

У киноманов имя Лена Уайзмана прочно ассоциируется с франшизой «Другой мир». Это была его оригинальная идея, он написал сценарии ко всем фильмам, а сам снял две картины. Собственно говоря, первый «Другой мир» являлся его режиссерским дебютом и был неласково встречен критиками, но неплохо заработал и пришелся по душе поклонникам жанра фантастического боевика. Франшиза стала культовой и по-прежнему делает хорошие сборы усилиями новых поколений фанатов.



Может быть, кто-то и не знает, но начинал в кинобизнесе Лен как ассистент реквизитора на картинах Роланда Эммериха «День независимости» и «Звездные врата», где он и познакомился с Патриком Татопулосом, ставшим впоследствии художником-постановщиком и с 2005 года сделавшим вместе с Уайзманом три фильма: «Другой мир: Эволюция», «Крепкий орешек 4» и «Вспомнить все». Из отдела реквизита Уайзман перешел в режиссуру музыкальных видеоклипов и в этом деле преуспел настолько, что даже получил некоторые награды **MTV**.

КиноПоиск встретился с постановщиком и на площадке в Торонто, и позднее, в Лос-Анджелесе на пресс-джанкете. В первом месте, как это обычно бывает, у режиссера было не так уж много времени, поэтому общались мы урывками, в промежутках между съемками нескольких сцен. Вид у каждого встреченного нами постановщика во время самых разных поездок на площадки практически всегда один и тот же — слегка всклокоченный, явно далекий от выспавшегося, с темными кругами под глазами. Иногда кажется, что если бы не бейсбольная кепка (шляпа, берет), то мы увидели бы волосы, стоящие дыбом — то ли от постоянного напряжения, то ли от настолько же постоянного осознания взваленной на себя ответственности за многомиллионный фильм. Наш разговор прерывался необходимостью дать указания каким-то людям, потом Лен оборачивался опять к нам и просил повторить вопрос, промаргивался, отчего создавалось впечатление, что он будто собирает глаза в кучку для внятного ответа, а после он очень толково, интересно и подробно отвечал, вызывая наше немое восхищение умением так переключаться.

На джанкете же мы увидели совершенно иного человека — еще очень молодого (39 лет там явно не просматриваются), подтянутого, стройного, с очень приятной и располагающей внешностью, умным взглядом и доброжелательным отношением ко всему и всем.

Объединенную запись этих разговоров мы предлагаем вашему вниманию.

— Как тебя нашел этот проект?

— Я понятия не имел, что кто-то собирается делать ремейк. Я был слишком занят своими делами, закончив «Крепкий орешек», разрабатывал проекты фильмов, которые в итоге оказывались слишком дорогими и закрывались. Я брался за другой — и опять с тем же результатом. (*Смеется.*) Мне уже начали говорить, что я слишком долго нахожусь в отпуске. Потом был звонок от продюсера Нила Морица. Он предложил мне почитать сценарий новой версии «Вспомнить все». Для меня это было сюрпризом, и я какое-то мгновение колебался, так как очень любил оригинальный фильм и к тому же не так давно работал в чужой франшизе. В тот момент я только-только закончил снимать пилот Гавайев 5,0 для CBS и планировал разрабатывать что-то свое. Я согласился почитать, но заранее настроившись на то, что он мне не понравится. Правда, мне давно хотелось поработать с Нилом, и я взялся читать и втянулся. Сценарий оказался довольно хорошим. Мне понравился свежий взгляд на эту историю.

— Как ты в целом относишься к ремейкам? Обычно их воспринимают с более предвзятым отношением, сравнивая с оригиналом.

— Я знаю, что будут сравнения и будет критицизм. Если прислушаться к жалобам и упрекам по поводу ремейков, ты можешь различить и мой голос. (*Смеется.*) Я отлично понимаю, что это такое, сам не раз ворчал по поводу того, зачем люди это делают. Но у меня в данном случае двойственное чувство: с одной стороны, я предпочитаю работать со своими проектами, а с другой — мне дали сценарий с иной версией истории. Я видел в нем потенциал, возможность показать нечто совсем иное, чем представил оригинальный фильм. С самого начала передо мной возникли серьезные сложности: я не могу сделать этот фильм совсем уж другим. Люди могут заметить: какой смысл делать ремейк, если все переиначили до неузнаваемости? Если я сделаю мой фильм слишком похожим на оригинальный фильм, опять возникнет правомерный вопрос: зачем? Зачем снимать ту же историю, но разве что с более современными спецэффектами? В итоге я решил просто, что подойду к этому с эгоистичной позиции, я сделаю этот фильм для себя самого! Я вложу в него мое видение той истории, что захватила в свое время мое воображение. И я могу только надеяться, что люди разделят это видение, примут его.



— Расскажи немного о дизайне мира, в котором живет новый Хаузер, он же Куэйд. Почему было принято решение отказаться от Марса?

— Решение это было принято не мной. Это было заложено уже в первом варианте сценария Курта Уиммера. Мне это тоже пришлось по душе, потому что перенесение действия на Землю все же приближает героя к современному зрителю, несмотря на то

что это некое будущее. Что же касается дизайна, то уже в сценарии, в завязке истории был заложен тот факт, что мир разделен на две обитаемые части, которые полярно расположены географически и полярны по классовому расслоению. Объединенная Великобритания — мир порядка и достатка. На этот мир работает Новая Азия — колония, которая расположилась в Австралии. Новая Азия — это котел, в котором смешались и варятся разные расы, культуры, общественные слои и прослойки. Каждой прослойке присуще какие-то свои нюансы и детали. Например, Куэйд живет в районе «синих воротничков» и рабочих, похожем на современные нам рабочие кварталы Бразилии, комбинированные с береговой линией Азии. Нижний уровень Новой Азии — ярко выраженная азиатская культура, множество воды, ярких красок. Патрик Татопулос проделал совершенно потрясающую, великолепную работу по разработке дизайна обоих миров.

"Мне хотелось, чтобы зритель не чувствовал себя чужаком в нашем фильме"

— Мир ОФБ тоже многоярусный.

— Вот именно! И он отличается организационно. Он чище, в нем больше света и строгие линии, но я хотел, чтобы и это было приближено к реальности, то есть к логической реальности. Я видел множество фильмов с футуристическим дизайном и всегда поражался тому, что это выглядело так, будто человечество вдруг смело все предыдущие века бульдозером и построило мир с нуля, заполнив его самыми странными и нелепыми с точки зрения рациональности постройками. Я не думаю, что подобное случится в будущем. Исходя из этого, я оставил старые здания, ведь никто не уничтожает старинные здания в том же Лондоне, они мирно соседствуют с новой архитектурой. На старые здания мы надстроили новый уровень. То есть наша Британия растет вертикально, четкими и геометрическими линиями, тогда как Новая Азия разбросана во всех направлениях и перенаселена. Новые технологии в обоих мирах тоже как-то соединяются со стариной. В ОФБ мы сохранили движение обычных колесных автомобилей на самом нижнем уровне, тогда как выше уже движутся авто совершенно иной конструкции. Мне хотелось, чтобы зритель не чувствовал себя совсем уж чужаком в нашем фильме, что-то должно быть знакомым, понятным, тогда и эффект восприятия совсем иной.



— Ты мог бы назвать какие-то конкретные вещи, скажем, фильмы, которые ты видел и которые повлияли на разработку дизайна?

— Я думаю, что многие вещи повлияли на это. Не только из моей памяти, но и знания и опыт Патрика Татопулоса, с которым мы проводили долгие часы в обсуждениях каждой детали. Я думаю, что даже, наверное, не отдаю себе сознательного отчета в том, что собственно влияло на то или иное решение. Я фанат научной фантастики в кино с детских лет. Я видел все фильмы жанра. Назови любой, и я скажу, что видел его, причем не один раз. Самое первое и самое сильное впечатление — это, конечно, «Звездные войны», все Робокопы, киборги... Так что я думаю, что многое из увиденного проникло в созданный нами мир так или иначе.

— **Обсуждался ли вопрос о 3D?**

— Да, но я активно противился этому.

— **Почему?**

— 3D не укладывался в концепцию фильма, которую я выбрал. Мы уже в мире научной фантастики, насыщенном разными футуристическими элементами, поэтому добавить сверху на это еще и 3D — это значит перегрузить восприятие зрителя, оторвать его от действительности, если так можно сказать. Мне хотелось, чтобы при всей фантастичности мира в моем фильме зрители могли чувствовать связь с героем, понимать его. Кроме этого, мне хотелось придать фильму такой немного даже ретроспективный вид, неприукрашенный, и, исходя из этого, я принимал многие решения о том, как снимать фильм.

"Я фанат научной фантастики в кино с детских лет"

— **В чем ты видишь основную тему, концепцию фильма?**

— На мой взгляд, это прежде всего поиск себя, своей индивидуальности, именно эта идея меня с самого начала и привлекла. И почему этот вопрос так важен для того, кто предпринимает попытку найти себя. Кто ты — продукт твоего прошлого? Опыт сделал тебя тем, кто ты есть? И как тогда понять, что движет тобой в поиске, что заставляет совершать то или иное действие, противоречащее всему тому, что в тебе есть на настоящий момент. Меня всегда интересовала эта тема. Это именно то, что мне нравилось в фильме Пола Верховена. Становясь старше, я заметил, что меня и притягивают такие истории — как в сценариях, которые я получаю, так и в фильмах, которые я выбираю просто посмотреть. Истории, в центре которых есть некая тайна индивидуальности. Кто этот человек, за действиями которого мы наблюдаем на экране? Я говорю о таких фильмах, как «Беглец», «Бегущий по лезвию», «Борн» и подобные им. Помимо тайны личности в них присутствует тема реальности против фантазии, что меня тоже всегда очень интересовало и привлекало. Поэтому мне очень хотелось окунуться в эти темы глубже, поэтому я взялся за этот фильм. Мне всегда казалось, что Хаузера можно показать сложнее психологически, чем это было сделано в оригинальном фильме, с точки зрения поиска внутреннего «я». Представь себе, что ты

считаешь себя хорошим человеком, но тебе представляются абсолютные доказательства того, что ты полная противоположность. Что ты при этом будешь делать? Примешь ли все доказательства как факт, что ты злодей, хотя в душе ты чувствуешь обратное? Как ты поступишь? Вот именно этот аспект меня и занимает больше всего — какое направление человек выбирает.



— Кто привлек Колина Фаррелла в фильм, ты? Или он был предложен тебе студией?

— Колин был у меня на уме практически сразу же, как только я прочитал сценарий. Я предложил его студии, объяснил это желанием создать совсем другого Куэйда-Хаузера, а не заменять Шварценеггера на похожего актера. Идея заменить Арнольда новым Арнольдом была бы ужасной, я бы отказался от проекта сразу же. Я представлял Куэйда таким, каким он появляется в рассказе Филипа К. Дика. Рядовым человеком. Впервые я прочитал рассказ Дика уже в колледже и сразу вспомнил фильм, который смотрел, когда мне было четырнадцать. Впечатление от рассказа было иным. Суть его сводилась к идее о воплощении в реальность фантазии, возможности избежать обыденности и рутинности ежедневной жизни, став супершпионом, например. Арнольд не был тем, о ком рассказывал Дик. Арнольда сразу воспринимаешь как совсем необычного мужчину. (Смеется.) И ждешь, когда его активизируют для серьезных действий. И именно это мне нравилось в оригинальном фильме! Но мне нужен был актер, который мог бы внести элемент схожести с любым другим самым обычным мужчиной. Актер, умеющий показать уязвимость и даже ранимость. Колина можно воспринимать так же, как самого обычного парня из соседнего двора. Правда, когда я сказал это сестре моей жены, она отреагировала так: «Если Колин — самый обычный парень, то я точно живу не в том городе!» Я поправился: «Самый обычный среди голливудский парень».

— Колин в самом деле играет на пианино?

— Нет, он выучил только эту конкретную часть пьесы. У нас был инструктор, который натаскивал Колина, чтобы в кадре было ясно, что он сам играет. Колин даже увлекся этим. Он вообще очень внимателен к деталям в кадре, впрочем, как и я. Мы помешаны на этом.

— Как ты считаешь, что зрители выносят из научно-фантастического фильма, чего нет, скажем, в «Мостах округа Мэдисон»?

— Хм... Природа научной фантастики заключается в том, что она предлагает сценарий типа «что если...». Это меня всегда и притягивало. В ней заложено как бы продолжение того, что происходит в современном тебе мире, что дает тебе шанс предвидеть или предположить возможное будущее. Таким образом, в отличие от других историй, которые должны оставаться в определенных параметрах времени и пространства, ты можешь раздвинуть рамки и создать целую вселенную из тех проблем, что существуют в современной тебе реальности. И это меня вдохновляет, потому что ты можешь предложить: а что если в будущем у нас будет вот такая проблема или возникнут вот такие технологии? Если у нас будет возможность создавать андроидов, будут ли им сниться электрические овечки? Станут ли они проблемой для нас, захотят ли они жить по-настоящему, как люди, будут ли у них эмоции? И что мы со всем этим будем делать, если подобное случится? Именно здесь и рождается история, которую мы можем рассказать в научно-фантастическом фильме.

"Колин очень внимателен к деталям в кадре"

— И, конечно, тебе не избежать вопроса о жене, раз уж вы вместе работаете. Какова она в работе? Как вы общаетесь на площадке?

— В основном при помощи СМС. Буквально. Именно так мы и общаемся на площадке, потому что слишком много внимания направлено на нас, когда мы вместе. Когда ты работаешь с любым другим актером, съемочная группа как-то не особенно обращает на все это внимание и занимается своим делом. Но, если на площадке работает супружеская пара, всем интересно, как это складывается, какие у них рабочие взаимоотношения. Поэтому мы чаще всего обмениваемся замечаниями и предложениями через эсэмэски.

— Но у нее такой антикварный сотовый телефон! Как на нем можно нормально писать?!

— Еще как можно! Она всех нас переплюнет, я серьезно. Я ее достаю с этим телефоном уже не первый год. На день рождения я купил ей самый современный сотовый телефон, но она упрямится и держится за свой старый складной. Я называю это полевой рацией, а она только смеется. Она набирает тексты на нем со скоростью, которая мне и не снилась, потому что точно знает, какая клавиша каким соответствует буквам. Печатает вслепую, почти как по шрифту Брайля.



— Кто у вас режиссер в домашних делах?

— Мы оба режиссеры. (*Смеется.*) Я никогда не претендовал на то, чтобы быть главой семьи, направлять все дела домашние. Мы распределили обязанности так, чтобы использовать то, что нам хорошо знакомо. В чем-то я полный идиот, и это компенсирует Кейт. В чем-то она полный профан, и я беру на себя заботу об этих вещах. Эта система отлично работает в нашей семье.

— Есть ли у тебя какой-то оригинальный проект, которым ты планируешь заняться сразу после выхода «Вспомнить все»?

— Огромное количество. Кто-то считал, что после «Крепкого орешка 4,0» я три года ничем не занимался, но на самом деле ни дня из этих лет я не отдыхал. Я разрабатывал проекты, которые закрывались из-за бюджета. Ужасно сложно пробить оригинальный сюжет или идею, если это никак не соприкасается с комиксом или с какой-то популярной книгой, если возникает подозрение, что фильм будет стоить больше ста миллионов долларов, а я, как ты знаешь, люблю создавать миры. Три из тех проектов, что разрабатывались в течение последних лет, я написал сам. Я провел семь месяцев с Томом Крузом, работая над проектом, для которого мы не смогли поднять бюджет. Но я не теряю надежды.