

В российский прокат вышел анимационный фильм «Приключения Тинтина: Тайна Единорога», продюсером которого выступила одна из самых успешных женщин в киноиндустрии Кэтлин Кеннеди. Верный партнер Стивена Спилберга уже более 30 лет, Кэтлин Кеннеди отвечала за производство не только «Индианы Джонса» и «Парка Юрского периода», но и, например, французского проекта «Скафандр и бабочка». Кэтлин, пожалуй, самый успешный продюсер после самого Спилберга, если брать в качестве основного критерия сборы ее фильмов в США. И уж точно самый успешный продюсер женского пола. Однако, несмотря на многолетний опыт в кино за плечами, на съемках «Тинтина» ей пришлось научиться множеству новых вещей.

КиноПоиску Кэтлин рассказала о том, как за любовную линию может отвечать маленькая собачка, почему в Европе «Тинтин» выходит раньше, чем в США, и сколько терабайтов информации приходилось ежедневно отправлять в Новую Зеландию.



— Кэтлин, вы, как и Стивен Спилберг, впервые узнали о Тинтине после рецензий на «Индиану Джонса» в 1981 году?

— Да, никто из нас понятия не имел, кто такой Тинтин, которого упоминали во французских рецензиях. Но мы не сразу стали думать о фильме. Точнее, Стивен сразу захотел сделать фильм, но он совсем не хотел делать его обычным игровым кино с актерами в странном гриме. Поэтому тогда мы не стали покупать права на экранизацию и вообще начинать работу. Реально речь о фильме зашла лишь лет пять-шесть назад, когда Джеймс Кэмерон делал свой «Аватар» и Стивен находился на площадке, наблюдая за рождением новой технологии. Тогда он подумал, что с этой технологией он действительно может воплотить в жизнь давний замысел про Тинтина. Тогда же мы купили права на экранизацию.

— Не было проблем с правами?

— Тут помогло то, что мы говорили тогда, в начале 1980-х, с Эрже, и его жена, Фэнни, знала об этом. Правообладатели очень оберегали материал в течение многих лет, но, мне кажется, они увидели в Питере и Стивене способность сделать все правильно. У нас был очень открытый диалог, мы держали их в курсе насчет всего, что мы собирались делать. Для нас специально открыли архивы Эрже, так что наши художники смогли увидеть ранние эскизы, из которых родился образ Тинтина. Совершенно удивительно

было наблюдать, как из газетного комикса истории переросли в целые книги. И мы очень нервничали, когда показывали отрывки фильма Фэнни и Нику Родвеллу из Hergé Estate. Но ей понравилось, а Ник даже встал и обнял меня. Если бы вы его знали, то подумали, что на него это совсем не похоже.

"Реально речь о фильме зашла лишь лет пять-шесть назад"

— Кэтлин, со Стивеном вас связывает многолетнее сотрудничество, а как работалось с Питером?

— Прежде всего было исключительно интересно узнать, как работает его компания, ведь он создал **WETA**, по сути, с нуля, когда снимал «Властелина колец». Мы в течение многих лет работали с ILM и еще несколькими компаниями, занимающимися спецэффектами. И поэтому увидеть, как ему удалось собрать все это за такой короткий срок, каких невероятных талантливых людей ему удалось сплотить вместе, сколько всего он успел сделать за последнее десятилетие... Это тянет на революцию. Я буквально испытывала благоговение перед тем, что эти ребята могут делать, и, честно говоря, мне было гораздо легче работать, зная, что эта организация уже крепко стоит на ногах и не нужно ничего начинать с нуля. Мне повезло участвовать в нескольких проектах вроде «Парка Юрского периода», которые были своеобразным скачком в развитии кинематографических средств, и мне показалось, что на съемках «Тинтина» я испытала то же самое, но только десятилетия спустя. Это крайне захватывающий опыт.



— У вас британские сценаристы, британские актеры. Бельгия не обидится?

— (Смеется.) О Господи. Нет, то есть это очевидно, что, так как фильм на английском, мы подбирали сценаристов так же, как для любого другого фильма. Мы всегда ищем тех, кто лучше всего сможет рассказать историю. Если говорить о Тинтине, то он не очень известен в США, поэтому возможность найти в США сценаристов, выросших на рассказах о нем, была очень мала. Стивена Моффата предложил Питер, и Моффат оказался большим фанатом «Тинтина». На самом деле Стивен мог остаться в проекте, но его «Доктор Кто» стал таким хитом, что приходилось уделять ему все больше времени. Поэтому мы кое-как перебивались, в итоге обсуждали сценарий с Эдгаром

Райтом, а тот работал тогда с Джо Корнишем. Так что за два или три года работы над текстом к нему присоединились Эдгар и Джо, но тоже не просто так, а потому что они уже были погружены в мифологию Тинтина до этого. Надеюсь, Бельгия поймет. (*Смеется.*

)

— Работа продюсера над анимационным фильмом отличается от работы над игровым?

— Это было очень интересно, потому что процесс действительно отличался от моего предыдущего опыта. Первым делом нужно было найти способ, как дать Стивену-режиссеру почувствовать себя на знакомой территории. Это, наверное, была главная сложность, вытекавшая из контекста, ведь Стивен, верите или нет, никогда не монтировал фильм с помощью цифровых устройств. Он отвергал все цифровое. Он последним переведет свои фильмы в формат blu-ray. В общем, это касается всего, что он делает. Мне предстояло понять, как сделать так, чтобы все это напоминало съемки обычного игрового фильма, и как создать среду, где Стивен будет работать так, как привык, иначе он просто не сможет взаимодействовать с актерами, ставить сцены, вбрасывать идеи в процессе съемки. Сама технология помогла. У нас были такие большие мониторы, гораздо крупнее, чем на обычной съемочной площадке. На них можно было увидеть превиз — это изображение, похожее на мультик или видеоигру, на котором видно, что происходит в кадре. Самое потрясающее, так это то, что этим ребятам удалось совместить актеров в их синих костюмах с маркерами и их образы. То есть на этом экране вместо актера мы видели уже Тинтина, и все, кто смотрел на монитор, включая Стивена, когда он снимал сцену, видели как будто обычное воспроизведение в реальном времени. Так что эту стену сразу получилось проломить.



— Какие-то технические особенности наверняка тоже были?

— Да, мы невероятное количество времени обсуждали техническую сторону вопроса с WETA. Ведь это не привычная опять же съемочная площадка, где тут у тебя декорации, тут актеры, нет. Там у тебя есть комната с чем-то вроде центра управления полетами, где сидят человек шестьдесят с компьютерами. Мы каждый день отсылали в Новую Зеландию полтора терабайта данных — это тоже создало определенные трудности. Честно говоря, компания, которую мы наняли, даже не справлялась с тем уровнем

потребления электроэнергии, который нам был необходим. И это только несколько аспектов, с которыми я раньше не сталкивалась. Как продюсеру мне пришлось многому научиться в ходе съемок. Но как только смогли разобраться с технологией и с тем, как мы собираем данные, дальше процесс производства стал похож на обычную работу над крупным проектом с большим количеством спецэффектов.

"У нас было где-то пятьдесят-шестьдесят ключевых аниматоров, которые прорисовывали всех персонажей"

— **Интересно, сколько же художников-мультипликаторов работало над фильмом?**

— Сначала, до собственно анимации, мы разработали большое количество концепт-арта и создали превиз, который необходим был для съемок с performance capture. Потом у нас было где-то пятьдесят-шестьдесят ключевых аниматоров, которые прорисовывали всех персонажей. Были еще художники, которые рисовали задний план, но ключевых было около полусотни.

— **Сначала Голливуд выпустил бельгийских «Смурфиков», теперь бельгийского «Тинтина». Почему Голливуд так заинтересовался европейскими историями?**

— Потому что мы, американцы, сумасшедшие, нам интересны самые разные вещи. (*Смеется*)

На самом деле мы не хотели его американизировать, совсем нет. Для нас важно было сохранить дух историй Эрже, оставить все те нюансы, которые сделали его таким успешным в Европе. Так что я не считаю его американским фильмом. На самом деле большая часть съемочной группы — это европейцы, правда, живущие в Новой Зеландии. Даже если говорить о деньгах, то что такое американские деньги? Я вот не знаю. (*Смеется*.)

— **И выпускаете вы его сначала в Европе...**

— Да, мы решили выпустить его сначала на европейском рынке. И не просто раньше на неделю-две, а с преимуществом в два месяца. Это очень длинный интервал. Множество фильмов выходит сначала в Америке, а потом, после долгого перерыва, в международный прокат. А нам пришло в голову: почему бы не сделать наоборот? Особенно в случае с фильмом, который гораздо более близок европейской аудитории. Да и международный рынок, честно говоря, как мне кажется, сейчас важнее американского. Будет интересно посмотреть, как это сработает. Мне кажется, что это только поможет: выход фильма там, где о Тинтине знают, спровоцирует дискуссию, а в современном мире, где информация так быстро распространяется через интернет, дискуссия выйдет на глобальный уровень.



~~Уважаемые коллеги, добрый день! В рамках проекта «Тинтин» мы подготовили для вас презентацию, в которой расскажем о работе над фильмом «Приключения Тинтина в стране секрета».~~