

Профессия —
аниматор

Пес и его изобретатель

Сьюзен ХОУАРД



Когда Ник Парк только начинал придумывать свою первую анимационную короткометражку "Большой выходной" (A Grand Day Out), Громит должен был стать котом. Но едва только режиссер начал возиться с пластилиновыми фигурками, как понял, что кошачья шерсть — не самое легкое задание для скульптора, и Громит стал гладкошерстным псом. Вначале у него был рот и голос, потом Парк решил, что ни то, ни другое ему не понадобится: Громит может высказать все, что требуется по сюжету, одним движением брови. Благодаря этой находке Громит кажется невероятно умным псом. Гораздо умнее, чем его хозяин Уоллес.

Об Уоллесе и Громите снято всего несколько короткометражек, но все они вошли в список достижений анимации для взрослых и детей. "Большой выходной" (1989), "Не те штаны" (1993), "Чистое бритье" (1996). Сейчас на экраны выходит их первое полнометражное приключение — "Уоллес и Громит: проклятие кролика-оборотня".

Ник Парк работал над фильмом пять лет. За эти пять лет лицо анимации радикально изменилось: сегодня практически все делается на компьютере, анимация и игровое кино постепенно сближаются благодаря появлению виртуальных актеров, метода захвата образа в движении (так актер может играть, скажем, Кинг Конга) и прочим чудесам.

"Я не против компьютерных чудес, — говорит Парк. — Я восхищаюсь многими анимационными фильмами, сделанными на компьютере, особенно, когда над ними работают изобретательные дизайнеры. Но мне кажется, ничто не заменит реального ощущения пластилина под твоими пальцами. Я не способен творить в виртуальном мире. Каждый творец выбирает свой медиум. Передо мной никогда не стоял вопрос, лепить ли фигурки из пластилина или рисовать карандашом или на компьютере. Уоллес и Громит родились из пластилина, потому что, на мой взгляд, это самый экспрессивный способ оживления неживых героев".

Ник Парк родился в 1958 году в городе Престон, графство Ланкашир. Он с детства коллекционировал у себя в комнате старые железяки в надежде построить из них машину времени. В 13 лет Ник придумал своего первого героя — крысу по имени Уолтер — и сделал его из маминых вязальных спиц.

В 22 года Ник Парк окончил Шеффилдскую художественную школу и поступил работать на анимационную студию Aardman Animations, где снимал клипы, рекламу и делал заставки к телепередачам для детей. Еще в художественной школе он приступил к своему первому анимационному фильму о безработном изобретателе и его собаке, которая прекрасно разбирается в электронике. С 1982 по 1989 год он практически в одиночку делал фильм "Большой выходной".

"Кукольная анимация — это почти игровое кино, только здесь все происходит гораздо медленнее, — говорит Парк. — Но зато все действительно происходит перед камерой. Мы из-

меняем положение персонажей перед объективом. Мы соприкасаемся с ними, чувствуем их в каждом кадре. А каждая секунда — это 24 кадра. Рано или поздно ты начинаешь понимать душу своего персонажа. За эти годы Громит научился изгибать бровь десятками разных способов. Я научился манипулировать им, как мне нужно, выражать его бровью гнев, сочувствие, любопытство, симпатию".

В "Проклятии кролика-оборотня" есть компьютерные эффекты, но они сведены к минимуму. "В основном это кукольная анимация, — говорит режиссер. — Все декорации — настоящие, осязаемые. Все персонажи — физические модели. Мы использовали компьютерные эффекты только в сценах, которые было очень трудно снять живьем. Например, сцену, где Уоллес засасывает кроликов в пылесос, и они все вращаются внутри. Нам не удалось раздобыть кроликов — общество охраны животных наложило на них вето!"

Парк смеется. "Даже если бы мы снимали кукольных кроликов, нам все равно пришлось бы вставлять их в кадр с помощью спецэффектов. Поэтому мы решили, что размножим их на компьютере. Мы сделали одного пластилинового кролика и отдали его компьютерщикам — они оцифровали его, а потом размножили и добавили в кадр".

Парк уверяет, что еще 20 лет назад, начиная работу над приключениями Уоллеса и Громита, он знал, что рано или поздно снимет о них полнометраж-

ный фильм. "Я всегда мечтал о настоящем большом кино. Мои короткометражки — это недоразвитые полнометражки. Вот почему в моих лентах постоянно встречаются отсылки к другим фильмам. Мои опусы — для киноманов. Я люблю кукольную анимацию за то, что, хотя это и куклы, их можно снять точно в таком же ракурсе и с такими движениями, как герои в известных фильмах. Мне никогда не хотелось снимать просто мультики, мне хотелось сделать что-то, чего еще никто не делал. Я всегда мечтал о настоящем кино".

"Настоящее кино", как выяснилось, гораздо сильнее зависит от мнения зрителей, чем короткометражная лента. Впервые в карьере Парк проводил тест-просмотры, чтобы убедиться, что зрители воспринимают его фильм так, как требуется. "Я быстро понял, что полнометражное кино — это много яиц в одной корзине, — рассказывает Парк. — На студии DreamWorks вздохнули с облегчением, когда я сказал, что не возражаю против тест-просмотра. Мне было не по себе, когда я показывал публике еще не готовое кино, но акция действительно оказалась необходимой. Мы узнали кое-что полезное. Например, что нам нужно сделать английский язык более понятным. Раньше я об этом не задумывался. Я снимал английский фильм, и мои герои использовали типичные английские выражения. Руководитель отдела анимации DreamWorks Джеффри Катценберг был согласен с этой концепцией, и я

знаю, что он глубоко уважает национальный колорит и очень любит фильмы, которые я снимал для малого экрана. Но у большого экрана свои правила игры. Мы смогли снять в Америке английское кино, но нам пришлось делать скидку на восприятие американского зрителя. Кое-какие моменты, приколы мы переделали, потому что за пределами Англии они были непонятны. Но зато мы постарались добавить шутки, понятные каждому зрителю".

Большинство отсылок в "Проклятии кролика-оборотня" — к классическим ужастикам 30-х годов. "Представьте себе, в те годы снималось множество фильмов о волках-оборотнях и прочих чудовищах. Мы пересмотрели множество фильмов о всякой нечисти. Мы посмотрели Кинг-Конга и "Человека-невидимку". Мы хотели, чтобы второстепенные персонажи тоже получились в духе 30-х годов — полицейский-скептик, слуга, леди Тоттингтон. Чтобы найти правильный тон для леди Тоттингтон, пересмотрели множество фильмов об аристократах, в том числе "Барри Линдона". Нашего охотника мы нашли в "Копях царя Соломона", добавили ему черт Чарльза Лаутона в "Мятеже на "Баунти", Лоуренса Оливье в "Грозном перевале" — и получился эдакий дерзкий аристократ!"

Фильм озвучили известные актеры, в том числе Хелена Бонэм Картер и Рэйф Файнс. "Хелена — просто чудо, — вспоминает Парк. — Она пришла на пробы, мы начали искать правильный акцент. Она попросила прерваться на минутку, позвонила домой Тиму Бертону и попросила его прислать искусственные зубы. Она попробовала говорить с этими зубами, но получилось слишком гротескно".

Парк затрудняется ответить на вопрос, кто ему ближе — Уоллес или Громит.

"Я вижу себя в них обоих, хотя они прямо противоположны по характерам. Громит жаждет порядка и спокойной жизни, а Уоллес постоянно втягивает его в свои авантюры. Между ними все время ощущается напряжение. Забавно — когда я снимал первый фильм, "Большой выходной", где герои делают ракету и отправляются на Луну, я вдруг понял, что Уоллес напоминает мне отца. Он точно так же собирался перед поездкой в Уэльс. Только мы путешествовали не на ракете, а в трейлере".

Наверное, у него в детстве была собака?

"Представьте себе — нет. Громит — это единственная собака, которую я могу назвать моим домашним животным. Англичан считают любителями собак, но для меня Громит гораздо человечнее Уоллеса. У них отношения как у мужа и жены с большим стажем. Обратите внимание на морду Уоллеса — типичная многострадальная жена при муже-эксцентрике. Громит гораздо умнее Уоллеса. Посмотрите ему в глаза. Неужели в этом можно сомневаться?"

P.S. В прошлом номере "ЭС" сообщала о пожаре на складе анимационной компании Aardman Animation. Утрачены декорации из старых фильмов об Уоллесе и Громите. Но Ник Парк старается смотреть на эту ситуацию философски.

Экран и сцена —

Парк Ник
19-30 (окт)