стоит ли на это обижаться, но до сих пор никто никогда не предлагал мне преподавать режиссуру. Впрочем, я отказался бы в любом случае, поскольку считаю, что пока еще сам учусь, и мне еще рано вато давать советы другим. Единственное, что я мог бы сказать начинающим режиссерам: "Следуйте инстинкту и надейтесь на везение!"

Именно так я и работаю. Я верю в интуицию, и мои художественные решения — плод скорее эмоций, нежели рассудка. Да и вся моя режиссерская карьера — результат цепочки случайностей, а не стратегического жизненного плана.

Вначале я интересовался анимационным искусством и после стажировки в нескольких анимационных студиях попал на Disney в качестве аниматора. Но там быстро понял, что мои идеи не вписываются в общую атмосферу. Случись это в иное время, меня бы просто уволили. Но дело было в 80-е годы, в тот момент студия переживала острый кризис, выпускала самые плохие фильмы за всю свою историю. Все полагали, что анимационный отдел скоро и так закроют, поэтому никто не занимался такими мелочами, как увольнение одного сотрудника.

Я смог спрятаться в своем уголке и заниматься тем, что мне нравилось. Я сделал два короткометражных проекта, "Винсент" и "Франкенуини". Их успех дал мне возможность поставить свой первый полнометражный фильм "Большое приключение Пи-Ви". Я до сих пор не могу поверить, что мне так повезло. Был уверен, что меня выгонят и я пойду в официанты!

Анимация — прекрасная школа для режиссера игровых фильмов, потому что она заставляет заниматься всеми аспектами производства — операторской работой, освещением, диалогами, актерской игрой. Ты все делаешь сам. Думаю, работа в анимации позволила мне обрести совершенно уникальный взгляд на кинопроцесс.

Причина, по которой я решил перейти в игровое кино, — чисто личная. Я по натуре одиночка и вообще очень мрачный тип. Анимация только усиливает мое одиночество. А в кино работаю командой. Пока я работал в анимации, мне в голову приходили исключительно мрачные идеи. А в кино мне приходилось разбавлять мой сумрачный мир более светлыми идеями других людей.

На съемках игрового фильма режиссер прежде всего должен уметь общаться с людьми. Помню, как меня потрясло количество людей, работающих на площадке, — еще сильнее, чем необходимость вставать на работу затею! Я понял, что роль режиссера — не только художественная, но и организационная. Вы не представляете себе сколько раз на дню он слышит слово "нет". "Нет, это невозможно". "Нет, это слишком дорого". "Нет, я не могу это сыграть". Хотя режиссера считают диктатором, на самом деле ему очень трудно навязать свою точку зрения. Я не могу сказать кому-то: "Делай вот так!" Мне нужно объяснить, почему он должен это сделать. И с чиновниками со студии лучше не конфликтовать. Это слишком опасно и потом тебе придется за это расплачиваться. Я восхищаюсь бескомпромиссностью режиссеров, которые сражаются со студиями, но мне кажется, что это непрактично и не дает нужных результатов. Либо фильмы прикрывают вообще, либо их приходится делать в страданиях, и результат получается соответствующим.

Поэтому нужно уметь делать вид, что ты соглашаешься, а потом делать по-своему. Это может показаться трусостью, но на самом деле это просто прагматичность. Конечно, бывают моменты, когда нужно сражаться за свое видение. Но они не должны переходить в перманентную войну.

Я никогда не пишу сценарии своих фильмов, хотя всегда принимаю активное участие в работе сценариста. Главное для режиссера — суметь сделать чужой драматургический материал своим. А писать мне противопоказано — в мою голову приходят бредовые завиральные

идеи, которые не имеют никаких шансов быть воплощенными на пленке. К тому же я вообще не умею дистанцироваться от своего драматургического материала, и поэтому моя писанина получается абстрактной, путаной, и она не имеет никакого смысла ни для кого, кроме меня.

В каждом фильме я стараюсь рассказать интересную историю, а для этого должен чувствовать зазор между собой и персонажем. Поэтому когда мне сегодня говорят, что Эдвард — руки-ножницы — это я сам, то я не могу полностью с этим согласиться. Конечно, мы с ним очень похожи; но для того, чтобы делать о нем фильм, я должен был увидеть его с определенного расстояния, чтобы оценить объективно.

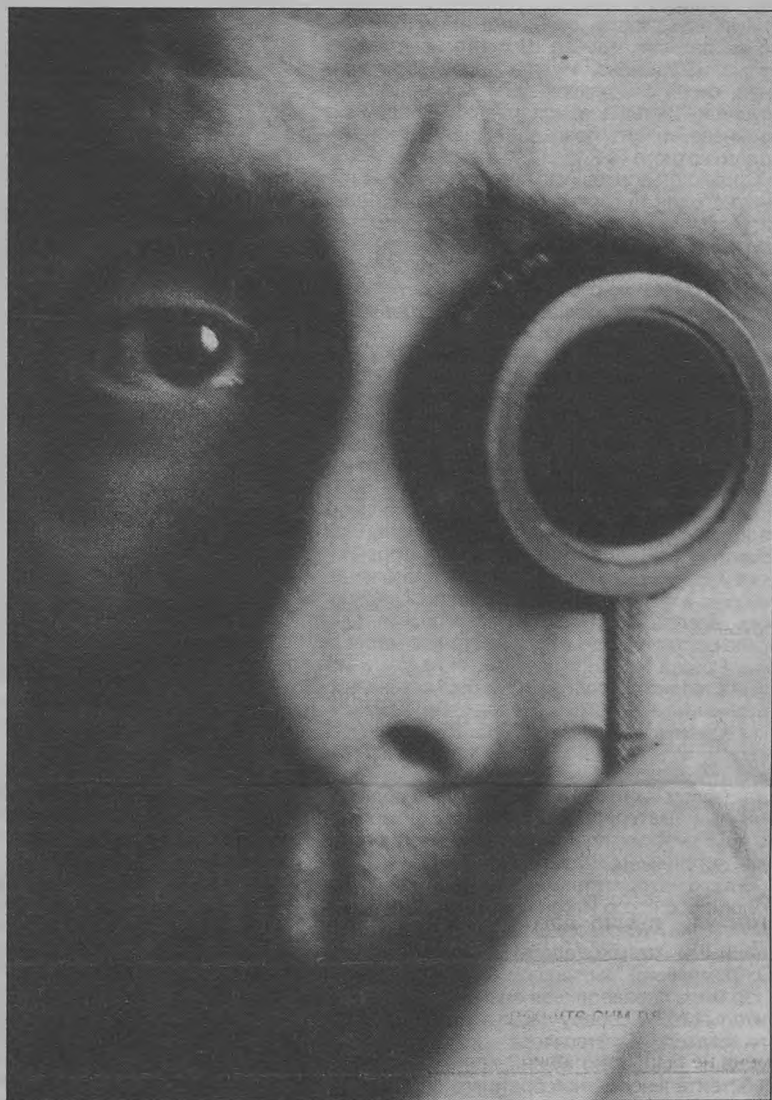
Мне кажется, необязательно писать, чтобы почувствовать себя автором. Я считаю, автор так или иначе оставляет свой отпечаток на фильме. Это необязательно текст, это могут быть, скажем, декорации. Я вырос на фильмах ужасов, в которых собственно сюжет не имел никакого значения. Эти фильмы запомнились не историями, а эффектными кадрами, которые впечатывались в сознание. Именно это я и пытаюсь делать в своих фильмах: создавать настолько сильные образы — не просто красивые, а именно сильные! — что они становятся важнее сюжета.

Поскольку фильм стоит очень дорого, никто не хочет рисковать, и все стараются заранее, до съемок предусмотреть все, что только можно. Но чем больше я работаю на площадке, тем больше убеждаюсь, что лучшие вещи в кино возникают спонтанно. Можно сколько угодно репетировать, нарисовать точнейшие раскадровки, но по приходе на площадку все начинается с нуля. Никакие раскадровки не могут предусмотреть то, что предложит вам натура. Да и актеры будут играть иначе, когда наденут костюмы. Поэтому я стараюсь не настраиваться на какую-либо установку до прихода на площадку и полагаюсь на магию момента съемок. Конечно, студийным чиновникам вовсе необязательно об этом знать. Пусть они спят спокойно, полагая, что вы все делаете по заранее намеченному плану.

Есть основные правила съемок, и они необходимы для подстраховки. Но прятаться за них нужно только в том случае, если вы действительно не знаете, что делать. Впрочем, совершенно необязательно впадать в крайности. У меня был только один такой "экстремальный" проект — "Битлджус". Сценарий мне попался настолько отвратительный, что фильм приходилось сочинять на ходу. А поскольку все мы были заняты диалогами, на остальное не было времени.

Обычно я стараюсь искать что-то новое. Когда снимаю диалоги, никогда не иду традиционным путем. Полагается снять общий план, потом крупные планы одного собеседника, потом — второго, и так далее. Но я обычно начинаю с поиска наиболее интересного ракурса, потом я его снимаю и отсматриваю, а затем делаю два-три вспомогательных плана на случай, если мне нужно будет что-то изменить.

У меня нет стратегии съемок всего фильма, я иду от одной сцены к другой. Я делаю очень мало запасных дублей и вообще стараюсь не снимать план-кадры, которые могут не пригодиться при монтаже. Впервые, это лишняя трата времени, во-вторых, малое количество планов и дублей сильно поднимает общую энергетику на съемочной площадке. А в-третьих, вы невольно эмоционально привязываетесь к отснятому материалу, к образам, которые вы снимаете. А когда вы оказываетесь в монтажной комнате с трехчасовым фильмом и из него нужно убрать целый час, — это ужасно! Уж лучше меньше снимать на площадке!



Импровизации на съемочной площадке вовсе не означают, что нужно пускать дело на самотек. Наоборот. Только если у вас все находится под жестким контролем, вы можете позволить себе роскошь экспериментировать. Во-первых, нужно очень тщательно отбирать съемочную группу. Приглашать только тех людей, чье видение не расходится с вашим, тех, кто поймет ваши идеи. Во-вторых, нужно четко знать, как вы будете работать. Я начинаю с того, что привожу актеров в декорации и смотрю, возникает ли контакт между героями и средой. Таким образом я нахожу изюминку будущей сцены и определяю, как буду ее снимать — с точки зрения кого-то из героев, или, наоборот, абсолютно объективно. Как только мне это становится ясно, я отправляю актеров переодеваться и накладывать грим, а сам тем временем прикидываю освещение и движение камеры вместе с оператором. У меня слабость к широкоугольным объективам — очевидно, это наследие еще времен работы в анимации. Обычно я начинаю с 21 миллиметра, а если в данной сцене это не подходит, то я начинаю искать другие варианты. Но за 50 миллиметров я практически не выхожу. Длиннофокусную оптику я использую в редчайших случаях, да и то только для того, чтобы подчеркнуть нужную мне деталь.

Актеры для меня очень важны. Но я никогда не устраиваю проб в традиционном смысле слова. Меня не интересует, умеет ли актер играть. Мне важно, соотносится ли он с персонажем. В свое время я выбрал Джонни Деппа на роль Эдварда — руки-ножницы, потому что он, как и Эдвард, был пленником своего имиджа и страдал от этого. По той же причине я захотел снимать Мартину Ландау в роли Белы Лугоши в фильме "Эд Вуд". Ведь Ландау в начале карьеры работал у Хичкока, а потом перешел на телесериалы! Кому, как не ему, понять, что чувствовал Бела Лугоши. То же самое — с Майклом Китон в роли Бэтмена.

Майкл всегда восхищал меня двойственностью своего актерского имиджа — он наполовину клоун, наполовину психопат. Чтобы стать полноценным Бэтменом, нужно быть немного шизофреником.

Если вы выбрали своих актеров правильно, 90 процентов работы уже сделано. Остаются 10 процентов самой деликатной работы. Каждый актер работает по-своему, и каким бы тонким психологом ни был режиссер, ему все равно не угадать всех тонкостей актерской психологии. Когда я снимал в "Бэтмене" одну проходную сцену с Джеком Пэлансом, я сказал ему: "Ты выходишь из этой двери". Он в ответ: "Как именно я выхожу?" — "Просто выходишь". Он ушел за дверь, я командовал: "Мотор!" — и... ничего. Я кричу "Стоп", спрашиваю через дверь: "Джек, что там у тебя?" — "Порядок". Я снова команду "Мотор!", проходит 10, 20 секунд... Ничего. Захожу к нему, спрашиваю, в чем дело. Он говорит: "Перестань меня дергать! Я не могу сосредоточиться на моей игре!" Я онемел от изумления. Для меня это был просто план-кадр выходящего персонажа, однако в душе Джека происходило что-то гораздо более сложное. С тех пор я понял, что с актерами нужно обращаться очень осторожно. Что мне нравится в Джонни Деппе — он в каждом дубле играет по-разному, пока, наконец, не находит нужный мне нюанс.

Я репетирую мало. Мне кажется, что во время репетиций из сцены может выветриться ее магия. А чтобы не упустить эту магию, я стараюсь смотреть снимаемую сцену живьем, а не на мониторе. Монитор — прекрасное подспорье для разработки параметров сложной сцены, но я не люблю смотреть на нем только что снятую сцену, потому что это сбивает с ритма работы. Я стараюсь сначала отснять все дубли, и только потом смотреть, что у нас получилось.

ЛОС-АНДЖЕЛЕС