

Макс Говард: «Гарний анімаційний фільм починається з хорошого сценарію»



Продюсер Макс Говард. Фото Ірини Сергєєвої.

У рамках XVIII Міжнародного фестивалю анімаційних фільмів «Крок» (24 вересня – 3 жовтня 2011) у столичному Будинку кіно та на борту теплохода «Принцеса Дніпра» продюсер, власник компанії «Max Howard Consulting Group», член творчої групи студії «Disney» та Британської академії кінематографії і візуальних мистецтв Макс Говард провів кілька майстер-класів: «Створення ефективних сценаріїв повнометражних мультфільмів», «Світовий досвід і копродукція у виробництві анімаційних фільмів», «Акторська гра в анімації».

Дебютував він як координатор-менеджер аніматорів у фільмі «Хто підставив кролика Роджера?». Незабаром під його керівництвом у прокат вийшли стрічки: «Русалонька», «Красуня і чудовисько», «Аладдін», «Король Лев». Філії «Disney» в Лондоні, Парижі, Орландо, Лос-Анджелесі було створено за активної участі М. Говарда; певною мірою своїм народженням йому зобов'язані й національні студії Індії та Ізраїлю. На студії «DreamWorks» він був виконавчим продюсером повнометражної картини «Душа прерій». Останнім часом плідно співпрацює зі всесвітньою організацією ЮНІСЕФ: створює анімаційні програми, організовує покази в країнах Африки, Південної Америки і Карибського басейну. Очолює британську компанію «Exodus Film Group», яка 2008 року випустила повнометражний фільм «Гор».

Напередодні відкриття фестивалю гість наголосив: «Передусім ми шукаємо свіжі, з національним колоритом ідеї. Знаю, що Україна має багату культурну спадщину, вона – невечірнє джерело для розвитку національної анімації. Гарний анімаційний фільм починається з хорошого сценарію. Вміння розповісти історію – головне в нашому бізнесі».

Київська лекція М. Говарда «Акторська гра в анімації» розпочалася коментарем до фрагментів зі всесвітньовідомих мультфільмів:

– Мені, щиро кажучи, поталанило в житті. Я komponую колективи і веду їх, як добрий пастор. Починав – як дитина-актор; подорослішавши, працював режисером сцени. Театри ж у нас нестационарні: розкупувають квитки – маєш роботу, ні – очікуєш крадчих часів. Саме під час такої «паузи» і пролунав дзвінок зі студії «Disney»... Нині я – незалежний продюсер; навчаю вибудовувати сюжети, грати ролі і, зрештою, – продюсувати.

18 місяців роботи в команді «Хто підставив кролика Роджера?» ста-

ли для мене справжнім щастям. Я прийшов у групу, маючи невеличкий кінодосвід, і тому частенько подумки ставив собі запитання: чому саме мене запросили? У кіно після команди «Мотор!» увесь майданчик пірнає в метушню, і ти практично «з коліс» мусиш почати працювати з гуртом незнайомих людей. В анімації навпаки: після слова «мотор» – усі розбігаються.

Колеги порадили придивитися до аніматорів. Так я з'ясував, що хороші аніматори «не вилазять» із зоопарку! А ще почав сприймати анімацію як оживлення, оживлення – як дію, а дію – як гру акторів. Аніматори – одинаки; проте, оживляючи дію сценарію, вони трудяться, як актори.

Теперішні часи – чи не найсприятливіші для анімаційного мистецтва. Мало не кожен, опанувавши ази комп'ютерної анімації, може створити анімаційну стрічку. Я – прибічник 4D-рамоскопу. Уявіть, на екрані – герой п'є каву, а глядачі насолоджуються кавовим ароматом... На жаль, і цей винахід народився через страх втратити глядача. «Творці», врешті-решт, залишили поза увагою головне – сюжет. Справді, можна ошелешити глядача неймовірним зображенням, гучним звуком, та без потужного джерела драматургії...

Спілкуючись із тими, хто пропонує сценарії, я як продюсер прошу: сформулюйте головну думку оповіді. Нашій компанії потрібні партнери: у виробництві, дистрибуції. Поза тим, черг із проектів, які очікують реалізації, не створюємо. Натрапивши на хорошу драматургію, беремося за підбір відповідних засобів для її втілення.

Займаючись анімацією, фокусуєте увагу на трьох складових: історія; світ, у який можна повірити; симпатичні (необов'язково – «позитивні») персонажі. Саме за персонажами, які подобаються глядачеві (навіть, якщо вони «негативні»), слід визначати акторську гру. Акторів, котрі працюють біля мікрофона, знімаю на відеокамеру, позаяк глядачі сприймають слова персонажа як злиття жестикуляції й голосу того, хто його озвучує. Мова тіла – це той ключ, який відмикає замочок душі. Погані ті актори, котрі безперервно метушаться, не спроможні встояти на місці: глядач не може зосередитися.

Персонажі фільмів у 3D-форматі переживають, розмірковують, однак мало рухаються. Відтак зміна малюнка ролі в акторській грі проймає. Пригадайте той епізод «Короля Лева», де нерухомий Лев струменіє неабиякою силою... За допомогою «скромних» засобів (застосованих у належний момент) режисери-аніматори подали те, що хотіли висловити.

Меріл Стріп пояснила: «Акторство – не в тому, щоб перетворитися в когось іншого, а в тому, щоби знайти загальне, споріднене в тій особі, яка видається зовсім іншою, а потому повернутися до свого «я». А Майкл Ширтефф навчав: «Актор слухає партнера. Слухати – означає не тільки чути, а й реагувати, відтворювати враження».

Алек Гіннесс – актор класичної британської школи. Пригадайте фільм «Міст через річку Квай» (1957) і той епізод, де герой (полковник Ніколсон) вийшов з ув'язнення (з одиночної камери)... Полковник ступає, ледь виштовхуючи ногу вперед, всотує поглядом усе, що відбувається довкола. Щоб добрати ходу свого персонажа, актор підшов до зоопарку... Зрештою, він відтворив ходу страуса.

Деякі актори зізнаються: найстрашніший сон – той, де ти, абсолютно голісінкий, стоячи на сцені, обертаєшся навколо своєї осі... Презентуючи свій твір, ви перебуваєте в такому самому становищі.

Я в анімації з 1986-го. Якось повів свою маленьку доньку на ремікс картини «101 далматинець». Вона дивилася кіно, я – стежив за її реакцією (оригінальну версію переглянув ще 1951-го) і розмірковував: можливо, колиш вона приведе своїх дітей на одну з моїх стрічок... Від тієї думки волосся стало дибки. Саме в 1990-х я збагнув: ми створюємо безсмертні твори!

Затисала Лілія Бондарчук
Вересень, 2011