

О хореографии боевых сцен

Есть что-то волшебное в боевых сценах Джеки Чана. Это очаровывающая смесь действия, фантазии и боевого реализма, которую можно увидеть на экране. Последовательность борьбы Джеки оживает и вовлекает в себя аудиторию, так сильно, что зрители облегченно вздыхают (наряду с Джеки), когда он наконец побеждает.

Кроме того, что он является талантливым актером боевых искусств, что позволяет ему исполнять фактически любую боевую технику, Джеки также превосходный атлет. Это способствует расширению возможности его выбора и способностей к импровизации в последовательностях его борьбы. И тогда становится очевиден факт, что в течение последних двадцати лет, Джеки работал рядом со всеми большими звездами боевых искусств. Он был каскадером в двух картинах Брюса Ли, которые были сняты в Гонконге и, несомненно, изучались на предмет того, как Ли работал над введением его собственных феноменальных боевых приемов. Позже, Джеки работал с Само Хунгом, который был не только его "старшим братом" со времен Пекинской Оперы, но также и один из лучших координаторов трюков на юго-востоке Азии. Но, являясь непосредственно актером, Джеки создал свое собственное уникальное действие, смешав комедию с борьбой, помещая свой собственный и уникальный штамп на каждый боевой прием, который он исполняет. И он не показывает абсолютно никаких признаков замедления.

- Джеки, в своих фильмах Вы боролись со многими западными актерами боевых искусств, включая Била Уоллиса ("Супернога"), Бенни Уркидеса, Кита Вимли, Ричарда Нортон, и Гэри Даниелса. В то время, как в ваших фильмах они выглядят хорошо, возвращаясь на запад и делая фильм там, они никогда не выглядят так эффектно. Почему так, как вы думаете?

- Хореография! Действие или хореография боевых искусств очень важны. Постановка камеры, монтаж, темп борьбы, все эти вещи очень важны. В реальной жизни вы можете быть самым великим боевым актером или самым великим уличным бойцом во все времена, но если у вас бедная хореография, монтаж или если вы не понимаете, как соединить кинематографическую сцену борьбы, вы не будете выглядеть так хорошо. В Гонконге, все режиссеры фильмов-действия имеют широкие знания в различных боевых искусствах, расположений камеры, скорости фильма, техники монтажа и так далее. Я знаю эти вещи сам, потому что я делал фильмы большую часть своей жизни. Вы не можете просто подбирать это, как вам вздумается. В Америке лучшие спецэффекты, лучшие компьютерные эффекты, лучшие механические эффекты, в то время как в Гонконге, только базисные спецэффекты. Для сцен борьбы, США все еще далеко позади нас. Они не понимают, как снимать борьбу. Я работал в Америке и посетил много мест съемок фильма.

Но сколько раз случается, что режиссер действия в американском фильме даже не смотрит в камеру, позволяет только себе одному монтировать сцену. Это не хорошо, должен быть монтажер, который понимает темп, который знает, как соединить сцену борьбы. Но если он не делал хореографию этого, он не понимает, как соединить это в комнате монтажа.

- Что Вы думаете о боевых искусствах, которые представлены сейчас в кино другими актерами?

- Сейчас в кино они больше не используют действительно боевые искусства. Так или иначе, нет классических боевых искусств. Это действие, действие - это больше чем просто борьба. Это скорее бокс. Даже удар ногой разный. Кроме того, сейчас слишком много людей дерутся ногами в кино. И я не хочу делать эти удары. Я хочу быть особенным. Ван Дамм дерется ногами, каждый так дерется - это большая вещь, очевидно. И я хочу, чтобы мои фильмы отличались, и я не дерусь ногами так много. Я делаю более трудные вещи, например, прыгнуть на диван и подняться на крышу. Я делаю так много разных вещей, например, дерусь кулаками на велосипеде, или я слегка ударю ногой на мотоцикле. Я хочу использовать что-то другое, не только стоять там и драться - бум! Или высоко ударить.

- Есть одна вещь, которую я заметил - Вы делаете свои боевые сцены практически. Например, если есть что-то на столе, что Вы можете использовать, чтобы помочь себе выбраться из затруднительного положения, Вы используете это в сцене борьбы скорее, чем обычный североамериканский метод поднять свои кулаки, нанести удар по направлению к камере и потом вырезать сцену, чтобы показать крупный план противника, который получает удар по челюсти. Это важно, потому что, в то время, как Вы исполняете свои невероятные трюки, наполненные мастерством боевых искусств, Вы остаетесь правдоподобным для аудитории. Является ли это тем, что Вы преднамеренно намеревались поместить это в сцены борьбы, или это то, что однажды случилось и развилось с течением времени?

- Я даже не знаю. На днях я пошел в видеоматериал посмотреть что-нибудь, и я был потрясен, сколько там "биографий" обо мне! [Смех] Там их слишком много. Но, посмотрев на коробки, и, позже, смотря на свое старое кино, которое я делал двадцать пять или тридцать лет назад, я понял, что это почти, как смотреть на другого человека. У меня было почти чистое классическое кунг-фу в фильмах, я исполнял технику из разных стилей боевых искусств. Это было бы бесполезно, к примеру, стулья в сценах борьбы или другие вещи, бой в традиционной манере мог вестись только врукопашную.

- Как Вы разрабатываете последовательность борьбы? Что является наиболее трудным аспектом в Вашей хореографии?

- Для координатора трюков в хореографии всех сцен борьбы, наиболее трудная вещь – придумать, кто будет инициатором борьбы между двумя людьми - как дерущийся нанесет первый удар? Это очень трудно. Затем вы думаете о том, что является причиной того, почему персонаж собирается драться? Каковы его побуждения для первого удара? Затем, когда вы определились с первым ударом, становится очень легко определить остальные условия, например, какие углы камеры использовать, и тому подобные вещи. Когда разъединить борющиеся стороны? Поймать их дыхание? И тогда возобновить борьбу? И тогда, какими будут удары, которые подойдут для них в данный момент борьбы?

Должно быть рассмотрено много вещей, когда делаешь хореографию сцены боя, кроме просто вереницы методов, потому что мы не два дерущихся джентльмена [принимает позу Джона Л. Салливана и принимает вежливое выражение]: "Хорошо, теперь мы будем бороться." Так драка не начинается в наши дни. Это скорее происходит так: "Ты убил мою сестру, я убью твоего отца! Аааа!" [Подпрыгивает и наносит несколько быстрых молниеносных ударов] Как борец, вы должны думать о том, чтобы начать бороться с этим человеком раньше времени, и вы будете искать все, чтобы это осуществить. Если вы видите

стол, вы, вероятно, пнете его на противника, потому что тогда стол мог бы ударить его и травмировать, или, по крайней мере, это отвлекло бы его внимание так, чтобы вы могли закрыть промежуток между началом борьбы - бум! [изображает задний удар в мнимого противника]. Вы делаете какое-то движение или думаете: "Как я могу сделать первый контакт?". Вот это важно. Вы должны поместить и процесс мысли и эмоции персонажа в последовательность борьбы, особенно в начале борьбы.

Вот так я делаю хореографию моих сцен борьбы. Это смесь различных вещей. Это не так: "ОК, мне не нравишься ты. Я не нравлюсь тебе. Так что, давай выйдем и будем драться. Готов? [Поднимает руки в положение борьбы] Да, теперь я готов - Бум! Бум! Бум! [Моделирует бросаемые удары, затем встает в позу борьбы еще раз] Теперь давай сделаем это снова." Это совсем другая вещь. То, как я делаю хореографию сцен борьбы, было фактически большой помощью мне, чтобы стать хорошим режиссером, потому что, когда я учу людей драться, я также обучаю их эмоциям и побуждениям помимо их действий. Например, почему я толкаю стол, почему я делаю это, почему я делаю то. Так позже, моя хореография боевых искусств изменяется от чистых боевых искусств к действию. Сейчас двадцатое столетие, почти двадцать первый век - как можно оправдать борьбу таким образом? Нет, это смешно. Использовать классические, традиционные позиции кунг-фу и методы стиля джентльмена подходят для комедии. [Бросает ряд ударов дикого человека и тогда быстро пытается принять классическую позицию кунг-фу, чтобы это выглядело как будто предыдущие удары, были частью его стиля, и не просто дикое размахивание] Сейчас не так, как прежде. Я тот, кто действительно хочет изменить вещи такого типа и делать хореографию борьбы более новой и современной. Вы видите, это не только боевые искусства, но с танцем, с ритмом и всем остальным.

- Вы должны заметить огромное различие между Вашим подходом и подходом Ваших американских коллег по киномиру.

- В большинстве американских фильмов особенностью борьбы являются действительно только старомодные боевые искусства. [Принимает несколько классических и театральных позиций и методов борьбы] И это неправильно. Сейчас, конечно, есть аудитория для этого типа борьбы, но она маленькая. Только несколько человек составляют этот тип аудитории. Большинство зрителей любит видеть реальную вещь, не старую традиционную. Они любят естественные вещи, бороться по-настоящему – вот естественная комедия.

- Вы упомянули, что, когда Вы пинаете стол, например, к противнику, чтобы начать борьбу, это приносит много эмоций в Ваши сцены борьбы, принимая во внимание, что Жан-Клод Ван Дамм, например, кажется, предпочитает использовать ортодоксальный удар ногой, который многие кинолюбители находят невероятным.

- Я думаю, каждая звезда действия - не только Ван Дамм - Сталоне, Чак Норрис, любой - хорошие борцы и боевые актеры. Или если не хорошие борцы, по крайней мере, хорошие актеры. Единственная причина того, что Джеки Чан стал особенным, потому что они не знают, как делать хореографию, они только знают, как бороться. И когда они делают фильм действия, возможно, их режиссер не боевой актер, он просто режиссер. Что означает, что когда они борются, они борются неправильно. То есть, когда в фильме подойдет время действия, это не будет иметь смысл в некоторых местах. Это не выглядит так же хорошо, как фильм Джеки Чана. Почему? Потому что, когда я руковожу всеми сценами борьбы, я

руководжу самим собой. И, самое важное, я использую своих собственных каскадеров. Даже если бы я делал фильм, где вы были бы режиссером, когда пришло бы время снимать сцену борьбы, вы бы отошли в сторону, а я руководил бы. Именно это делает мой фильм действия более захватывающим, чем у других людей. Это не означает, что я лучше, чем Ван Дамм - нет, потому что Ван Дамм хорош. Но люди в Америке должны слушать одного человека, который говорит им как бороться. Тогда, если актер хочет сделать удар, но его каскадер не знает какой должна быть надлежащая реакция, и оператор, который является хорошим фотографом, но не знаком с тем, как сделать идеально сцены действия в фильме, и режиссер больше ориентируемый на драму, чем на действие - все эти вещи объединяются и сцена действия не получается. Когда вы смотрите на действие Джеки Чана, это работает. Почему? Потому что я использую своего собственного оператора, своего собственного человека, который занимается освещением, своего собственного каскадера; я - режиссер, я - координатор трюков, я - актер! Так что я делаю все.

- Вы способны рассказать историю своей хореографией. Большинство людей на Западе просто делают пинок по направлению к камере, а затем вырезают и вставляют реакцию отдаляющегося назад противника, но Вы рассказываете историю посредством своей хореографии. Это настоящее искусство.

- Почему, когда я борюсь, людей это больше интересует? Потому что я режиссер. Как я могу говорить это? Я просто не понимаю, почему в Америке, когда, например, делали фильм "Парк Юрского периода", они снимали часть в Калифорнии, озвучивание другого динозавра делалось в Нью-Йорке, а большого динозавра снимали в Питсбурге. Они отдельные. И когда они делают спецэффекты, у них пять команд и, позже, они объединяют это все вместе. Я смотрю много азиатских боевых сцен в Гонконге и очень часто вижу, что режиссер хороший, но он не знает как драться. Когда он снимает диалоги, координатора трюков на площадке нет. Возможно, он где-то дурачится, возможно, он смотрит другой фильм. Большие координаторы трюков всегда заняты, возможно снимая пять или десять фильмов в одно и тоже время. У них нет времени, чтобы создавать разные действия, которые подходили бы каждому характеру. Вместо этого, они идут к фильму "А" и говорят людям сделать "три удара и один пинок". Затем они идут к фильму "В" и говорят им "три удара, один пинок". Потом они идут на другую съемку фильма и говорят им "три удара, один пинок". Одни и те же вещи, потому что у них нет времени создавать новые вещи. И когда режиссер снимает сцену диалога/драмы, он вызывает координатора трюков. Он входит и говорит, "Действие! Крис Такер борется против Джеки, Джеки побеждает его и тогда уезжает. Два удара, один пинок." Закончено. Когда фильм закончен и вы видите это, вам становится скучно, потому что даже в борьбе есть драма. Но у этого нет драмы.

- Когда Вы столь творчески и знаете из опыта, что делать для захватывающей и успешной драки, что заставляет аудиторию действительно наслаждаться фильмом, расстраивает ли Вас это и побуждает работать с американскими режиссерами, у которых нет тех же знаний и которые не чувствуют действие так, как Вы?

- Да, это меня расстраивает. И также, иногда, когда это не мое дело, я хочу сказать режиссеру: "Вы должны сделать это для этого персонажа". То, какой вы делаете борьбу зависит от типа персонажа, которого вы играете. Как в фильме, который я сейчас снимаю [Час пик], борьба персонажа Крис Такера более комична. Мой вид борьбы должен быть подобен борьбе

Джеймса Дина - пам! пам! - вы знаете, чисто и точно. Сильный. Затем идет комедия. Какой вид борьбы персонажа является наиболее серьезным? Плохой парень. Когда я смотрю американский кинофильм, каждый пинается! Мощь актера становится меньше, когда он пинает. Если актер собирается пинать, хорошо, тогда позвольте этому парню сделать только удар и позвольте другому парню делать различные вещи. Вы должны создать много различных вещей. Когда я руковожу, я не могу управлять, если я не нахожусь на месте съемок и не могу сказать актеру: "Когда ты начинаешь драться, это вид удара, который тебе нужен."