

— Говорят, Джеймс Кэмерон был в таком восторге от «Хранителя времени», что назвал его лучшим 3D-фильмом за всю историю кинематографа.

— Да, он на самом деле был очень щедрым на похвалу, его мнение очень многое для нас значило.

— Джеймс Кэмерон ведь и был тем, кто это все начал?

— Определенно! Он дал возможность 3D-фильму вновь быть воспринятым серьезно. И так как наша картина должна была уже вот-вот выйти, казалось, что все дети примерно возраста моей дочери (11–12 лет — Прим. КиноПоиска) были просто заморожены ожиданием. Все они говорили, что фильм непременно должен быть в 3D.



— Всегда ли вы хотели поработать в 3D?

— Да.

— Именно с этой историей?

— Когда мне было три или четыре года, то у меня были оптические очки. Такая маска, в которую смотришь и видишь красивую цветную стереокартинку, а внутри был слайд с изображением цветка или какой-нибудь местности, иногда даже можно было увидеть рынок в Алжире. Это было нечто, меня поражало пространство вокруг изображений. Эти очки открывали мне другой мир, куда я всегда хотел попасть, но не мог. Я любил 3D-фильмы, смотрел их с 1953 года. Мне в ту пору было одиннадцать или двенадцать. Это были не самые лучшие ленты, но они были по-настоящему хорошими, так что за эти годы я стал истинным фанатом. Однако я никогда даже и представить не мог, что мне выдастся шанс снять один из таких проектов. И это было просто такое стечение обстоятельств, осуществивших выпуск моего фильма. Наконец-то я понял, как создавать 3D. И, кстати, 3D до сих пор хорошо принимается зрителями, несмотря на все эти очки. Тут все строится на технологиях. В скором времени проблема с очками, возможно, должна разрешиться. Так что сейчас тот момент, когда надо снимать 3D по-особому или хотя бы пытаться это делать.

— Думаете ли вы, что будущее трехмерных фильмов похоже на некоторые сюжеты из картин с участием Арнольда Шварценеггера вроде «Вспомнить все», то есть мы сможем прямо путешествовать в действии?

— Конечно! Я думаю, что 3D — просто еще один способ рассказа. Но все зависит от автора. 3D — это всегда об истории и о том, как ты ее используешь. И в будущем кино все эти голограммы будут совершенствоваться.

— **Можно снять и «Список Шиндлера» в 3D, ведь так?**

— Конечно, почему бы и нет. Фактически, «Список Шиндлера» был в 3D. Я имею в виду, что в плане реалистичности он был объемен. То есть в нем я видел, как на самом деле все выглядит, а дальше уже все зависело от того, как передать это зрителю. Мы сделали нечто невероятное в «Хранителе времени». В фильме есть сцена из немного кино, где солдаты на войне бегут вверх, и там все настоящее: расстояние, местоположение, война. Мне хотелось посмотреть, что же будет, если трансформировать это действие в формат 3D. Мы так и сделали, теперь я смотрю на результат и поражаюсь: мы действительно видим, куда же те солдаты бежали. Можно чувствовать расстояние. Когда я его чувствовал, то понимал, куда фильм меня направляет: солдаты будут убиты, у них не получится преодолеть дистанцию.



— **Интересно было бы посмотреть на Жоржа Мельеса в 3D.**

— Да-да, ведь Мельес шел к этому. Фактически существует двухминутный отрывок одного из его фильмов под названием «Дьявольский кэк-уок», где он играет дьявола и танцует на барабане. Фрагмент этой ленты присутствует в «Хранителе времени». Тот фильм сейчас существует в 3D в Париже, где реставрируют старые ленты Мельеса, так как он снимал двумя камерами одновременно и двигался по направлению к 3D. Очевидно, что он хотел сделать! Естественная прогрессия имеет место быть. Некоторые фильмы братьев Люмьер были сделаны в стереоформате, фактически в 3D, как уже поздние версии «Прибытия поезда на вокзал города Ла-Сьота», «Выхода рабочих с фабрики Люмьер», «Политого поливальщика». Я видел все их работы. Две из них, что сняты в 1930-х, были в стереоформате. Ведь кинофильмы были изобретены в тот самый момент, когда появились движущиеся фотографии, слайды. Не забывайте, существовала целая промышленность по выпуску художественных слайдов. Это было целое искусство. В тот самый момент, как все началось, зрители хотели цвет, звук и глубину изображения. Звук они открыли в 1927-м, цвет — в 1935-м, к 1970 году каждый фильм был в цвете. Но есть исключения вроде намеренно черно-белых картин. Среди них «Список Шиндлера», «Бешеный бык» и «Белая лента».

Я хочу сказать, что следующий шаг в кинематографе — 3D. Следующий шаг — глубина

изображения. А точнее, ее восприятие. Глубину надо использовать как элемент истории, повествования. Это правда, что технически наука должна дойти до того, чтобы зритель не был раздражен восприятием 3D. Я имею в виду, что не буквально, а путем головной боли или других вещей, знаете, очень легко нарушить связь со зрителем. Хотя не стоит забывать, авангардное кино конца 1950-х и начала 1960-х в Нью-Йорке, такое, например, как «Фликер», длилось около получаса, и все равно люди не могли вытерпеть, у них начиналась головная боль. Но как бы то ни было, любое проецируемое изображение должно быть приятно и восприимчиво для глаза.

— Знаете, как говорят, что глубина изображения должна совершенствовать историю?

— Да, все говорят об этом, но постойте, подумайте, что это на самом деле означает. Совершенствует ли цвет каждый чертов фильм, который выходит? Нет, но каждый проклятый фильм, который выходит, сделан в цвете. Я не говорю, что это хорошо, но и не говорю, что это плохо, но это так. Знаете, этот цвет присутствует в этой комнате здесь и сейчас. Что вы хотите, чтобы я с этим сделал? Почему мы все время ставим все в какие-то рамки? Главное — совершенствование повествования...



— Но для вас это новая игрушка, с которой можно поиграть или нет?

— Для меня?

— Да, для вас.

— Как я уже говорил, я всегда хотел создавать 3D. Было захватывающе с ним поиграть, но, знаете, это огромный риск. Пока вы находитесь в этой жесткой роли, вы не можете повернуть назад, нужно сделать так, чтобы все сработало хотя бы для тебя. Если сработает для тебя, будет шанс на то, что сработает и для зрителей. Используя некоторые аспекты восприятия глубины фильма во время повествования или даже просто для зрительного удовольствия, не надо быть предубежденным, не надо одевать кандалы на творческий ум.

— Что вы можете сказать о киноэстетам, о проверенных любителях кино, которые выступают против 3D, говоря, что наши клетки мозга не могут многое воспринять?

— Узкомыслящие, узкомыслящие.

— **Что бы вы сказали в такого родах дискуссиях?**

— Нет, я ни с кем не разговариваю об этом. Разговариваю с вами. (*Смеется.*) Мой ответ: «Посмотрите фильм, там все и увидите».

— **В то же время вы с удовольствием делали бы еще фильмы в 2D? Зависит ли это от истории?**

— Да, конечно, и еще от финансовых причин. Я имею в виду, почему нельзя сделать фильм в 3D? Он не должен обязательно быть таким масштабным, как «Хранитель времени». Я думаю, что обязательно должно быть восприятие глубины. Глубина находится на переднем плане, это очень хорошо. Чтобы сделать плоский фильм, я должен снимать определенным образом, и это то, чем я обычно занимаюсь. Но 3D — это нечто другое. Смотрите, что я хочу сказать. Вольтер всегда имел свои собственные здравые идеи в ответ на другие, уже сформировавшиеся. Люди сейчас имеют дело с уверенностью по поводу некоторых идей, связанных с 3D. Я думаю, некоторые кинокритики, киноэстеты, если хотите, жалуются на коммерческий аспект этого формата. Я могу понять высказывание, основанное на том, что люди не хотят видеть только 3D, полностью согласен. Но говорить, что человеческий ум не может воспринять 3D визуально, — это уже совсем другой разговор. И это такой оголтелый субъективизм, то же самое, как психологически верить только в то, что видишь. Но можете ли вы видеть воздух, например? Если для вас какое-то положение вещей неприемлемо, то не занимайтесь им и не верьте в него. Но что если есть люди, которые проходят мимо этих причин? Такие люди, как я, они развивают то, во что верят, и доносят это до людей, остальные же этого не принимают, и вы можете быть одним из них.



— **Джеймс Кэмерон утверждает, что это только начало 3D.**

— Это только начало, еще практически ничего не было сделано! Коммерция — вот что все время важно. Всегда будет кто-то, кто будет пользоваться этим. В кино вы должны все время чувствовать, где это происходит, и начинать работать. Не каждый фильм сделан в 3D, не каждый фильм в цвете, не каждый фильм должен длиться два часа. Например, Фассбиндер сделал «Берлин, Александерплац». Фильм получился длиной в 13 часов. Конечно, за один раз все не посмотришь, но именно он положил начало настолько длинной форме повествования в кинематографе. Знаете, в то время, когда

Бернардо Бертолуччи сделал «Двадцатый век», он хотел, чтобы фильм был длиной пять часов, а продюсеры просто обрезали картину, вот и все. Никто не может высидеть пять часов, а почему бы и нет? Вы могли бы устроить себе перерыв, вернуться и досмотреть фильм.

Давайте оглянемся назад. Прошло 40 лет с того времени, как я начал делать фильмы. Я смотрю назад и говорю себе, что не могу сделать то или иное, но почему нет? Мы пытаемся что-то сделать, но это не работает. Хорошо, возможно, мы научились чему-то другому. Но сейчас важно, что думает молодежь. На этом этапе то, что думаю я, уже не имеет значения! Что имеет значение, так это то, что я надеюсь, что этот фильм будет успешным в коммерческом плане для людей, которые в него вложились. Я также надеюсь, что зрители будут наслаждаться фильмом, правда. Знаю, что моей дочери и ее друзьям «Хранитель времени» очень понравился. И это очень мне льстит. Господи, пожалуйста, не надо надевать кандалы на следующее поколение, не делайте этого!

— Вы работали в киноиндустрии в течение длительного времени. Заметили ли вы большие изменения в кино и вообще в том, как вы работаете?

— О да, конечно, заметил. В течение многих лет произошло много колоссальных изменений. Даже не знаю, как ответить на это, потому что изменения настолько глубоки. После 60 лет они влияют на меня по-другому. Очень сильно. Что я смогу сделать в будущем, я не знаю. Я решаю, куда направить свою энергию, а вы решаете, куда направить свою. Есть люди с потрясающей энергией. Вуди Аллен в его возрасте в состоянии написать и поставить фильм, Клинт Иствуд снимает по картине в год. Я пытался двигаться в таком темпе, но в итоге решил идти другим путем. Более того, у меня процесс лакировки фильма занимает много времени. Я, конечно, мог бы проще к этому относиться. А еще же надо найти спонсоров и финансирование, которое в настоящее время рассредоточено. Теперь Голливуд в первую очередь является опытом зрителей. И обычно популярностью пользуются анимационные ленты или картины с супергероями про летающих и дерущихся персонажей.



— А также семейные...

— (Смеется.) Да, все верно. Мне все равно, насколько фильм основан на какой-либо мифологии, вообще все равно. В смысле эти картины очень красиво сделаны. Потрясающе. Но это не мое. Не забудем, что у нас есть то, что называют американским независимым кино. И ведь всегда была битва продюсера с индивидуальным голосом

создателя. Мы проиграли ее в 1980-х — и битву, и войну. С тех пор стало сложнее. Случилось падение режиссера. Крах режиссера как главного и наиболее ответственного человека за фильм. Экономически индивидуальный голос режиссера не может быть услышан, обратное случается очень редко. Тогда даже критики ополчились против авторского независимого кино. Они набили руку в его уничтожении. Да-да, главные критики Америки — «Нью-Йорк Таймс», например. Они сразу и не поняли, что уничтожали его полностью. Кинокритики пытались сделать это и с «Титаником», но он их поборол. Позже наблюдалась борьба за отдельные индивидуальные голоса, которые смогли выбраться из всей этой войны.

Например, возьмем фильм Стивена Содерберга «Секс, ложь и видео» — он по-настоящему прекрасный. Когда студии и кинематографисты действовали заодно — это было замечательное время. Такие режиссеры, как Ридли Скотт, создавали масштабные фильмы, но в перерывах между ними не забывали и про авторское независимое кино. Это было свободное время — поздние 1980-е, ранние 1990-е. Но я не знаю, как в итоге так получилось. Кто-нибудь, возможно, знает лучше, но у меня было чувство, что для независимого кино появилась угроза, так что сейчас оно в меньшинстве. Нужно понимать, что его финансирование в каком-то случае может оказаться недостаточным. И это не то чтобы плохо, просто заставляет тебя думать по-другому. А для кого-то оно только к лучшему. Другие либо снимают совсем не то, что хотят, либо перестают делать фильмы вообще. Да и за последнее время целых три независимые картины выиграли «Оскар» как лучший фильм года. Это были «Повелитель бури», «Столкновение» и еще один, только он вылетел из головы.

— Как вы думаете, можно ли сказать, что ваши фильмы сочетают в себе массовое и авторское кино?

— Ответ на ваш вопрос я искал в своем фильме «Злые улицы». Его я снимал в 1973 году. Это очень сложная картина, мы сняли ее очень быстро. Там были и зрелищные сцены, очень много экшна, насилия, киноязык очень грубый и острый. Там не просто трое людей в комнате — они действуют. Возможно, фильм мог бы быть большего масштаба, но мы не могли позволить себе этого. Я имею в виду, что каким-то образом в течение нескольких лет главным аспектом создания фильмов стал коммерческий мейнстрим в Голливуде. Я был достаточно удачливым, чтобы получить поддержку у различных студий, продюсеров, владельцев, они верили в истории, которые я хотел рассказать. Так что у меня была возможность делать фильмы и учиться на них. Например, в «Цвете денег» я учился видеть, как работает индустрия, и учился выживать. Старался понять концепцию работы индустрии и протиснуться. Если что-то не получалось, я говорил себе, что попробую по-другому. Так что вот, теперь я здесь!