

1 ноября в России на DVD- и blu-ray-носителях выходит мультфильм "Ледниковый период: Континентальный дрейф" — четвертая часть одной из ведущих мировых анимационных франшиз. Лента собрала в кинотеатрах по всему миру почти 900 миллионов долларов (из них 50 не пожалели российские зрители). По такому случаю **КиНоПоиск**

представляет интервью со Стивом Мартино и Майком Тёрмайером, режиссерами картины, работавшими и над предыдущей частью.



— **Чего вы больше всего хотели достичь в творческом плане с четвертым "Ледниковым периодом"?**

Стив: В первый день нашего знакомства с Майком мы обсуждали, что же нам такого сделать в картине, чтобы продолжить её развитие франшизы. Мы на каждый из фильмов этой серии смотрели как на уникальную и отдельную вещь. Не просто там: "О, это же всего лишь очередной фильм серии. За работу!" Мы видели в этой истории шанс создать масштабную, эпическую картину, чей огромный размах был очень важен для нас.

Майк: Причем буквально тоже. Мы всегда снимали фильмы в обычном соотношении сторон 1:85, и "Рио" был первым проектом, где мы обратились к формату 2,35:1. Мы хотели применить его и на "Ледниковом периоде 4" тоже, потому что там герои плавают по морям и океанам со всеми этими невероятными видами.

Стив: С нашим оператором Ренато Фалькао мы обратились к стилистике традиционного кино, чтобы сделать наш мультфильм по-настоящему кинематографическим опытом. То, как двигается камера, манера, в которой мы захватываем зрителя историей, — это все лучше, чем мы делали в прошлом. Кроме того, куда внимательнее, умнее и изобретательнее был подход к нашей операторской работе.

Майк: Мы ведь такие же зрители "Ледникового периода", как и все остальные, и так как мы делаем новый фильм серии, то хотели бы убедиться, что он и для нас будет выглядеть свежим, что эту историю вообще стоит рассказывать и смотреть. Суть работы над франшизой заключается в вопросе: сможем ли мы сделать что-нибудь по-другому, сделать новое, а не просто повторяться?

"Мы ведь такие же зрители фильма, как и все остальные"

— Как происходит творческий процесс в режиссерском дуэте?

Стив: Мы вместе стоим в центре повествовательного процесса, начиная с того момента, когда наша команда еще занимается раскадровками, и во время монтажа, который начинается в первый день и продолжается до финальной точки. Мы вдвоем проходим через все эти этапы, через все повествовательные и монтажные решения.

Майк: Когда один из нас занят монтажом, а другой — остальными делами, мы влияем друг на друга. Меняемся, смотрим, что сделал другой, оцениваем: "Да, это здорово". Или: "Знаешь что, у меня тут есть новая идея, которую мы могли бы добавить". Это было очень кооперативно, и для меня работа в паре не является чем-то из ряда вон, потому что сама по себе анимация открыта для идей. Даже в случае с таким персонажем, как Мэнни, могут работать 60 разных аниматоров. Главная цель — сделать его целостным.

Стив: Если говорить конкретно об этих проектах, то за последний год, когда производство перешло в самую тяжелую стадию, с нами, кажется, сотрудничало около 200 человек. Майк до того занимался фоновой анимацией, я тоже занимался анимацией, но, помимо этого, работал в **Blue Sky Studios** (они и продюсировали фильм) в качестве ведущего художника на "Роботах". И я очень доволен дизайном и освещением в картине, ведь, работая в дуэте, мы могли играть на наших сильных сторонах.



— Можете хотя бы как-то попробовать объяснить успех сериала?

Майк: Если бы я знал ответ, то упаковал бы его, разлил в бутылки и стал бы миллиардером, но полагаю, что персонажи, созданные в первом фильме, располагают по-настоящему сильной динамикой. Там сразу все отлично выстроено, есть выбор, в каком направлении делать продолжения, чтобы они были такими разными. Все фильмы серии похожи, все трогательные, смешные, но в первом участвуют люди, вторая картина — это как бы роуд-муви, в третьем фильме они спускаются к центру Земли, где сталкиваются с динозаврами, а четвертый — это такая морская одиссея. Они все такие разные. Теперь вот они сражаются с пиратами в открытом море, и сначала это может показаться странным, но из-за персонажей и творческих сил, стоящих за фильмом, не чувствуется никакой натяжки.

Стив: Я сужу по нашей команде. Если они под напряжением и врубили все творческие цилиндры, то собранный фильм будет свеж и нов. Аудитория не будет воспринимать его как очередной повтор, а как совершенно новый опыт. Мой палец на пульсе тех, с кем мы

работаем, потому что они — это наши первые зрители. Они жили этими фильмами в течение десяти лет, и как раз они все способны дать отличную критику.

Майк: Мы показываем фильм, спрашиваем об их мнениях и идеях. Вот еще я обратил бы внимание на причину всемирной привлекательности франшизы. На мой взгляд, это потому, что животные не конкретизируют собой какую-то отдельную страну. Они интересны семьям откуда угодно — из Азии, Европы или Южной Америки.

— Это первый фильм без Карлоса Салданы у руля. Как ощущения?

Майк: Он все еще вовлечен в проект как исполнительный продюсер, и мы могли говорить с ним время от времени, он ведь чувствует, насколько "Ледниковый период" важен для всех на Blue Sky. Если вы хотя бы недолго работали в Blue Sky, то компания пропишется в вашей ДНК. Каждый из нас в студии отлично знает этих героев, все чувствуют себя почти как семья, так что для меня не было такого чувства разобщенности, когда Карлос ушел с проекта, потому что коллективный мозг Blue Sky всегда в работе.

Стив: И эти ребята великолепны. Они понимали, что нам нужно пообвыкнуться с рассказыванием этой истории, они помогали нам, если у нас были вопросы. Часто вам просто необходим резонер. Во время монтажа вы убираете сцену, и приходит мысль о том, что в ней что-то есть, отчего нет полной уверенности в таком решении, но мы не можем точно установить причину. Так что мы звали Карлоса, просили его взглянуть и пользовались свежим взглядом. Но все также уважают, что руководим-то процессом именно мы, и мы можем настоять на нашем собственном решении.

"Четвертый фильм — это такая морская одиссея"

— В кинотеатре 3D изумительное. Считаете, что на домашних экранах оно будет выглядеть не хуже в обоих форматах?

Стив: Мы уже видели фильм в 3D на blu-ray. Выглядело здорово. Там действительно очень четкое изображение в обоих форматах.

Майк: И мы добавили семиканальную дорожку для домашних аудиосистем. Наш звукорежиссер был просто одержим во время съемок тем вопросом, чтобы мы серьезно постарались для по-настоящему захватывающего опыта в 7.1. 3D там тоже не прихоти ради. Это касается глубины резкости и интересной расстановки персонажей в кадре, а изображение великолепно при любом формате просмотра.

— Разделяете очарование людей всеми этими закулисными материалами на blu-ray или DVD?

Майк: О да! Мы ведь из таких людей как раз. Обожаю все эти дополнительные

материалы. Я пересматривал "Супер 8", чтобы послушать комментарии Джей Джей Абрамса к фильму.

Стив: Я решил освежить воспоминания и посмотреть первого "Чужого" на blu-ray, и это было офигенно, потому что я просто заморожен работой Ридли Скотта, особенно когда вышел "Прометей". Очень интересно смотреть диск и слушать истории о том, как он делал первый фильм серии, в то время как это была его вторая полнометражная картина.

Майк: Мне нравится слушать истории о том, какой выбор нам дается, о том, каким фильм мог стать. Например, в случае с "Ледниковым периодом 4" в оригинальном сценарии капитан Гатт был пушистым кроликом. Идея заключалась в том, что он был бы таким персонажем с наполеоновскими замашками, наезжающим на Мэнни. Но до нас дошло, что этот маленький кролик не представляет угрозу для мамонта, который может за секунду превратить его в лепешку. Таким образом, мы поставили вопрос: кто будет нашим злодеем?



— В фильмах серии сильно развиты семейные темы. Это важная сквозная линия?

Стив: Так завелось с первой картины. Вы начинаете с того, что видите эту странную совокупность индивидов, собравшихся вместе и создающих нечто вроде семьи, но во втором фильме, где Элли связывает себя с Мэнни, все становится более традиционным, а в третьем фильме уже есть ребенок. Что было важно для нас в четвертом "Ледниковом периоде", так это посмотреть на различия между тем, каково быть семьей и просто быть частью какой-то общности, например банды или пиратской команды.

Майк: Это была важная тема для нас — выделить различия между людьми, которые любят вас, и теми, кто как раз не любит и просто старается для себя.

Стив: Наша семья готова встать друг за друга горой, собраться с силами и не пугается опасности для спасения близких.

— Насколько важно иметь в команде большие звездные имена?

Майк: Это, конечно, помогает при рекламе фильма, но я скажу, что как таковая звездность не приносит магии в процесс. Актеры приносят талант, при работе это решающий фактор.

Стив: У нас подобрался звездный состав, но самое важное я вижу в том, чтобы взаимодействовать с актерами на уровне ума. Они очень врубаются в историю, и нам очень повезло работать с такими отличными актерами, понимающими в комедии.

"Дженнифер Лопез мила, умна и прекрасно понимала материал"

— Каково было работать с Ники Минаж, озвучивавшей Стеффи?

Стив: Мы ведь сразу должны были видеть, насколько хорошо она подойдет, потому что, когда вы слушаете ее музыку, Ники делает ставку на голос и отлично им владеет. Первая наша сессия записи с ней ознаменовалась тем, что мы просто были поражены, что она не только отличная исполнительница и точно улавливает суть персонажа, но и представила нам две или три различных вариации героини, позволив выбрать направление, в котором мы могли бы двинуться.

Майк: Не знаю, есть ли у нее актерская подготовка, но если нет, то она настоящий самородок.



— А как прошло с Джей Ло?

Майк: Я должен сказать, что Джей Ло — это такой преувеличенный образ, а сама Дженнифер мила, умна и прекрасно понимала материал. На первую запись она пришла вместе со своей сестрой, и они вели себя очень тихо. Дженнифер проявляла большое соучастие в работе и энергию, она скинула туфли и действительно перевоплотилась в свою героиню. Это было настоящее удовольствие, я очень ее уважаю.

— Как работалось с британским актером Ником Фростом, озвучившим Флинна?

Майк: Он лучший парень на планете и действительно смешной. Связующей нитью здесь является тот факт, что эти люди отлично вникают в процесс, и они очень гармоничны со своими способностями. Вы можете просто описать сцену, а они такие: "Понял, сделаю".

— На какой стадии была анимация во время записи актеров?

Стив: Мы не занимались анимацией, пока не была сделана голосовая работа, за исключением, может быть, небольшой перезаписи на позднем этапе.

Майк: Вы сначала должны записать актера, потому что не знаете, с чем собираетесь работать.

Стив: К примеру, возьмите смех Ника Фроста. Это то, что он неожиданно добавит в конец своей фразы. Чистое золото. И это не то, чего вы могли бы ожидать в первую очередь.

"Актеры настолько заняты, а процесс анимации идет так долго"

— Играли актеры в одной студии напротив друг друга?

Майк: По техническим причинам это не совсем возможно. Актеры настолько заняты, а процесс анимации идет так долго, это совсем не 12 недель съемок, а год-полтора или два года записи. Для того чтобы постоять напротив актеров и прочесть им нужные ответные реплики, сойдем я и Стив.

Стив: Трое из нас будут стоять вместе в комнате, и мы постараемся воссоздать сцену. Мы расскажем, что происходит, покажем наброски и сыграем сцену с ними.

Майк: Для большого количества актеров, когда они играют, у них перед глазами только сценарий, но Дженнифер так не работает. Когда она играет, то смотрит прямо на вас, она больше не смотрит на слова, она знала сценарий и старалась попасть в него. Я был там с Дженнифер Лопез, смотрящей мне в глаза. (*Смеется.*) И, конечно, тяжело выдержать такой взгляд!

Стив: Она невероятно красивая, это точно. И очень талантливая. Если говорить о нашей работе, то первая встреча в основном приходится на поиск голоса, репетиции, а уже на второй сессии мы начинаем запись. Но с Дженнифер мы смогли использовать так много материала с той первой сессии, потому что она очень быстро нашла своего персонажа.

Майк: Вы встречаете ее, и для вас нет никаких сомнений, почему она та, кто она есть, и как она построила такую успешную карьеру.



— Насколько важна историческая точность по сравнению с чистой развлекательностью?

Майк: Стив придумал термин "развлекательно правильный". Это когда что-то в фильме чувствуется как реальное, но не является им.

Стив: Я держал у руках этот маленький документ, когда дочь была в школе, я говорю о ее научном руководстве для экзамена. И там в нем было довольно много о том, с чем мы имели дело в первом "Ледниковом периоде": слои в земной коре, пласты, формирование континентов и т. д. По-моему, наша работа заключается в том, чтобы понимать, где тут реальность, но где и развлекательная часть. Когда Скрат падает, вы увидите, что слои коры сделаны верно, но если бы он и правда прикоснулся к земному ядру, то изжарился бы.

"Гатт — отличный персонаж, но мое сердце лежит к Скрату"

— Сколько еще историй "Ледникового периода" осталось рассказать?

Майк: Полагаю, можно было бы рассказать миллион историй "Ледникового периода". Пока тот, кто их пишет, верит в своих персонажей (потому что я думаю, что эти герои очень хорошо продуманы и каждый из них — это уникальная личность), существуют неограниченные возможности.

— Кто ваш любимый персонаж серии?

Стив: В процессе разработки этого фильма я с первых рисунков полюбил капитана Гатта. Получилось сочетание его пиратской сущности и в то же время животной. Аниматоры весело работали над динамикой реального движения животного, ставя его в типичные пиратские позы. Технически мы достигли многого с ним: у него есть борода, которая движется и развеивается, и это был большой шаг для нас в плане визуализации меховой динамики. Еще я люблю его кривые зубы.

Майк: Мы сказали: "Мы хотим, чтобы его рот выглядел по-настоящему испорченным", и сделали таковой. Гатт — отличный персонаж, но мое сердце лежит к Скрату. Он просто полностью основан на физике и пантомиме, он гибрид современной анимации и чего-то из "Луни Тюнз".