

Ник Парк —

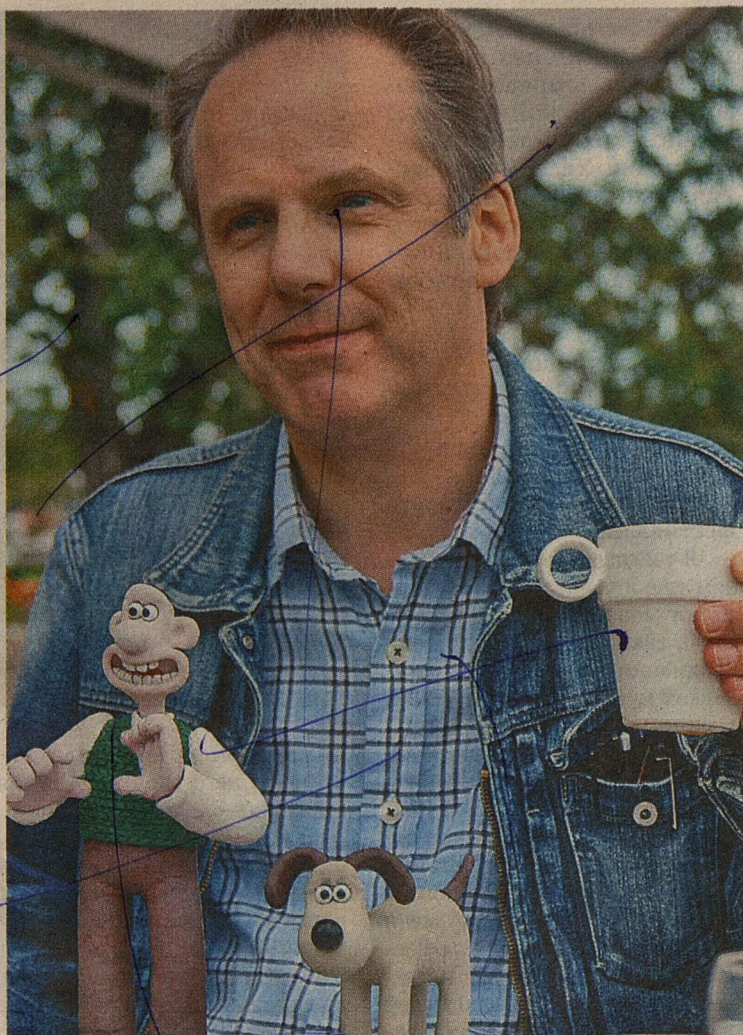
«Овощи — тоже»

Мультфильм «Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня», в котором самые знаменитые в мире пластилиновые персонажи спасают сельскохозяйственную ярмарку от резцов гигантского грызуна, впервые показали широкой публике 13 сентября этого года на кинофестивале в Торонто. Вскоре после премьеры мультфильма с создателем пластилинового овощного рая Ником Парком встретился корреспондент «Газеты» Игорь Потапов и задал ему несколько вопросов.

Ник, расскажите, как рождаются ваши герои. Допустим, вы берете в руки кусок пластилина — что происходит дальше?

Ну начнем с того, что у нас для этого пластилина есть свое название, мы зовем его «моделин». Для той разновидности анимации, которой пользуюсь я при создании фильмов, очень важно, чтобы у героев была «свобода действий». Чтобы можно было манипулировать их движениями: изменять положение рук, ног, наклон головы и так далее. Поэтому работа над каждым из героев начинается с создания его «скелета» из металлической проволоки, и потом уже мы лепим на этот «скелет» модели разных цветов. Хотя некоторые части тела приходится добавлять отдельно: например, уши у Громита живут своей жизнью, и мы их каждый раз «пришиваем» к его голове. Вообще-то я очень люблю именно этот вид анимации за то, что каждый кадр требует ручной работы, физического контакта с куклами. Я каждый раз как бы создаю их заново, своими руками. Это захватывает. В этом вся прелесть работы с пластилином: его можно ощущать почти как органическую материю. Одно движение пальцев — и у твоего героя уже совсем другое выражение лица!

Как вы думаете, если бы вы делали кукольный мультфильм с использованием другой техники — например, вашими героями стали бы марионетки на нитках, — у вас было бы другое к ним отношение?



Конечно! Все очарование «пластилинового подхода» как раз в той возможности контакта, о которой я говорил. Я даже не могу себе представить, чтобы я занимался каким-то другим видом анимации. Дело в том, что марионетки, как правило, обладают ограниченными способностями выражать эмоции: их лица статичны, кукольник всего лишь управляет их неподвижными телами. У любого из моих героев есть индивидуальность, которая проявляется даже в ошибках их создателей. Ну допустим, я хочу придать лицу Громита выражение неодобрения, но одна бровь случайно получается выше другой, и это уже ироничное или саркастическое неодобрение.

Вы когда-либо думали о том, чтобы переключиться на другой способ создания мультфильмов? Все-таки вы уже больше двадцати лет посвятили Уоллесу и Громиту,

можно было бы захотеть попробовать что-то новое.

Понимаете, для меня это никогда не было вопросом сознательного выбора: а займусь-ка я пластилиновой анимацией! С самого первого куска пластилина, который попал ко мне в руки, я пробовал делать что-то, что в конечном итоге привело меня к Уоллесу и Громиту. Сначала я учился лепить, жизнеспособные фигуры, потом пробовал делать первые фильмы на домашнюю восьмимиллиметровую камеру, потом родились Уоллес и Громит. Я помню, как выглядели первые фигурки этих героев, и скажу честно: если бы сейчас ко мне в студию пришел кто-то и принес что-то подобное как иллюстрацию своих умений, я бы этого самодельщика и на порог не пустил. (Смеется.) Не думаю, что я как-то специально задумывался о том, чтобы создать свой собственный, уникальный стиль и потом придерживаться этого запатентованного метода. Просто я делал одно,



Не правдиво зачеркнуто

«Газете»

Вещь полезная»

потом другое, смотрел, что получается лучше, и таким образом пришел к тому, что делаю сейчас.

Значит ли это, что вы собираетесь и дальше снимать мультфильмы про приключения Уоллеса и Громита?

У меня просто нет другого выбора. «Проклятие кролика-оборотня» стал первым полнометражным мультфильмом с их участием, и мы делали этот фильм так долго, что масса идей, которые появлялись в процессе работы, так и не успела найти воплощение в кадре. Да что там — у меня каждый день появляются какие-то мысли насчет дальнейших приключений Уоллеса и Громита. Например, мне так понравилось работать с Хеленой Бонем Картер, которая озвучивала Леди Тоттингтон, что, может быть, стоит задуматься над ее участием в продолжении. Леди Тоттингтон и Уоллес ведь так и не выяснили отношения, и им еще осталось много чего сказать друг другу.

В «Проклятии кролика-оборотня» стиль приключений Уоллеса и Громита заставляет вспомнить о героях классических приключенческих фильмов. Не собираетесь ли вы пойти за примером Индианы Джонса и в следующем фильме из серии добавить нового персонажа: отца Уоллеса, тоже изобретателя?

Хм... Интересная идея. (Смеется.) Спасибо за вопрос, я о такой возможности еще не думал. Но понимаете, Индиана Джонс все-таки действует в одиночку, а у меня два главных героя. Если я создам отца Уоллеса, то для сохранения симметрии придется изобретать и отца Громита, а это уже будет слишком, вы не думаете?

В ваших мультфильмах обычно каждый кадр продуман до малейших деталей — вы расписываете эти мелочи прямо в сценарии или что-то приходит в голову уже во время работы над конкретной сценой?

Я работаю не один, и у всех моих помощников есть какое-то свое представление о том пейзаже или тех интерьерах, в которых разыгрываются эпизоды мультфильма. Конечно, мы вместе об-

суждаем все эти подробности и приходим к какому-то компромиссу, но пространство для импровизации все равно остается. Главное, что у всех нас есть общий источник вдохновения. В случае «Проклятия кролика-оборотня» это были старые английские фильмы 1930–1960-х, в которых родился образ такой вот «твидовой», мирной английской провинции.

Откуда взялась сама идея построить весь сюжет мультфильма вокруг сельскохозяйственной ярмарки? У вас что, была в семье какая-то тетушка, которая выращивала овощи для таких мероприятий?

Ну не то чтобы лично у меня была такая тетушка, но я встречал людей, для которых подобные события — действительно цель всей жизни. Я сейчас сам у себя в саду выращиваю тыкву, хотя не думаю, что она вырастет настолько, чтобы ее можно было выставить на конкурс гигантских овощей. (Смеется.) Дело в том, что подобная «овощная жизнь», со своими страстями и ужасами, кажется мне типично британской и одновременно с этим очень антиголливудской. А именно такой антураж, без излишнего пафоса и гламура, отвечает характерам Уоллеса и Громита. Да и, в конце концов, овощи — тоже вещь полезная.

Ваши мультфильмы всегда переполнены юмором. А если бы вам попался по-настоящему трагический сценарий, могли бы вы снять мультфильм без шуток и гэгов, без счастливого конца?

Не знаю, никогда об этом не задумывался. Мне кажется, пластилиновая анимация по самой своей природе тесно связана с гротеском и шаржем и ее нельзя представить без юмора. Кто знает, попадись мне мрачный, но захватывающий сценарий — может, я бы и взялся за его воплощение. Но пока что-то никто ничего похожего не присылает. Ничего нельзя исключить, ведь трагедия и комедия идут рядом. Мне, кроме всего прочего, ужасно нравится слушать, когда зрители на показах моих мультфильмов смеются над придуманными мною шутками. Это все-таки самый лучший показатель того, что мультфильм им понравился.

