

Кадр за кадром

От замысла к фильму



Стивен Кац

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

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

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 каммершпиля. 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 натуральных сцен. Это задало 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 Россе 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

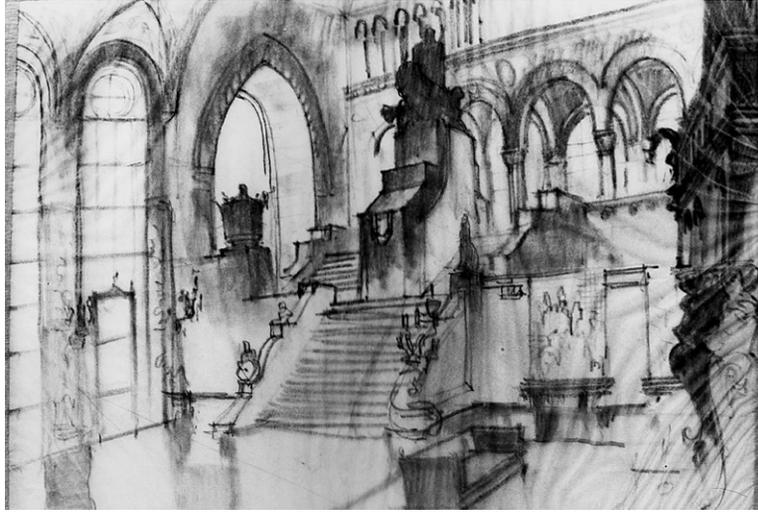


Рис. 2.2

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

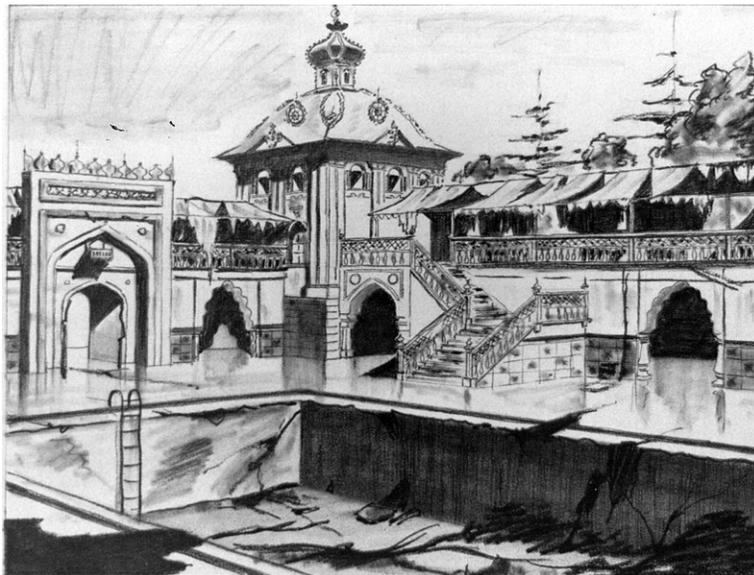


Рис. 2.3

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

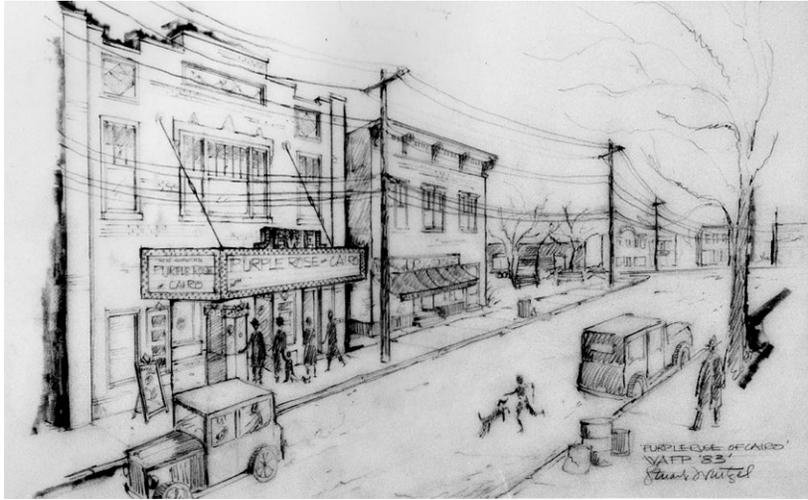


Рис. 2.4
«Пурпурная роза Каира» —
эскиз съемочной площадки Стюарта Вурцела

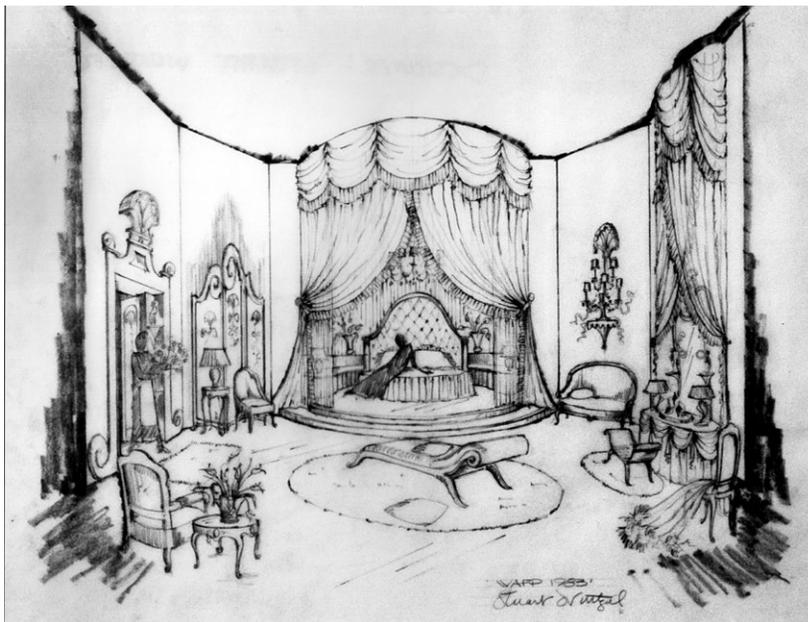


Рис. 2.5
«Пурпурная роза Каира» — эскиз спальни Стюарта Вурцела