

Брэд Бёрд заболел анимацией в 11 лет, когда вместе с классом оказался на экскурсии по студии Disney. Тогда уже он приступил к созданию своего первого 15-минутного мультика и завершил работу спустя два года. Брэд отослал свою короткометражку на студию, и случилось чудо: сотрудникам Disney его мультфильм понравился. 14-летний Бёрд оказался под крылом Милта Кэла, одного из «девяти старцев» — классиков анимации, составлявших костяк студии еще при Уолте.

К сожалению или к счастью, но, повзрослев, наш герой не остался с Диснеем. В 1981 году он покинул компанию и ушел оттачивать свои сценарные таланты. Он приложил руку к «Удивительным историям» Стивена Спилберга и написал сценарий к фильму «Батарейки не прилегают». В 1989 году он помог разработать сериал про желтых человечков — «Симпсоны» по сей день не покидают телевизионный экран.



Про свой дебютный полнометражный фильм «Стальной гигант» Брэд вспоминает с содроганием: «Мне досталась команда несчастных людей, которые никак не могли оправиться после провала своего предыдущего фильма. Когда настало время посмотреть на работу аниматоров, я собрал их в своем офисе. Прежний режиссер никогда не общался с каждым аниматором лично — он рассматривал работы за закрытой дверью и возвращал их со своими пометками. Они никогда не спорили со мной, боялись высказывать свое мнение. На протяжении двух месяцев я не мог наладить с ними контакт».

Когда на очередном разборе полетов один из аниматоров громко вздохнул, Бёрд зацепился за звук: «Ну давай, скажи, что ты думаешь! Ты явно не согласен со мной!» Аниматор встал и стер все рисунки, которые до этого делал Бёрд, и нарисовал свои. «И это было гораздо лучше, чем моя работа! Я похвалил его, а остальные отметили, что можно говорить то, что думаешь, и тебе за это ничего не будет. И к концу работы наша команда была гораздо сильнее, чем в самом начале».

"Если бы по сюжету у нас было больше действия на улицах Москвы, то мы бы приехали сюда"

И хотя «Стальной гигант» провалился в прокате, из него все равно получился отличный фильм. Это не укрылось от глаз старого знакомого Бёрда Джона Лассетера, возглавлявшего студию Pixar. Он пригласил Брэда в свою компанию. «У них уже были хиты — две «Истории игрушек» и «Приключения Флика», а я — режиссер провального

«Стального гиганта». И тут они мне говорят: Брэд, единственное, чего мы боимся, — застой. Давай-ка ты тут все разворошишь». Бёрд и разворошил: принес на Pixar убитый студией Warner анимационный проект о семье супергероев.

«Суперсемейка» стала первым мультфильмом Pixar с людьми в качестве главных героев и собрала в мировом прокате свыше 630 миллионов долларов. Пока картина начинала триумфальное шествие по миру, режиссер в поте лица работал над историей крысенка, мечтавшего стать поваром. Фильм уже два года находился в разработке под руководством другого постановщика, так что Бёрду пришлось приложить немало сил, чтобы убедить аниматоров все изменить. Как и «Суперсемейка», «Рататуй» получил премию «Оскар» как лучшая анимация. И теперь Брэд Бёрд дебютирует в игровом кино.



— Говорят, ты согласился снимать этот фильм только потому, что тебе разрешили сделать что-то свое.

— Знаешь, тут, скорее, дело в Томе. Когда он решился сниматься в экранизации сериала «Миссия невыполнима», ему хотелось, чтобы каждый фильм не был похож на предыдущий. Чтобы каждый новый режиссер привносил что-то лично от себя, а не растворялся в каком-то «фирменном стиле». Чтобы не было какой-то схемы, по которой снимались бы все «Миссии». Например, моя часть отличается от предыдущей, которую снимал Джей Джей Абрамс, и от серии Джона Ву. А фильм Брайана Де Пальмы отличается от фильмов Джона и Джей Джей. Мне показалось, что это здорово и что я смогу таким образом проявить свою режиссерскую личность.

— Тогда ты очень ироничный человек, потому что в «Протоколе Фантом» много иронии! Или ты специально добавил веселые моменты в фильм?

— Когда меня назначили режиссером, я обсуждал этот вопрос с Джей Джейем и Томом (Абрамс и Круз — продюсеры «Протокола»). Просто мой любимый фильм — «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега», где присутствует чувство юмора, но оно не забивает собой сцены действия. Фильм не стебется над собой, а просто развлекается. И мне хотелось, чтобы в нашем фильме тоже присутствовал такой тон.

"Все, что сделано руками человека, будет ломаться"

— По-моему, сейчас такое время, когда очень трудно снимать кино про шпионов

серьезно.

— Да.

— Там просто должна быть какая-то ирония!

— Да, конечно, были в свое время серьезные шпионские фильмы — «Шпион, пришедший с холода», например...

— Но это же было давно!

— Да-да, конечно, но, знаешь, я люблю, когда кино наслаждается своей киношностью — пусть будет такое слово, ладно?

— А какой у тебя любимый шпионский фильм?

— Ой, я люблю старый фильм, «Голдфингер». Я его очень люблю! Он, конечно, абсолютно несерьезный. Злодея зовут Золотой Палец, и он женщину убивает, раскрасив ее золотом. Казалось бы, как можно к этому относиться? Но фильм смотрится легко и приятно!

— К слову, о злодеях. У тебя в фильме Микаэл Нюквист все время ходит на втором плане. Ты не рассказываешь о нем никаких подробностей, не поясняешь, почему он стал таким.

— Есть такое. У него просто такой извращенный взгляд на мир. Но фильм-то не про него! Фильм о команде. Обычно в «Миссиях» Итану Ханту предоставляют возможность выбрать команду, а у меня он вынужден работать с людьми, которые оказались с ним случайно, и они учатся доверять ему. С драматической точки зрения это очень интересная ситуация. Я бы сказал, что злодей в нашем фильме очень важен, но все-таки фильм прежде всего о команде.

— В первой же сцене с Томом Крузом он сбегает из тюрьмы под чудесную песню Дина Мартина «Ain't That A Kick In The Head». Кто ее выбрал?

— Я выбрал. А предложил мне ее парень, который занимался раскадровками. Мне показалось, что она отлично ложится на снятые кадры. Я сначала думал про другую песню, но «Ain't That A Kick In The Head» подошла идеально. И я люблю Дина Мартина.

— Понятно. Только одна проблема: у нас в России напряженка с тюрьмами, где есть электронные замки.

— Что, нет таких? Теперь есть! Или будут.

— Спасибо, что хорошо приукрасил наши тюрьмы.

— У вас хай-тек-тюрьмы, так и знай!

— Но Москва у тебя все равно местами дико похожа на Прагу, где вы ее и снимали. Почему не стали снимать именно в Москве?

— Вкратце так: переезды. В фильмах про Итана Ханта есть один отличительный момент: герои путешествуют по всему миру. Всякий раз, когда ты переезжаешь со съемочной группой в новое место, это стоит невероятных денег. Куча оборудования, куча народа, который надо расселить в отелях, да еще надо офисы снять для каждой локации. Продюсерам фильма нужно добиться минимального количества переездов. Если бы по сюжету у нас было больше действия непосредственно на улицах Москвы, то мы бы приехали сюда. Более того, некоторые места в Москве «сыграли» бы другие страны! Мы так поступили с Дубаем — мы снимали там сцены, действие которых происходит в Индии. А за Сиэтл у нас отвечал Ванкувер. Так что при работе над таким фильмом надо извлекать максимум из имеющихся локаций и разумно распределять бюджет.

— Сцену, где Итан и Бенджи проникают в Кремль, вы наверняка снимали в павильоне?

— Да.

— Обалденная сцена! У них там какое-то очень хитрое оборудование, я такого никогда не видела. Оно вообще существует?

— Мы тоже его никогда не видели. Но кто знает, может, такое вполне можно придумать. Наверное, сейчас кто-нибудь уже работает над таким устройством.



— У тебя в фильме очень крутые гаджеты, но они иногда выходят из строя.

— Все, что сделано руками человека, будет ломаться.

— И это придает фильму своеобразную реалистичность. Как думаешь, кино вообще должно быть реалистичным?

— Зависит от того, что ты снимаешь. Если это «Идентификация Борна», то ей

полагается быть приземленной и реалистичной. Но у нас кино, где в названии слова «Миссия невыполнима», и от них сразу веет попкорном. А я люблю попкорн-кино! Серьезное кино тоже люблю, естественно, но в правильной диете всегда найдется место сладкому.

— Про сладкое сразу соглашусь. Пока не забыла: у тебя самые первые кадры невероятной красоты, там камера пролетает над Будапештом, и аж дух захватывает. Я смотрела фильм в IMAX...

— Правда? Отлично!

— По-моему, так это куда круче, чем все 3D-фильмы вместе взятые. Почему ты решился снимать в IMAX?

— Мы искали способ сделать фильм особенным. Сейчас все делают 3D. Это, конечно, здорово, но, на мой взгляд, люди недооценивают силу огромных экранов и яркого и четкого изображения. Любой фильм будет смотреться великолепно на экранах IMAX, потому что там экраны большие и проекторы отличные. Но большинство фильмов, демонстрирующихся в IMAX, сняты на обычную камеру. А ведь снимать на IMAX-камеру — одно удовольствие! Мне очень понравился «Темный рыцарь» в IMAX. А ведь Крис снял только полчаса в этом формате. Эти кадры произвели на меня огромное воздействие. Я очень обрадовался, когда Paramount согласилась на мое предложение снять полчаса «Протокола Фантом» в IMAX.

— А еще ты работал с Робертом Элсвитом...

— Фантастический оператор!

— Для него это был первый опыт съемки в IMAX?

— Он немного знал об этом формате, работал с ним по молодости. Это была одна из причин, по которой мы жаждали сотрудничества с Робертом. У него не только был опыт работы с IMAX, но еще и опыт работы со спецэффектами. Он же раньше трудился у Джорджа Лукаса в компании Industrial Light & Magic. А это невероятно ценная черта для оператора, когда снимаешь такой фильм. Но вообще Роберт потрясающий, конечно. Как он снял «Нефть», а?

— Великолепно снял!



Перед следующим вопросом расскажу его предысторию. У Брэда Бёрда есть концепция «паршивой овцы», появившаяся во время работы над «Суперсемейкой». Множество элементов мультфильма вводили аниматоров в ступор. Там были огонь, вода, волосы, менялись места действия. В общем, когда режиссер объяснил ребятам из Pixar, что им предстоит сделать, они побледнели от ужаса. «Помню, как один из них сказал: „Мы будем снимать это 10 лет и потратим 500 миллионов долларов“. И тогда я попросил найти мне „паршивую овцу“, — вспоминает Брэд. Пусть это будут несостоявшиеся и обозленные аниматоры, которых никто не слушает. Приведите ко мне тех, кого вы хотели бы уволить. Просто у таких людей обычно иной взгляд на вещи, и я хотел дать им шанс оправдать свои теории. В основном это были оппозиционеры, которые в итоге показали, что их подход, хоть и отличавшийся от привычного, делал фильм дешевле и быстрее».

— Тебе не пришлось применять концепцию «паршивой овцы» при работе над «Миссией»?

— Мне нравится считать, что на этом фильме я сам был «паршивой овцой»! Я новенький, прибыл из мультландии, весь такой довольный. Студия вообще рисковала. Но знаешь... (*Бёрд задумывается на несколько секунд.*

) Мне кажется, мы часто сбрасываем людей со счетов. Мы основываемся на прежних достижениях человека и хотим, чтобы он и дальше продолжал в том же духе. А я считаю, что лучших результатов можно добиться, когда человек вынужден действовать в неожиданной для него ситуации. В этом заключается идея «паршивой овцы». Неожиданность.

— Я не спрашиваю тебя, чем отличается работа над анимацией от съемок игрового кино. Это сложная работа в обоих случаях. Но когда ты приступил к съемкам «Протокола Фантом», не было ли там каких-то приятных неожиданностей?

— В анимации начисто отсутствует спонтанность. Надо совершенно точно знать, что ты хочешь увидеть в результате, и нельзя снять пять-десять раз одну и ту же сцену. Нужно добиваться определенного результата. В игровом кино ждешь, когда случится волшебство. Первый дубль — нет волшебства. Второй дубль — видишь, как в паре моментов забрезжило волшебство, но все равно его нет. Третий, четвертый дубль — и внезапно — волшебство! И этот дубль оказывается в фильме. Игровой кинематограф позволяет тебе быть спонтанным и даже поощряет это! А у нас на площадке были прекрасные актеры, которые умели импровизировать! В дополнение к Тому Крузу, Саймону Пеггу, Поле Пэттон и Джереми Реннеру мы взяли отличных иностранных актеров, в том числе и вашего Владимира Машкова. Когда такие актеры собираются вместе, на площадке искры летят.

— Том и Саймон, кстати, неплохо смотрятся в русской военной форме.

— Кто бы мог подумать! Слушай, мне точно надо что-нибудь снять здесь.

