

ОЛЕГ РЫЖОВ

БИЗНЕСМЕН, КИНОРЕЖИССЕР

веком, как будто миллиарды ему не принадлежат. Таков и стиль его поведения. Он не останавливается ни перед чем в достижении своих целей, одна из главных – это опять-таки обеспечить благополучие немногочисленных дорогих ему людей.

Сфера жизни Адама Крайняка далека от миллиардов, он живет в небольшом приграничном городке. Его манера одеваться соответствует среде, в которой он находится, и является отражением его силы и бескомпромиссности. Простые футболки, брюки в военном стиле, удобные для передвижения и маскировки в лесной местности украинско-словацкой границы.

Образ сильного, жестокого, но не лишённого человеческих слабостей героя импонирует зрителю. Томаш Машталир, один из ведущих словацких актеров, прекрасно сыграл эту роль и стал звездой европейского кино. Адам Крайняк – герой из народа, всего, что у него есть, он добивается благодаря своей силе, интуиции, инстинктам. Он строит свой мир, свои отношения и ставит себе трудновыполнимые задачи, достигая их любыми способами. Путь героя – это риск и высокие ставки, но мир, который он строит, возводится на шаткой основе, так как его методы зачастую либо на грани, либо за чертой закона. Неосознанно герой ставит благополучие своей семьи под угрозу. Он – в лице Вито или Майкла Корлеоне, Тони Сопрано, Рэя Donovan или Адама Крайняка – решает вопросы силой, поэтому враги, оппоненты, конкуренты тоже выбирают оружие и силовые методы. Мир персонажа зачастую оказывается хрупок – и близкие героя отдадут его долги своими судьбами.

Каким бы ни был наш герой, его характер, недостатки и мотивы нам понятны – и в целом он нам нравится своей человечностью. Зритель понимает, что такие методы обеспечения семейного достатка неправомерны и очень часто обречены на неудачу, но в то же время сопереживает герою, вдохновляется его силой, упорством и целеустремленностью, принимая тот факт, что человек может быть настолько силен, насколько и сентиментален в проявлениях любви и дружбы.

Я с уверенностью могу сказать, что в фильме «Межа» все эти качества нам удалось воплотить в Адаме Крайняке. Также уверен, что мы увидим черты такого героя во многих фильмах в будущем. Он, как Вито, Майкл Корлеоне и другие, – воплощение мужества, настойчивости и непоколебимости, только в более современном мире, в мире с другими правилами, порядками и законами, но теми же жизненными принципами.

Сегодня я понимаю, что для меня фильм «Межа» стал не только возможностью интерпретировать культовый и давно знакомый мне образ героя, но и позволил раскрыть глубину его внутренних противоречий, человеческих слабостей, которые, несомненно, делают его близким каждому из нас.

Я рад, что теперь в истории мирового кинематографа присутствует наш Адам Крайняк. Интересно было прочитать в рецензиях Variety и The Hollywood Reporter, что они также сравнивают фильм «Межа» с «Крестным отцом», «Кланом Сопрано» и фильмами Гая Ричи. Этот образ часто трудно назвать положительным, но давайте будем откровенны – в каждом из нас есть и хорошее, и плохое. Зато он честный и настоящий. Поэтому прощайте, искусственные кумиры, и снова здравствуй, новый старый герой!



МЫШЛЕНИЕ КАК ДИЗАЙН

Эпохальные тренды определяют новые смыслы текущей эпохи. А новые смыслы рождают новые подходы и методы, как их находить и к ним добираться. Мы с вами обосновались в эпохе предпринимательства, а значит – создания. Чтобы создавать, нам сейчас было бы кстати овладеть мышлением творца, которое в современном мире именуется «дизайн-мышлением».

Когда Пигмалион создавал статую Галатеи, он творил. Определил главную потребность, которую должно было закрыть его творение. Выбрал правильный инструмент и материал. Изучил внутреннюю проблематику – и начал работать над продуктом.

В который, как прилежный демиург местечкового пошиба, вложил душу и сердце. А когда понял, что все получилось, не растерялся. Обратился к эзотерической «крыше», продал свой продукт и получил результат. Цинично, конечно, звучит история – греческая фантазия о любви – при методологическом подходе, но, заметьте, любовь не отменяет.

Финал этой истории вам хорошо известен – как тут было не влюбиться в то, что сделано правильно. И жили они дальше счастливо и богато. Ведь Пигмалион уже тогда явил миру зачатки правильного дизайн-мышления и соответственно «подошел к снаряду». Добавив в копилку мировой мудрости очередной пример того, что если уж чем-то занимаешься, нужно делать это предельно хорошо.

А теперь – об одной из важных, по моему мнению, проблем современности. Когда творцы настолько зациклены на своем внутреннем мире, что просто не задумываются о том, как их творения будут восприняты массами. Вот и заполнена планета непонятными вещами, процессами или же просто актами творения, размываемыми бессмысленностью нежную ткань бытия.

Когда творишь, так просто влюбиться в то, что делаешь. Видеть только позитивные стороны, защищать свое, родное, не слышать критику. И вообще «не отстреливать» то, что происходит вокруг. А ведь это приводит к тотальному отрицанию реальности, конфликтам. Одним словом, ни к чему хорошему не приводит.

Лучше воспринимайте творчество как дизайн-процесс. Включайте это хваленое дизайн-мышление, от которого сейчас сходит с ума весь мир, и создавайте с оглядкой как на свои потребности, так и на требования того, что вас окружает. Сделать это на самом деле просто.

Если вы что-то создаете, вы это делаете для кого-то. Или же закрываете некую глобальную потребность. Конечно, вы можете создавать что-то исключительно для себя. Но тогда и результаты своих трудов, уж будьте так любезны, держите при себе. Ведь когда предмет вашей деятельности попадает в общее инфополе и «общается» с другими, он уже выполняет определенную функцию. Которую вы в самом начале могли просто в него не вложить.

Не имеет совершенно никакого значения, о чем идет речь: музыка, фильм, картина, цифровой проект, магазин одежды или лабораторная работа для дочери в школу. Все, что вы делаете, можно сделать еще лучше. Примите тот факт, что мышление – это дизайн-процесс. И следуйте четким правилам.

Изучите рынок. Поймите, для кого вы создаете, какие потребности аудитории вы будете закрывать. Да и вообще, чего хотят люди. Не понимая окружающего мира, вы не сможете создать то, что вызовет восторг или же просто банальное одобрения. И не достигнете того резонанса, который позволяет «вещам» оставаться в памяти людей.

Тестируйте гипотезы и идеи в живой работе. Вы можете миллион раз представить себе вашу прекрасную Галатею. Но пока не возьмете в руки резец и не начнете работать, все ваши предварительные представления и яйца выеденного не стоят. Идей может быть множество – важные исполнение и то, какие выводы у вас появятся в процессе работ. Я решил снять фильм, придумал идею, написал сценарий. И немедленно приступил к съемкам, тестируя живые результаты и собственными глазами

видя то, как создается что-то новое. И, конечно же, я сразу понял, где были мои ошибки и что нужно изменить, чтобы все было правильно.

Улучшайте собственные творения. Процесс создания не останавливается никогда. Как бы хорошо вы ни сделали, все равно можно сделать лучше. Эти дополнительные штрихи и апгрейды важны в любом деле. Для следующего шага необходимо понять, как были восприняты ваши предыдущие действия и каковы результаты. Но важно вовремя остановиться. В противном случае, бесконечно улучшая свой продукт до выхода в мир, вы можете заметить, что он оказался ненужным уже изменившемуся миру. Выбирайте правильный темп и помните: идея не рождается в одной голове. Если вы что-то учуяли, значит, для этого уже существует поприще – этот аромат скоро распространится.

Любите то, что делаете. Это самое важное условие, которое добавляет тотальной эмоциональности процессу творения. Именно любовь срабатывает волшебным образом, накладываясь на четкую математику денег, исследования рынков и восприятие аудитории. Если вы создаете без любви – это уже провал. Но одной любовью сыт не будешь, как я уже сказал ранее. Даже если у вас перед глазами цветочная пелена, пузатые розовощекие амурчики утыкали вас стрелами, а единорожки пукают радугой, ваш ум должен оставаться трезвым. Нужно постараться и все-таки подумать: а станет ли мир лучше после того, что вы сделали? Вспомнят ли о вас через месяц-другой? Будете ли вы гордиться этим через несколько лет? И после всего этого определите, в какую проблему человечества вы целитесь своим творением.

Вы – не просто человек. В первую очередь вы – дизайнер реальности, которую мы создаем вместе. И только от нас зависит, насколько хорошей и качественной эта реальность будет. Так что давайте не создавать ничего плохого. Вот просто не надо. Поберегите качество отрасли. |

**ЕСЛИ ВЫ ЧТО-ТО УЧУЯЛИ,
ЗНАЧИТ, ДЛЯ ЭТОГО УЖЕ
СУЩЕСТВУЕТ ПОПРИЩЕ –
ЭТОТ АРОМАТ СКОРО
РАСПРОСТРАНИТСЯ**