

Лента «Рапунцель: Запутанная история» стала самым дорогим мультфильмом в истории кино — бюджет картины составляет порядка 260 миллионов долларов. Столь высокая цена — результат полной перемены концепции: фильм перепозиционировали с целью добиться внимания не только девочек, но и мальчиков, для чего был введен персонаж по имени Флинн Райдер. В 2007-м над картиной начали работать Дин Уэллинс и Глен Кин, но год спустя их сменили Нэйтан Грено и Байрон Ховард. Кин остался аниматором в проекте — интервью с ним вы сможете прочитать на нашем сайте через некоторое время.



К выходу фильма «Рапунцель: Запутанная история» на **DVD** и **blu-ray** студия **Disney** провела виртуальный круглый стол с режиссерами проекта. Более полусотни журналистов на протяжении полутора часов засыпали Нэйтана и Байрона вопросами, а те честно печатали ответы. Параллельно можно было наблюдать удаленные сцены ленты, измененное начало и многие другие материалы, которые будут доступны на дисках.

— **Вы познакомились во время работы над «Мулан»?**

Байрон: Мы с Нэйтаном были знакомы еще с того времени, когда работали на студии во Флориде. У Нэйтана была стажировка где-то год спустя после меня, но по-настоящему подружился мы во время съемок «Вольта». Нэйтан был главным по сюжету на проекте, а я — одним из его режиссеров. В конце работы над «Вольтом» Лассетер назначил Нэйтана постановщиком короткометражки про Вольта для DVD. Так он стал режиссером, и мы объединились для работы над «Рапунцель».

— **Какова была роль Джона Лассетера в работе над этим фильмом?**

Нэйтан: С Джоном работать одно удовольствие! Он одобряет все, что мы делаем, и помогает с мозговым штурмом. Джон — потрясающий учитель. Я очень многому научился от него. Могу восторгаться им бесконечно!

— **В трейлере было несколько сцен, которые не вошли в фильм. Почему вы их оставили за кадром, раз уж они были готовы?**

Байрон: Какие вы наблюдательные! Есть такое дело. Для тизера мы создали совсем

другую сцену знакомства Флинна и Рапунцель. Мы разрабатывали технологию для анимации волос Рапунцель, а тренировались на ряде сцен, в том числе и на этой. Нам понравилось, как она смотрится, и мы решили, что она отлично представит наш фильм зрителю.



— А какая сцена была самой сложной в фильме?

Нэйтан: Скажу честно: все в этом фильме было сложно. Есть такое правило: если что-то получается просто, значит, это можно было сделать лучше! Мы очень старались сделать каждую сцену максимально лучше.

— Ваш «Вольт» был триллером, а «Рапунцель» — сказка. В каком жанре хотите поработать дальше?

Байрон: Мы с Нэйтаном начали работать над следующим проектом за полгода до завершения «Рапунцель». В новом фильме определенно есть элементы экшна, но главное, что там есть, — очень сильная эмоциональная составляющая. Мы вообще первым делом обращаемся к ней, когда сочиняем истории. О чем именно фильм — большой секрет, но поверьте мне на слово: если вам понравилась «Рапунцель», вам понравится и наш новый фильм!

— Как вы отреагировали, узнав, что «Рапунцель» получила прокатный рейтинг PG вместо привычного для диснеевских мультфильмов G?

Нэйтан: Мы почувствовали, что находимся где-то рядом с «Красавицей и чудовищем». Нам непонятно, откуда взялся рейтинг PG, но мы не протестовали. Не было такого ощущения, что надо что-то исправлять.

— Диснеевские персонажи всегда славятся способностью разрядить обстановку юмором (В русском языке нет адекватного значения распространенному выражению *comic relief* — Прим. авт.). Особенно вам удался конь Максимус! Что

или кто вдохновил вас на создание такого персонажа?

Нэйтан: В случае с Максимусом нам хотелось попробовать что-то другое. Мы собрали фотографии всех анимационных лошадей и всячески старались придумать нечто новое и свежее. Приятно знать, что вам понравился результат.

— Вопрос от «КиноПоиска»: Что означают слова «дети хамелеона» в конце титров?

Байрон: Обожаю, когда люди остаются в зале до конца титров и видят эту фразу! У Паскаля, нашего героя из «Рапунцель», был прототип — настоящий хамелеон Паскаль. За ящерицей на студии ухаживала наш аниматор Келли Льюис. Мы вписывали в титры имена детей, которые родились во время работы над фильмом, и в это же время наш Паскаль стал отцом! Его партнерша отложила шесть яиц, из которых вылупились очаровательные хамелеончики! Мой любимец — Нэйтан-младший!



— Какой сценой в фильме вы особенно гордитесь и почему?

Байрон: Мы с Нэйтаном выстраиваем всю свою работу вокруг любимых сцен и персонажей. И в какой-то момент мы задаемся вопросом: «Отлично, все получилось, но как теперь нам поднять все остальное до этого уровня?» Таким образом, к концу производства весь фильм становится однородным, и выбрать любимое очень сложно. Учитывая сказанное, наверное, здесь для Disney еще одним достижением в работе по созданию захватывающей дух красоты является сцена с фонариками. А еще я очень-очень горжусь невероятно тонкой передачей эмоций у персонажей в финальных сценах.

— Вы и аниматор Глен Кин вложили много труда в «Рапунцель». Вас расстроил проигрыш на «Оскаре» в номинации «Лучший анимационный фильм»?

Нэйтан: Вся наша команда выкладывалась по полной, не только мы. Люди вкалывали по семь дней в неделю без выходных и праздников, всем хотелось сделать отличный фильм. И мы очень гордимся результатом. Хотели бы мы получить «Оскар»? Конечно.

Но должен сказать, что настоящая награда — это работа над фильмом, который понравится зрителям, как это и произошло с «Рапунцель». Я пошел в анимацию не ради наград. Мне хотелось развлекать людей. Так что мы очень гордимся проделанной работой.

— С тех пор как Джон Лассетер занял пост креативного директора в Disney Animation, все ваши фильмы о принцессах! Почему?

Байрон: Ну, вообще-то это не совсем так. Были же «В гости к Робинсонам» и «Вольт». Однако был период, когда у нас значились в проектах три сказки подряд: «Принцесса и лягушка», «Рапунцель» и «Снежная королева». В итоге мы решили отложить «Снежную королеву», чтобы взять перерыв от сказок. Важно, чтобы зритель понимал разноплановость Disney Animation. У студии должна быть возможность выпускать в один год анимационный боевик, на следующий — фантастику, потом — музыкальную сказку и так далее. Главное при этом — качество фильмов.



— Сегодня многие студии снимают компьютерные мультфильмы. Что делает Disney, чтобы выделяться на этом рынке?

Нэйтан: Наша задача — рассказывать замечательные истории. Наша задача — создавать правдоподобные миры и фантастических героев. Нам хочется, чтобы зритель смеялся и плакал. Нам хочется развлекать зрителя. Мы сосредоточены на создании своих фильмов, так что не обращаем внимания на другие. Если снять отличный фильм, то зритель придет посмотреть его. Это и есть наша задача.

— Когда вы решили сделать главным героем мультфильма Флинна Райдера, а не Рапунцель? Это как-то связано с тем, что «Принцессу и лягушку» сочли слишком девчачьим проектом?

Байрон: В процессе работы мы обнаружили, что история на самом-то деле о двух персонажах. Без Рапунцель фильм, разумеется, не имеет смысла, но и без Флинна тоже ничего не получалось. Мы вложили много труда, чтобы сбалансировать нашего героя и героиню: иногда Флинн настолько вылезал на передний план, что нам приходилось

перерисовывать существовавшие раскадровки, чтобы придавать сценам с Рапунцель больше динамики. Нам очень нравится, что фильм в итоге получился сбалансированным и привлекает как женскую, так и мужскую аудитории.

— **Какой из фильмов студии Disney вы любите больше всего?**

Байрон: Фильмом, благодаря которому я решил заняться анимацией, была «Русалочка». Я тогда изучал игровое кино в колледже. Посмотрел «Русалочку» и сказал себе: «Ух ты! Я тоже хочу принимать участие в создании таких фильмов». Сама Ариэль стала для меня откровением, потому что впервые героиня диснеевского мультика показалась мне реалистичной — в ее глазах светилась душа! Такого обаяния удалось добиться благодаря аниматору Глену Кину, с которым мы работали над «Рапунцель».

— **Расскажите, пожалуйста, какие фильмы оказали на вас влияние?**

Нэйтан: «Дамбо». Один из моих самых любимых фильмов. Сколько раз не пересматриваешь, каждый раз он производит впечатление! Ты плачешь и смеешься каждый раз, когда смотришь его! Впервые я посмотрел «Дамбо» в детстве и уже тогда знал, что должен работать на студии Disney — я тогда учился в первом классе. Я не понимал, как рисуют мультяшки, но знал, что хочу работать на Disney.

— **Почему вы решили снимать фильм с использованием компьютерной графики? Изменилось ли бы что-нибудь, выбери вы традиционную анимацию?**

Байрон: Мы с Нэйтаном любим кино с размахом. Благодаря компьютерной графике у нас в руках находится огромная коробка с инструментами, позволяющими нам изменять и расширять мир и персонажей, чтобы рассказать историю. Нам и рисовать от руки тоже нравится, но мы прикинули, каков масштаб нашего будущего фильма, и поняли, что альтернативы компьютеру нет.

Нэйтан: Сомневаюсь, что волосы получились бы в традиционной анимации такими, как мы их задумывали. Это была бы просто длинная желтая масса. Компьютерная текстура очень помогает восприятию Рапунцель. Кроме того, мы планировали несколько крупных экшн-сцен, и компьютерная камера для работы с ними просто идеальна! Она как настоящая камера, только гораздо гибче и позволяет снять сцену с любой точки. 2D и

компьютерная графика — лишь инструменты, помогающие рассказать историю. И мы считаем, что для нашей истории больше подходила компьютерная графика.



— Вопрос от КиноПоиска: Я видела ваш фильм два раза в кино — он просто замечательный! Расскажите, пожалуйста, почему Паскаль и Максимус у вас молчат? Ведь в диснеевских мультиках персонажи второго пана (сайдкики) обычно очень разговорчивые!

Байрон: Отличный вопрос! Мы с Нэйтаном большие поклонники комиков немого кинематографа: Чарли Чаплина, Гарольда Ллойда и Бастера Китона. Мы задались вопросом: а что если бы Чарли Чаплин снимался в этом фильме? И эта мысль привела нас к идее сделать Паскаля и Максимуса немыми, но при этом очень выразительными. Мысль явно была правильной, потому что где бы мы ни были, зрители везде благодарят нас за Максимуса!

— Что, по-вашему, отличает Рапунцель от прочих диснеевских героинь?

Нэйтан: Рапунцель — принцесса, которая не знает, что она принцесса. Это ее главное отличие. Она не просто девица, которая сидит и ждет, пока ее освободят. Она сильная духом и умная девушка — нам хотелось, чтобы в фильме было много girl power. Даже несмотря на то, что действие развивается в прошлом, нам хотелось, чтобы персонажи смотрелись современными, и зритель чувствовал связь с ними. Хотелось, чтобы Рапунцель стала примером для людей нашего поколения.

— Фильм выходит на DVD и blu-ray. За что вы больше всего любите формат blu-ray?

Байрон: Благодаря blu-ray вы увидите «Рапунцель» так же, как и мы с Нэйтаном в процессе ее создания. Цвета идеальные, разрешение невероятное, а звук богатый и объемный, как мы его и слышали в студии. Люблю цифру, потому что она очень тщательно сохраняет красоту этих фильмов. Не говоря уж о массе дополнительных материалов, из которых вы узнаете о создании «Рапунцель».

— Что для вас идеальная сказка?

Байрон: Для этого нужно взять следующие ингредиенты: эмоции, экшн, приключения и комедию. Мы с Нэйтаном хотим, чтобы эти элементы были присущи любой истории, над которой мы работаем, будь то классическая сказка или современный боевик.



— Вы ожидали такого успеха «Рапунцель»?

Байрон: Когда зрителям нравится твоя работа, это лучшее, что может быть! Мы снимаем фильмы, чтобы развлекать и эмоционально затрагивать людей, так что, если картина стала хитом, значит, ты хорошо проделал свою работу. Невероятный успех «Рапунцель» был для нас очень приятной новостью, а в будущем Disney Animation ожидает еще немало таких фильмов.

— Сколько времени у вас ушло на этот проект?

Нэйтан: Обычно на создание анимационной ленты у Disney уходит от четырех до пяти лет. Мы управились за два года. Фильм какое-то время находился в разработке, да и дата релиза была назначена, так что, когда нас назначили режиссерами, студия попросила успеть к сроку. Если бы не успели, то сроки бы отодвинули, но мы с Байроном решили, что все возможно. Мы работали с очень талантливой и очень преданной своему делу командой. График был тяжелый. Мы часто вкалывали по выходным и праздникам. Сумасшедшие деньки были. У нас была необходимая история, и хотелось, чтобы фильм получился классным. Мы сняли за два года картину, которая выглядит так, будто ее делали пять лет. Весьма невероятно. И я благодарю за это нашу команду. Мы сняли фильм, которым все очень гордимся.

— Один из героев Джона Хьюза говорил, что, когда ты вырастаешь, твое сердце умирает. «Рапунцель» опровергает эти слова. Как вам удалось создать столь волшебную сказку, соединив лучшее, что есть у Disney и Pixar?

Байрон: Мне нравится этот вопрос, потому что я люблю Джона Хьюза. Его сценарии

великолепно сочетали в себе чистое развлечение и глубокие эмоции. По мере взросления легко можно очерстветь и отвлечься на сотни деталей, которые встречаются нам в ежедневной жизни. Фильмы вроде «Рапунцель» прекрасны тем, что на пару часов уносят нас от повседневности и напоминают о том, что действительно важно: любовь, сострадание, доверие и надежда. Поэтому мы с Нэйтаном так серьезно сосредотачиваемся на эмоциональной составляющей наших фильмов. Если мы будем развлекать, но вас это никак не затронет в эмоциональном плане, значит, мы не справились со своей работой.



— **Что было самым трудным в разработке фильма?**

Нэйтан: Волосы. Без вариантов. В компьютерной анимации еще никто не делал длинные и реалистичные волосы. Никогда. Компьютерные волосы часто бывают собраны в хвостик, или же они длиной до плеч. Все, что длиннее, превращается в технический кошмар. К счастью, мы работали с очень умными людьми! Мы с Байроном стояли перед раскадровками и рассказывали аниматорам все эти сумасшедшие идеи: «Волосы будут здесь вместо плети! Она может связать человека волосами! Они светятся! А здесь они в воде!» Все это до нас никто не делал! Все ребята малость спали с лица, пока нас слушали, но потом поняли, как это осуществить. Они поверили в нашу историю. Им хотелось перенести эту историю на большой экран. Так что я бесконечно им благодарен. Они выполнили нереальную работу.

— **Почему в Америке фильм называется «Запутанная история», а не «Рапунцель»?**

Байрон: Во время первого года работы над фильмом нам с Нэйтаном стало понятно, что у нас два героя. Было бы странно называть его просто «Рапунцель». Взять, к примеру, «Историю игрушек». Вы же не будете переименовывать ее в «Базза Лайтера», потому что ковбой Вуди тоже является важным персонажем наравне с Баззом. Мы начали подыскивать альтернативное название. «Запутанная история» показалось нам привлекательным, потому что оно умное и непростое, а также дает понять, что фильм будет веселым!

— **Каким фильмом вы больше всего гордитесь?**

Байрон: «Рапунцель: Запутанная история!»

— Если бы вам предложили снять фильм по любой сказке, какую бы вы выбрали?

Нэйтан: Сказку про Рапунцель! Мы с Байроном обожаем классические истории, а у студии Disney получается снимать их лучше всех. Поэтому назначение на режиссерский пост «Запутанной истории» для нас большая честь. Когда кто-то говорит про «Белоснежку», все сразу вспоминают диснеевский мультик. Когда слышат про «Красавицу и чудовище», вспоминают версию Disney. Хочется надеяться, что Рапунцель от Disney тоже переживет проверку временем.

— Сегодня у каждого анимационного фильма есть 3D-версия. Ее наличие как-то влияет на разработку и постановку мультфильмов?

Байрон: С 3D надо обращаться очень осторожно. Велик соблазн отвлечься от истории путем выдумывания спецэффектов — что бы нам еще выбросить на зрителя? Фишка в том, чтобы та великолепная глубина, которую дает формат, гармонично сочеталась с ясностью сюжета. Каждый эффект в 3D должен помогать истории, а не отвлекать от нее.

— Байрон, «Рапунцель» — твоя вторая работа в качестве режиссера после «Вольта». В чем отличие этого проекта от предыдущего?

Байрон: Размах и трудоемкость «Рапунцель» огромны. «Вольт» был проще во многих отношениях. Их объединяет тот факт, что они, к сожалению, снимались по очень напряженному графику (за два года вместо обычных четырех лет). Я очень горжусь обоими проектами, но поражен, насколько продвинулась и выросла наша студия за время между этими мультфильмами. В будущем мы будем снимать еще более крупномасштабные картины, я вам обещаю.



— Какое участие принимал Глен Кин в работе над «Рапунцель», когда вы были назначены режиссерами?

Байрон: Глен Кин был сердцем и душой Disney Animation на протяжении последних 30 лет. Мы с Нэйтаном всегда надеялись, что однажды нам удастся поработать с ним. И после того как нас назначили режиссерами, Глен работал с нашими аниматорами над созданием самой невероятной героини в истории студии. В нашем распоряжении оказались молодые ребята, недавние выпускники, и это здорово, потому что Глен умеет направить энергию начинающих аниматоров в нужное русло. Они выкладывались на все сто. Получилась смесь молодой энергии и опыта.

— Почему именно «Рапунцель» легла в основу вашего фильма?

Нэйтан: Идея снять фильм по этой сказке появилась на студии Disney еще в тридцатые годы прошлого столетия! Мы видели список сказок, составленный Уолтом, и наравне с «Русалочкой» и «Красавицей и чудовищем» там была и «Рапунцель». Представляете, еще Уолт Дисней хотел снять этот фильм!

— Какой совет вы бы дали тому, кто хочет испытать судьбу на вашем поприще?

Байрон: Делайте то, что вы любите, и делайте это со страстью. Страсть и увлеченность далеко заведут вас в любом направлении, какое бы вы ни выбрали. Особенно в творческом. Когда Джон Лассетер назначает тебя режиссером, то это происходит потому, что он увидел огонь у тебя в глазах, увидел неумолимое желание рассказать эти истории и сделать это отлично. А еще пишите письма своим кумирам. Много лет назад я написал Чаку Джонсу, и он мне ответил! Потрясающе.

— Когда вышла «История игрушек», вы думали, что компьютерная графика станет такой популярной?

Нэйтан: Я с огромным удовольствием смотрел «Историю игрушек» и до сих пор очень люблю этот фильм. Кажется, в то время я еще учился в колледже. Тогда я, конечно, не догадывался, что со временем сам буду снимать фильм с применением этой технологии! Очень здорово, что анимация продолжает развиваться и меняется с каждым годом. Из-за этого в индустрии очень интересно работать... И очень интересно смотреть на результаты этой работы.

— «Рапунцель» — 50-й фильм студии Disney. Знание этого было сильным стрессом?

Байрон и Нэйтан: Да! Но мы любим стресс.

— Когда вы подбирали музыку к «Рапунцель», то вдохновлялись ли другими диснеевскими фильмами? Потому что песни чем-то напоминают «Зачарованную» или «Русалочку».

Нэйтан: Нам хотелось, чтобы музыка была похожа на классические фильмы Disney, но вместе с тем звучала свежо и несколько иначе. Мы выбрали идеального композитора для нашей задачи — Алана Менкена. Некоторые композиции его авторства являются лучшими в истории мультфильмов Disney. Нам нравится, что его мелодии напоминают «Русалочку» или «Аладдина», но все же здорово отличаются от всего, что вы слышали раньше. Именно этого мы и добивались!

— Любителя единорогов Владимира у вас озвучивает Ричард Кил. А ну признавайтесь, кто из вас фанат бондианы, раз пригласили Челюсть озвучивать роль?

Байрон: Признаюсь, это я! Для Владимира нам нужен был настоящий бас, так что мы попросили нашего главу по кастингу спросить, не согласится ли Ричард Кил. Я безумно люблю Бонда, и работа с Ричардом для меня — осуществление мечты. На протяжении всей записи я сидел и хихикал!

— В чем секрет обаяния Паскаля?

Байрон: Он очаровашка! Как и мы с Нэйтаном!