

Кадр за кадром

От замысла к фильму



Стивен Кац

Оглавление

Введение	9
ЧАСТЬ I. ПРОЦЕСС ВИЗУАЛИЗАЦИИ	13
Глава 1. Визуализация	15
Глава 2. Художественное решение	18
Глава 3. Раскадровки	40
Глава 4. Визуализация: инструменты и приемы	107
Глава 5. Циклы продакшна	133
ЧАСТЬ II. ЭЛЕМЕНТЫ ГОЛЛИВУДСКОГО СТИЛЯ	163
Глава 6. Композиция: пространственные связи	165
Глава 7. Монтаж: причинно-следственные связи	190

ЧАСТЬ III. МАСТЕР-КЛАССЫ 209

Глава 8. Применение базовых правил	211
Глава 9. Съёмка диалогов	227
Глава 10. Диалог с участием трех персонажей	251
Глава 11. Диалоги с участием четырех или более персонажей	267
Глава 12. Движение в кадре	281
Глава 13. Глубина кадра	291
Глава 14. Ракурсы	303
Глава 15. Открытые и закрытые композиции	325
Глава 16. Субъективная съёмка	335

ЧАСТЬ IV. ДВИЖУЩАЯСЯ КАМЕРА 347

Глава 17. Панорама	349
Глава 18. Съёмка с крана	365
Глава 19. Съёмка с движения	373
Глава 20. Хореография тревеллинга	389
Глава 21. Переходы	423
Глава 22. Формат	433
Глава 23. Ассистирование	441
Глава 24. Простые советы для работы на площадке	447

Заключение	455
Приложение. Персоналии и фильмы	457
О фотографиях и раскадровках, использованных в книге	464
Словарь терминов	465
Дополнительные источники	473
Благодарности	476
Об авторе	478

Глава 1

Визуализация

Видение есть искусство видеть невидимое.

ДЖОНАТАН СВИФТ

Вы наблюдали когда-нибудь за мальчиком, играющим в траве с крошечными солдатиками? Это пример того, как рождается импульс, визуальная основа художественного фильма. Мальчик распределяет действие, подобно режиссеру, находясь на одном уровне с фигурками. Вокруг него происходят военные действия — армия идет на штурм, а затем отступает. Вблизи игрушки больше напоминают не раскрашенные миниатюры, а настоящих воинов, движущихся в мире, который они не просто наблюдают, а активно создают.

В книге «Что такое кино?»* французский кинокритик Андре Базен** использовал термин «присутствие» для обозначения чувства, которое испытывает зритель, когда он как будто находится в одном пространственно-временном континууме с изображением на экране. Базен считал, что эта иллюзия является высшей точкой развития традиции правдоподобия в западной живописи, начавшейся с открытия линейной перспективы в эпоху Ренессанса. Благодаря этому геометрическому способу репрезентации пространства художники смогли создавать картины, которые были довольно точным отображением трехмерной реальности на двухмерной поверхности. Фотография достигает того же

* Базен А. Что такое кино? Сборник статей. М. : Искусство, 1972. Прим. ред.

** Андре Базен — редактор главного французского журнала о кино *Cahiers du cinéma*, кинокритик, одна из ключевых фигур в истории кино. Монтажная теория Базена оказала сильное влияние на все авторское кино. Прим. науч. ред.

эффекта автоматически, а зритель видит результат, совпадающий по оптическим критериям с человеческим зрением.

Фильмы делают эту иллюзию еще более реальной, передавая опыт наблюдения за событиями в настоящем времени или создавая, как говорил Базен, эффект присутствия. Ни живопись, ни фотография не способны воспроизвести этот эффект полностью. Когда мы видим картину или фотографию, то всегда понимаем, что смотрим на поверхность изображения. Просмотр фильма — иной процесс. Мы оказываемся включенными в изобразительное пространство, спроецированное на экран, как если бы оно было настоящим и трехмерным.

Классический голливудский стиль

Почти идеальная иллюзия глубины выделяла кино среди других видов изобразительного искусства на протяжении двадцатого столетия. Монтаж и съемка Дэвида Гриффита, Эдвина Портера и других пионеров кино базировались на этой основной отличительной черте кинематографа. При этом режиссеры избегали всего, что привлекало внимание к самой иллюзорности, продолжая традицию художественного наследия, по большей части состоявшего из театра девятнадцатого века, журнальной и книжной иллюстрации и фотографии. Как оказалось, многие базовые приемы, которые мы называем кинематографическими (и считаем основой классического стиля), были разработаны с помощью популярного искусства девятнадцатого века или подсказаны им.

К концу двадцатого века стиль значительно расширился, и в него вошли некоторые элементы *cinéma vérité*^{*}, экспериментального и авангардного кино. По-прежнему актуальны оригинальные приемы драматургии, используемые в голливудском кино, которое признано международным стандартом. В книге приводится этот базовый набор

^{*} *Cinéma vérité* (фр. «правдивое кино») — направление в кинематографе, которое характеризуется особым методом съемки документальных и игровых фильмов, а также рядом режиссерских приемов: интервью и наблюдение за ситуациями, как постановочными, так и реальными. *Прим. ред.*

приемов, но режиссерам важно помнить, что изучение стиля не мешает экспериментам. В течение последних десяти лет 3D- и VR-технологии набирали популярность, и есть надежда, что открывающиеся возможности кинопросмотра подарят новые способы рассказывать истории. Однако этого пока не случилось, а заявления о том, что современные технологии фундаментально изменяют правила кинодраматургии, значительно преувеличены. Вероятно, это в будущем докажет нейронаука.

Надеюсь, что режиссеры, изучившие постановочные и композиционные приемы классического стиля, сумеют разработать свой уникальный стиль.

Визуализация сцены — только первая ступень кинематографического процесса. Сценарий или раскадровку для фильма нельзя подготовить только на бумаге или на компьютере. Раскадровки и другие варианты визуализации придется переработать, когда начнется съемка. Режиссер должен применять монтажное мышление*, не сужая разнообразие решений на площадке и не просчитывая съемочный процесс заранее (это самое распространенное заблуждение). Визуализация — возможность придумать новые зрительные и повествовательные идеи до начала съемочного периода. Решением сцены может стать статичный план или однокадровая съемка с движением камеры. Оно позволит вам обнаружить драматургическое ядро сцены или выявить неестественно звучащую реплику. Если мизансцена сначала разработана на бумаге, а затем усовершенствована во время съемки, значит, это помогло формализовать замысел.

При подобном подходе у режиссера получится эпизод, наиболее точно выражающий смысл сцены. Его задача — сделать каждый кадр и каждую сцену настолько захватывающей, насколько позволяют талант, время и деньги.

* Монтажное мышление — умение разложить окружающую действительность на элементы и, применяя принцип отбора, соединить отобранное в целое в соответствии с идейно-художественным замыслом. *Прим. науч. ред.*

Глава 2

Художественное решение

Режиссер может самостоятельно работать над визуальной идеей фильма или привлекать художника-постановщика и его команду. Объединять творческие усилия необходимо в любом проекте, чтобы соблюдать сроки и общий сеттинг* фильма.

Мизансцена требует определенной организации, фильм нельзя просто так снять в готовых условиях. Это стало очевидно, как только начались съемки по мотивам литературных произведений.

Профессия художника-постановщика как творческая и организационная специальность зародилась еще в эпоху немого кино, когда фильмы находились под сильным влиянием театра. Изначально художник в кино был художником по декорациям (в то время декорациями служили задники и скупая меблировка). Переход от плоских задников к объемным декорациям был неизбежен. В этом процессе большую роль сыграл опыт Дэвида Гриффита и его умение видеть пространство с разных ракурсов**. Под влиянием итальянского кинематографа стиль Гриффита и вся американская киноиндустрия были вынуждены меняться, чтобы соответствовать итальянским съемочным стандартам.

* Сеттинг — среда, в которой происходит действие, а также место, время и условия этого действия. *Прим. ред.*

** Ракурс — положение кинокамеры по отношению к снимаемому объекту. *Прим. науч. ред.*

Итальянские киноэпопеи «Камо грядеши?» (1912) и «Кабирия» (1913) были самыми амбициозными и технически совершенными фильмами своего времени. Съемка обоих велась на малоподвижную камеру при искусственном освещении в тщательно детализированных декорациях. Этот момент можно считать рождением эпического кинематографа. Огромный успех итальянцев ненадолго затмил гриффитовские работы того периода, но определил масштаб его зрелых новаторских фильмов: «Юдифь из Бетулии» (1914), «Рождение нации» (1915) и «Нетерпимость» (1916).

В середине 1910-х годов сложность кинопроизводства стремительно росла. Кинематографисты использовали специально построенные декорации, снимали на более подвижную камеру. Потребовалось более тесное сотрудничество между художником и оператором. Художники-постановщики заметили, что именно от камеры зависит, насколько правдивыми будут выглядеть воссоздаваемые ими события. Они научились использовать фрагменты декораций, снимать сцены крупными планами, а также задействовать макеты и модели, заменившие рисованные задники. Они принимали решения, как использовать новые кинематографические практики, а потому совершили переход от театрального к кинематографическому дизайну.

Со временем полнометражный фильм стал основным кинематографическим форматом, а выживание компании — вопросом скорости производства. Кинопроизводители научились снимать сцены не по порядку, а работать над несколькими фильмами одновременно. Реквизит, декорации или костюмы создавали на новых студиях: Universal City, Inceville, Culver City. Вслед за моделью массового производства девятнадцатого века появились отделы для каждой стадии кинопроизводства, включая сценарный отдел, отделы по созданию декораций, реквизита и костюмов, операторский и монтажный отделы.

К 1915 году сложилась практика сохранять декорации, реквизит и костюмы, оставшиеся после съемок, и использовать их на съемках следующего фильма. Для эффективной работы студии нужно было налаживать взаимодействие между отделами, организовывать их совместную

деятельность. Самой сложной, дорогостоящей и трудоемкой была подготовка декораций, поэтому художники-постановщики взяли на себя руководство большей частью продакшна. В отличие от операторов и режиссеров, у художников кино был собственный язык, состоящий из схем, зарисовок, набросков и моделей, который понимали кинематографисты из всех отделов.

Изобразительные возможности кадра, продемонстрированные в фильмах Гриффита и других ведущих режиссеров, подняли визуальные ставки в индустрии. В поисках новых талантов студии приглашали журнальных иллюстраторов и архитекторов, способных вдохнуть новые идеи и оправдать ожидания публики, требовавшей все более сложных фильмов. Именно благодаря тому, что художественный отдел планировал продакшн, Голливуд превратился в успешную кинофабрику, которая создала в эпоху немого кино сотни полнометражных и короткометражных фильмов.

Следующей стадией развития художественных отделов стали 1920-е годы, когда произошел взлет немецкого кино. Во время Первой мировой войны несколько небольших немецких продакшн-компаний объединились в UFA (нем. Universum Film Aktiengesellschaft) — единую студию с гигантскими павильонами и внушительным государственным финансированием. В Бабельсберге (пригороде Потсдама) немцы построили современные киностудии, где снимали кино, применяя технические и стилистические инновации немецкого экспрессионизма и камершпиеле. Фильмы этих жанров (в первом использовались фантастические образы, во втором — мрачные и натуралистические) опирались на темную психологию героев, предельно стилизованные декорации и операторские приемы. Режиссеры, сценаристы и другие специалисты, работавшие в UFA: Карл Майер, Карл Штрасс, Фриц Ланг, Фридрих Мурнау, Георг Пабст и Эвальд Дюпон — задали стандарты кинопроизводства 1920-х годов. Им удалось добавить субъективную точку зрения героев, сделать камеру более подвижной, а композиции — заостренными и угловатыми, что позволяло исследовать с помощью кино различные психологические состояния.

UFA следовала постановочной традиции вагнеровской оперы: для фильмов создавали колоссальные и усложненные декорации, которые не только демонстрировали талант художника-постановщика, но и доказывали, что художественное решение способно увеличить эмоциональное воздействие фильма. UFA показала, что кино можно снимать в полностью контролируемой студийной обстановке, даже если в них по сюжету много натурных сцен. Это задавало художественные решения фильмов конца 1920-х годов, когда в кино появился звук.

Голливуд мгновенно перенял эстетические новации UFA — сначала в совместных проектах, а затем наняв лучших европейских режиссеров и операторов и воплотив студийный подход к производству фильмов. Голливудская студийная система была окончательно сформирована с окончанием эпохи немого кино. Теперь руководителем отдела был арт-директор*, он отвечал за визуальное решение фильма, созданного на той или иной студии. В результате у каждой крупной студии появился узнаваемый визуальный стиль**, во многом зависевший от вкуса ее художественного руководителя. Стиль студии XX Century Fox был сформирован Уильямом Дарлингом, Ричардом Деєм и Лайлом Уилером. Антон Грот из Warner Brothers предпочитал суровый реализм, Седрик Гиббонс создавал роскошное, радостное визуальное решение для MGM. В Paramount Pictures преобладала европейская вычурность Ханса Дрейера. Universal выделялась благодаря мрачности, которую вносили Херман Росс и Чарльз Холл. В RKO работал Ван Нест Полглейс, именно он придумал стилистику фильма «Гражданин Кейн» и мюзиклов с Фредом Астером и Джинджер Роджерс.

Постепенно значение арт-директора возрастало, и для его сильно расширенных задач появилась новая должность. В 1939 году Уильям Мензис стал обладателем «Оскара» за «Унесенных ветром» в новой

* В российской киноиндустрии арт-директора часто называют главным художником или креативным директором, который отвечает в целом за визуальную концепцию фильма. *Прим. науч. ред.*

** Стиль — это общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единым идейно-художественным замыслом. Стиль — это то, как режиссер снимает свое кино. *Прим. науч. ред.*

номинации «художник-постановщик». Десятью годами ранее он получил «Оскар» за художественное решение.

Конкретные обязанности художника-постановщика могут незначительно отличаться в разных фильмах, но, как правило, он разрабатывает единое стилевое решение декораций, реквизита и костюмов, а еще его работа тесно связана с движением и динамическими элементами в кадре. Хороший пример — работа Мензиса над «Унесенными ветром», для которых он нарисовал тысячи детальных набросков, уточнявших композицию, мизансцену и монтажные точки для каждого кадра. Мензис выступил одним из ключевых специалистов в разработке сцен и поместил профессию художника-постановщика в круг съемочной группы, включающий режиссера, оператора и монтажера (а в некоторых случаях еще и сценариста).

Визуальное решение фильма

В наши дни централизованных студийных художественных отделов уже не существует — для каждого фильма формируется отдельная продакшн-команда. И тем не менее художники-постановщики стараются работать с людьми, с которыми они успешно сотрудничали в прошлом. Продюсер обычно дает художнику-постановщику возможность собирать собственную команду, чтобы сохранять элемент преемственности в рабочих отношениях. В команду входят художник по декорациям, художник по реквизиту, продакшн-иллюстратор, художник по костюмам и художник по цифровой превизуализации. Новшеством цифровой эры служит работа онлайн, в ходе которой специалисты обмениваются файлами и разрабатывают их вместе в реальном времени. Члены команды, работающие в такой виртуальной студии, могут находиться в разных частях мира. Каждый из них во время препродакшна создает иллюстрации, подпадающие под три основные категории. Эту стадию часто называют разработкой визуального решения фильма.

Концепт-арт. Он используется, чтобы описать индивидуальные элементы продакшна, включая декорации, реквизит, костюмы, грим

и спецэффекты. Это отдельные иллюстрации, формирующие стиль и визуальное направление; они не обязательно иллюстрируют кадр или сцену.

Виды сверху, фасады и трехмерные изображения декораций. В этих предельно технических описаниях дается точная информация, необходимая для производства или сборки объектов, запечатленных на дизайн-иллюстрациях. Большая часть этой работы теперь выполняется на компьютере в форматах 3D и CAD.

Раскадровка. Это последовательность рисунков, дающая представление о композиции каждого кадра и их очередности в каждой сцене фильма.

Концепт-арт, или Визуальная идея фильма

Стилистическое решение фильма включает в себя все — от черновых набросков до фотографий будущих объектов съемки. Ключевой фактор при их создании — это скорость, поскольку режиссер старается перебрать столько идей и концептов, сколько позволяет бюджет. Продакшн-иллюстраторы, получающие образование в художественных университетах, помимо умения рисовать красками и карандашами, обладают навыками создания изображений в формате 3D, разбираются в анимации*, монтаже и саунд-дизайне. Мастерство работы с цифровым материалом расширяет круг возможностей любого концепт-художника, но их основная задача — создавать яркие, эмоциональные образы.

Работая над «Звездными войнами», иллюстратор и дизайнер Ральф Маккуори сначала нарисовал детальные изображения каждой из восьми основных сцен, которые задали визуальный тон всего фильма и помогли продать проект киностудии. И хотя на основе изначальных идей Маккуори другие художники создали сотни дополнительных рисунков и изображений, все они основывались на его оригинальных концептах.

* В отечественной традиции этот вид киноискусства нередко называют мультипликацией. *Прим. ред.*

На рис. 2.1 приведен эскиз художника Барри Джексона, хорошо известного в анимационных кругах благодаря уникальным архитектурным дизайнам. Концепт-художники не только иллюстрируют сцены, но и создают отдельные изображения реквизита и зданий, а также схемы, объясняющие сложные элементы декораций. Художники-постановщики обычно собирают команду под конкретный проект, поскольку стили каждого художника сильно отличаются. Художника, известного маскулинным, жестким экшн-артом, вряд ли возьмут в анимационный проект; однако многие концепт-художники могут работать в нескольких стилях. Художественный отдел состоит из нескольких штатных работников, но ради конкретной сцены, для которой основная команда не смогла разработать решение, которое удовлетворило бы режиссера, иногда дополнительно нанимают художника или раскадровщика.

На рис. 2.2 и 2.3 представлены два редких наброска для фильма «Гражданин Кейн».



Рис. 2.1

Изображение Барри Джексона для проекта SMART

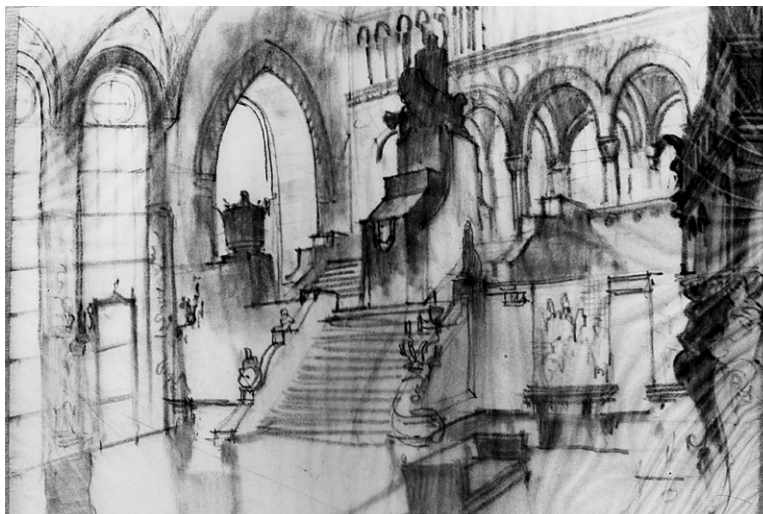


Рис. 2.2

Набросок для фильма «Гражданин Кейн» —
интерьер главного зала замка Ксанаду

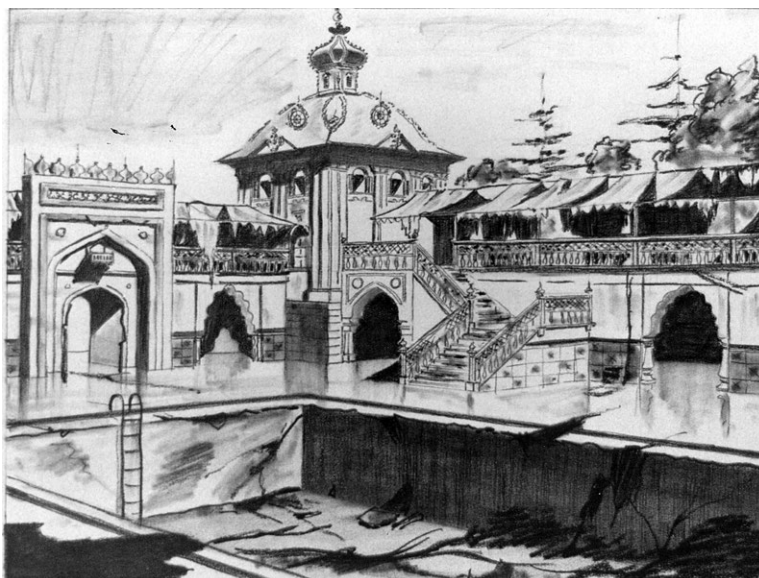


Рис. 2.3

Набросок купальни для фильма «Гражданин Кейн» —
разрушенные навесы и пустой бассейн

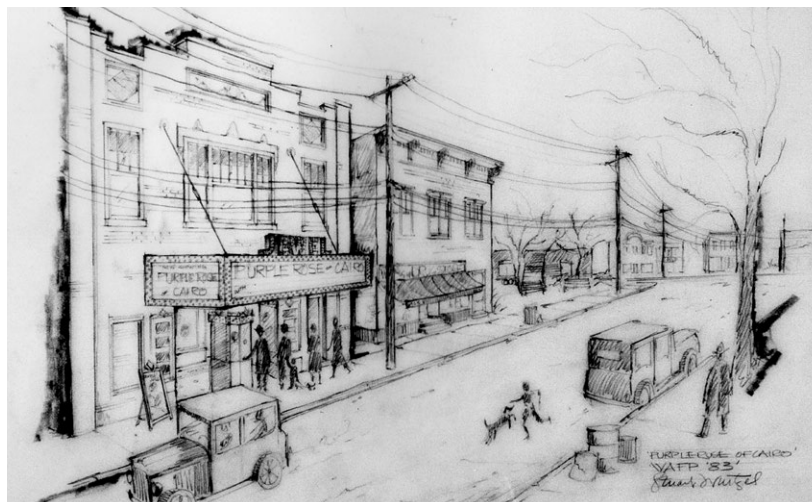


Рис. 2.4

«Пурпурная роза Каира» —
эскиз съемочной площадки Стюарта Вурцела

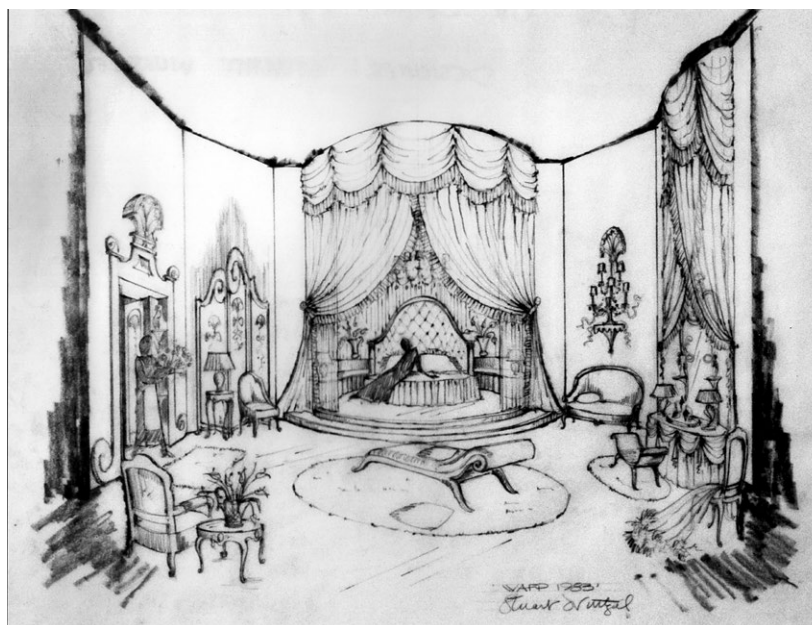


Рис. 2.5

«Пурпурная роза Каира» — эскиз спальни Стюарта Вурцела



Рис. 2.6

«Пурпурная роза Каира» — спальня в фильме

На рис. 2.4 и 2.5 приведен другой пример решения сцены — наброски Стюарта Вурцела для фильма «Пурпурная роза Каира». Иллюстрации сопровождается фотографией съемочной площадки — так сцена была реализована в фильме (рис. 2.6). Поскольку в «Пурпурной розе Каира» по сюжету ведутся съемки фильма, Вурцелу нужно было правдоподобно воссоздать мир 1930-х годов и построить студийные декорации салонной комедии того периода.

На рис. 2.7 и 2.8 представлены эскизы съемочных площадок, выполненные Ричардом Силбертом, художником-постановщиком фильмов «Китайский квартал», «Выпускник», «Уловка-22» и «Дик Трейси». Его эскизы для кинокартин «Красные» и «Великолепие в траве» — примеры убедительного и наглядного стиля.



Рис. 2.7

Эскиз съемочной площадки Ричарда Силберта для фильма «Красные»



Рис. 2.8

Эскиз съемочной площадки Ричарда Силберта
для фильма «Великолепие в траве»

Художественный отдел в XXI веке

Современный художественный отдел работает преимущественно на компьютерах. Расписание продакшна составляется в Excel, Office Project или Shotgun. Художники рисуют на планшете Wacom и раскрашивают в Photoshop или Painter. Для моделирования и рендеринга они используют программы ZBrush и Maya. Полученные данные распределяются между подразделениями. Например, художник рисует эскиз автомобиля и передает его 3D-моделлеру. Тот, в свою очередь, создает на основе этого наброска виртуальную модель автомобиля. Далее к работе подключается иллюстратор, используя модель в качестве шаблона для отрисовки сцен фильма. Форматы 2D и 3D теперь взаимозаменяемы: все перечисленные мультимедийные функции может совместить один специалист, работающий в нескольких графических программах.

Несмотря на огромные изменения, произошедшие в ходе оцифровки производства, основная задача художественного отдела, работающего с режиссером над созданием полутора тысяч кадров полнометражного фильма, остается той же, что и в золотой век Голливуда*. Штатные художники рисуют десятки, сотни иллюстраций и раскадровок в период от нескольких месяцев до года, чтобы подготовиться к четырем-шести съемочным неделям.

Цифровая живопись**

В 1990 году появился графический редактор Photoshop, и продакшн-иллюстраторы стали создавать концепт-арты и раскадровки на компьютерах. В 2000-х число художников, публикующих работы онлайн, резко возросло — примерами могут служить сайты вроде Pinterest, Concept Art World и Deviant Art.

* Золотой век Голливуда — период между 1930-ми и началом 1950-х годов, когда сложилась существующая и поныне система производства кинофильмов. *Прим. ред.*

** Цифровая живопись — создание электронных изображений с помощью компьютерных имитаций традиционных инструментов художника. *Прим. науч. ред.*



Рис. 2.9

«Пустынный меч». Цифровой рисунок Крейга Маллинса

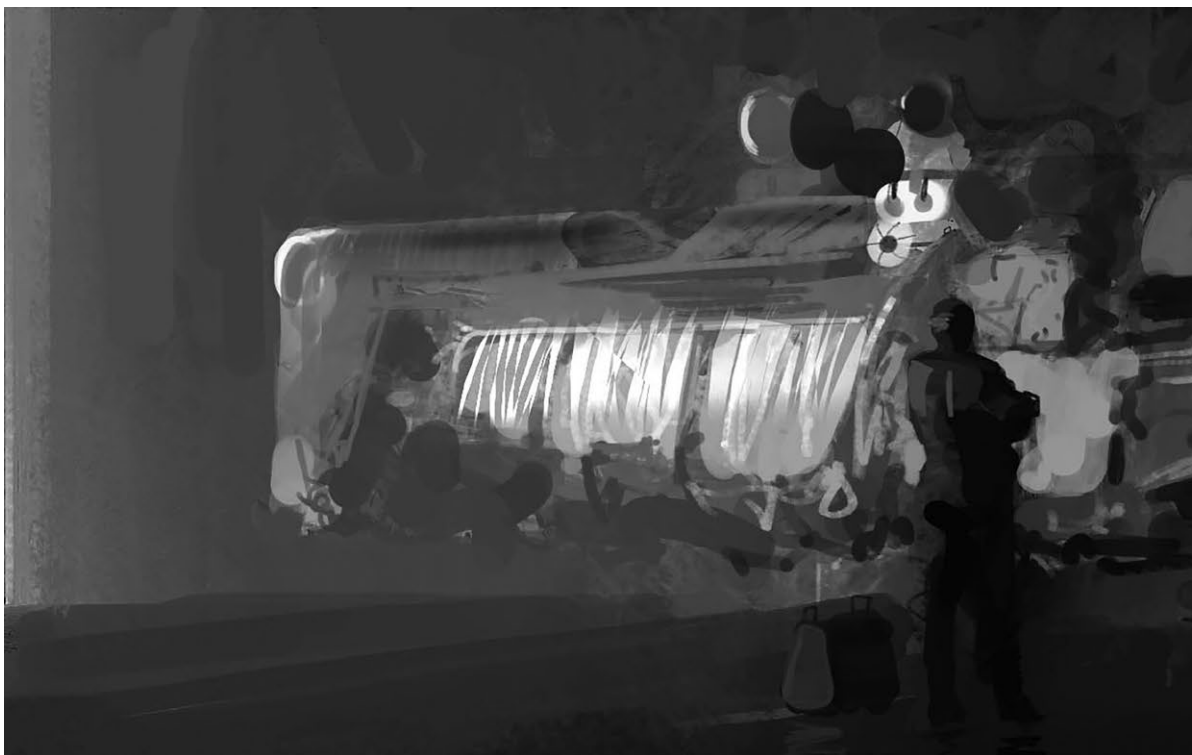


Рис. 2.10

«Тягач». Цифровой рисунок Крейга Маллинса

Крейг Маллинс, начавший художественную карьеру в далеком 1983 году, попал на студию Джорджа Лукаса Industrial Light and Magic (ILM) в то время, когда братья Джон и Томас Ноллы выпустили программу Adobe Photoshop. Джон Нолл тогда работал художником по спецэффектам в ILM. Маллинс быстро стал самым известным и влиятельным цифровым художником в киноиндустрии. Чаще всего он создает фотореалистическую дорисовку, но наиболее ярко его талант проступает в цифровых эскизах (рис. 2.9, 2.10). Его работа — пример того, как много можно передать всего лишь несколькими мазками.

По окончании съемки концепт-арт можно смело класть на полку, по крайней мере, если на этапе продвижения фильма не возникнет необходимость напечатать альбом со всем продакшн-артом. Несмотря на то что законченный рисунок может быть прекрасным, во время масштабного производства режиссер и художник-постановщик используют



арт только для визуального ознакомления. Восемьдесят процентов работ, предлагаемых командой художников каждую неделю на протяжении нескольких месяцев, отсеивается. Если позволяет бюджет, режиссер требует создавать полноценные цифровые картины, до тех пор пока не получит нужный результат. Художественный отдел постоянно правит и отшлифовывает изображения. В команде, где дюжина штатных художников занимаются продакшн-артом, идеи циркулируют и рикошетят. Дизайн автомобиля могут утвердить, а архитектуру зданий, на фоне которых он нарисован, отклонить. После этого команда использует утвержденный дизайн автомобиля в новых рисунках.

На рис. 2.11 представлен дизайн персонажа, созданный продакшн-иллюстратором Рэнди Голом. Это высокодетализированный эскиз для фильма «Беовульф», написанный экспромтом, без референсов. Гол, художник, работающий в Industrial Light and Magic и других крупных студиях, создал сотни дизайнов в составе команды из двадцати иллюстраторов. На эскиз такого уровня может потребоваться неделя.



Рис. 2.11
Дизайн персонажа
продакшн-иллюстратора
Рэнди Гола

Архитектурные чертежи и система автоматизированного проектирования CAD

Художественный отдел получает заказы на декорации, костюмы и реквизит. Когда начинается работа над фэнтези-блокбастером, это равносильно созданию Вселенной. Как только концепт-художники утверждают дизайны или хотя бы идеи на финальной стадии разработки, 3D-моделлеры начинают работу по их наброскам и моделируют пространственно точные здания, автомобили, декорации и пейзажи. Дизайн съемочной площадки обычно разрабатывается в архитектурной программе или в CAD, экспортирующей файл в формат, который будет доступен для аниматоров, использующих Maya, Houdini или Cinema 4D. В архитектурном 3D-дизайне широко применяются VectorWorks Spotlight и SketchUp (с LayOut). С их помощью создают макеты и планы, необходимые команде, занимающейся строительством декораций. Поскольку художественный отдел целиком перешел на «цифру», арт быстро передается из одного подразделения в другое, в том числе и 3D-модели, которые используют в превизе* или в качестве референса для концепт-художника.

Барри Джексон, художник с академическим образованием, стал ведущим цифровым художником. Он использовал Maya и Photoshop для выработки уникального стиля. Джексон хорошо известен своими хитроумными перспективами и «навороченными» ракурсами — это видно по его концепту нью-йоркского такси (рис. 2.12). Он же разработал дизайн мультфильма «Хортон», где показал, как можно создавать изображения фантастических существ, обладающих богатым внутренним миром (рис. 2.13).

Для быстрого прототипирования и создания полноразмерных или миниатюрных физических моделей, которые впоследствии будут использованы на съемочной площадке, передается 3D-модель с информацией CAD. Файл CAD представляет собой цифровое описание объекта, которое можно отформатировать для печати на 3D-принтере или для

* Превиз — черновой вид сцены для анимации или кино. *Прим. науч. ред.*

системы числового программного управления (CNC), создающей модель в соответствии с дизайном художника. Например, с помощью быстрого прототипирования в нескольких размерах можно сделать модель «Звезды Смерти» из «Звездных войн» или Запретного города в Китае.

Некоторые художники по-прежнему вручную создают модели съемочных площадок и локаций, а также миниатюрные копии архитектурных сооружений для проведения презентаций, но преобладает все же 3D-прототипирование. Однако впечатление, которое производит сцена, снятая с игрушечными солдатами в миниатюрном макете, сильно отличается от просмотра той же сцены, смоделированной на компью-



Рис. 2.12

Цифровой эскиз Барри Джексона. Нью-Йорк с нижнего ракурса

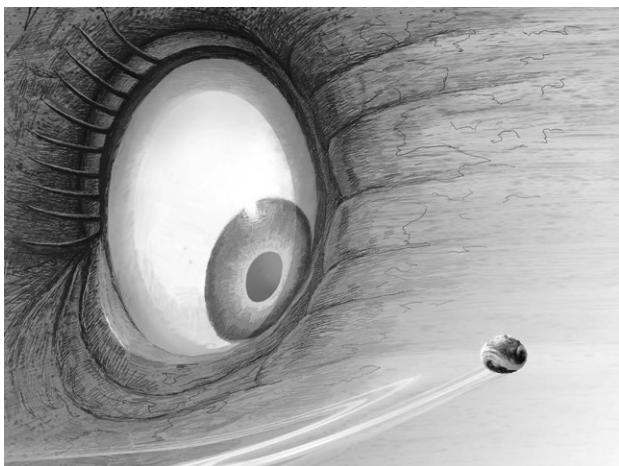


Рис. 2.13

Цифровой эскиз Барри Джексона.

Набросок к мультфильму «Хортон»

тере. У осязаемых моделей есть преимущество: например, они формируют ощущение «присутствия», если вновь обратиться к терминологии Базена. В реальном пространстве вы смотрите на настоящую модель, в то время как компьютер дает лишь двухмерную *видимость* глубины. В будущем технология VR, вероятно, создаст гораздо более убедительную иллюзию материального мира, но еще долго модель, которую можно держать в руках, будет воздействовать на нас иначе, чем изображение на экране компьютера.

Эскизы и раскадровки

Впервые детализированные эскизы, или скетчи, как их изначально называли в художественном кино, были использованы, вероятно, в анимационных фильмах Уолта Диснея. Дисней, в свою очередь, вдохновился опытом первого мультипликатора, Уинзора Маккея, наиболее известного как карикатурист и автор легендарного комикса «Маленький Немо в стране снов», созданного им в начале двадцатого века. Неизвестно, делал ли Маккей раскадровки, но он точно рисовал мультфильмы карандашом поверх пленки, а также придумал невероятно популярный стрип — короткий комикс размером от двух кадров до страницы, предшественник раскадровок. Спустя много лет, в начале 1930-х, Уэбб Смит

первым использовал термин «раскадровка» в профессиональном значении. Скетчи (по шесть на странице), иллюстрировавшие основное действие и монтажные точки в мультсериале «Удачливый кролик Освальд», использовали еще в 1927 году. А уже на следующий год последовательные зарисовки, содержавшие ключевые панели* и описание действия для «Пароходика Уилли», были на студии Уолта Диснея обычным делом. Пару лет спустя Смит придумал новый способ раскадровки: десятки скетчей крепили на одну большую доску размером 122×244 см, а затем перемещали из одного офиса студии в другой. Это давало возможность аниматорам, особенно Диснею, ратовавшему за сюжет, иметь наглядное представление об истории, а также вносить изменения, добавляя и снимая панели. По сути, это был нелинейный монтаж** 1920-х годов.

В киноиндустрии же раскадровки все еще не были закреплённой нормой, хотя художественный отдел рисовал схемы декораций и скетчи, где отмечалось расположение камер. К 1932 году студия Диснея купалась в мировом успехе, а ее создатель был крупнейшим мультипликатором в мире. Художники-постановщики полнометражных голливудских фильмов очевидно были в курсе некоторых инноваций Диснея, включая использование раскадровок. Стрипы, ближайшие родственники раскадровок, и без влияния Диснея стали привычной вещью для большинства американцев уже к 1930-м годам, поэтому неизбежно возникла идея, что фильм может быть визуализирован с помощью ключевых кадров.

Художественный руководитель и оscarоносный художник-постановщик Джин Аллен (первый президент Гильдии раскадровщиков и специ-

* Панель — единица измерения в раскадровке. В каждой сцене минимум одна панель — кадр, представленный в раскадровке. Чем насыщеннее движениями сцена, тем больше будет в ней панелей. В русском языке аналогом этого слова в кино будет кадр или кадрик раскадровки, где нарисован один из фрагментов фильма. *Прим. науч. ред.*

** Нелинейный монтаж проводится при помощи компьютерных монтажных программ. Его важное достоинство — не нужно полностью перезаписывать готовую программу для изменения монтажной последовательности, сокращения или удлинения фрагментов. *Прим. науч. ред.*

алистов по дорисовке в 1953 году и бывший президент Гильдии арт-директоров) начал карьеру в Warner Brothers в 1937 году. Аллен рассказал мне, что раскадровки уже повсюду использовались для планирования сцен в середине 1930-х годов и что в художественном отделе под руководством Антона Грота работали по крайней мере восемь штатных художников-скетчеров. В студийной системе ответственность за визуальное исполнение фильма целиком ложилась на плечи художественного отдела. Художник-постановщик вместе со штатными сотрудниками разрабатывал дизайн декораций и костюмов. Только после того, как фильм был готов на бумаге, а сотрудники студии заканчивали строить большинство декораций, режиссер и оператор включались в работу. Процедура была настолько эффективной, что актеры и режиссеры могли участвовать в создании трех картин за год. Правда, в большинстве своем у фильмов было однотипное решение.

Режиссер Джон Хьюстон начал снимать кино в 1940-х годах, на пике развития студийной системы, и уже тогда осознавал необходимость планирования. Много лет спустя он рассказывал: «Я полностью раскадровал фильм “Мальтийский сокол”, потому что не хотел опозориться перед съемочной группой: мне хотелось создать впечатление, будто я знаю, что делаю».

Во времена студийной системы использование раскадровок держалось в секрете от публики и прессы: режиссеру было гораздо проще завоевать репутацию, если люди думали, что все идеи принадлежат только ему. В 1970-е годы все изменилось, как только Стивен Спилберг и Джордж Лукас воздали должное иллюстраторам низкопробного чтива, комиксам и раскадровкам Альфреда Хичкока. В 1980-е годы Фрэнсис Форд Коппола экспериментировал с ранней компьютерной системой для создания раскадровок фильма «От всего сердца».

В последние десятилетия формат работы изменился — компьютеры заменили студии. Большая часть художественного процесса оказалась в руках одного человека. Мы живем в эпоху, когда один специалист может совмещать профессии сценариста, режиссера, оператора и монтажера.

Раскадровка — самый полезный для визуализации режиссерских идей и наиболее приближенный к режиссерской работе способ продакшн-иллюстрации. В следующей главе я расскажу, как работают художники, а также какие стили и техники они используют, планируя визуальные решения кадров.

На рис. 2.14 и 2.15 представлены раскадровки к фильму «Ее алиби». Обратите внимание: голливудский иллюстратор Ментор Хюбнер сначала рисует сцену целиком и только потом, подобно оператору, вписывает в нее героя. Так поступают не все раскадровщики, но это помогает спланировать панорамы и движения камеры.



Рис. 2.14

Раскадровка Ментора Хюбнера для фильма «Ее алиби»



Рис. 2.15

Сверху и снизу: раскадровки Ментора Хюбнера для фильма «Ее алиби»