

Вступ

Пройшло 25 років із моменту, коли «Кадр за кадром» вперше потрапила до полиць книжкових магазинів. В оригінальному вступі йшлося, що кінематографісту-початківцю було важко знайти практичний досвід через високу вартість кінообладнання та послуг. Що ж, так було до цифрової революції, інтернету, iMovie та смартфонів, які знімають 4K-відео. Зараз кожен може створювати фільми на власному ноутбучі чи iPad — і навіть знімати з допомогою iPad, оскільки в нього вбудована пристойна камера. Розповсюдження? Для цього є YouTube, Vimeo, Facebook, Instagram і нові аутлети. Саме зараз настав час найбільших можливостей для кінематографістів від моменту першого кінопоказу в 1895 році.

Отож, добре. Технології доступні за ціною та досить зручні у використанні, але вам все ще треба знати, як писати, знімати та редагувати історію, через яку ви не можете спати вночі. Світ змінився; та «Кадр за кадром» залишається корисною книгою, адже сьогодні фільми розповідають історії майже так само, як це було понад століття тому. У повнометражному фільмі приблизно 1500 кадрів. Їхнє компоновання та розташування у правильному порядку — це досі складна й нестерпна головоломка, яку Гріффіт, Веллс, Годар, Куросава, Скорсезе, Герцог і десятки нових режисерів досліджують усе своє життя. «Кадр за кадром» була написана, щоб допомогти зрозуміти візуальний бік нарративного процесу та надати дуже гнучкий метод для розвитку вашого режисерського голосу.

Відправною точкою методу, викладеного у цій книзі, є голлівудський стиль послідовності — основа 99% телевізійних програм і фільмів, які ви дивитесь протягом життя. І цей стиль має певні правила. Якщо ви навчитесь користуватися кінограматикою робіт, які дивилися все життя, то відкриєте величезний простір для висловлення вашої думки в межах стилю послідовності (разом із виходом за межі правил). Ви матимете більше часу для роботи над історією і менше хвилюватиметеся про технічні аспекти фільмування завдяки сучасним портативним камерам та надзвичайно ефективним нелінійним системам монтажу.

Як «Кадр за кадром» пояснює та вчить стилю неперервності? По-перше, знайомлячи вас з інструментами, які сьогодні переважно цифрові. По-друге, демонструючи основні правила постановки для більшості поширених розташувань

акторів у сцені. По-третє, показуючи сотні прикладів організації налаштування камер. Не формули, а досліди з тонкими змінами в композиції приводять вас до кімнати монтажу із різноманітними кадрами для вибору. Не існує правильних або хибних відповідей, та порівняння різних рішень, підкріплене коментарями, дає уявлення про режисерську боротьбу за побудову сцени.

Також у книзі містяться деякі ключові концепти, що є вирішальними для розуміння відношення між емоціями та темами історії, а також того, як їхнє кадрування в об'єктиві підкреслює, змінює та зміщує сприйняття глядачів.

Новий розділ «Короткі формули» було додано для деталізації того, що режисер може очікувати на знімальному майданчику та як найкраще підготуватися до дня зйомки, у простій інфографіці. Звісно, усе в «Кадрі за кадром» присвячене підготовці візуального дизайну для фільму, але новий розділ-воркшоп розповідає, що треба робити, коли план доводиться створювати безпосередньо на зйомках. Багато режисерів працює саме так, даючи акторам більше свободи та участі у розробці сцени.

Загалом нова версія містить низку інших оновлень, зокрема нові розкадрування «Королівства повного місяця» Веса Андерсона, панелі з «Великий Лебовські» братів Коенів і превізуалізаційну послідовність із «Дедпула». Тепер тут є посилання на сторінку онлайн-ресурсу для кінематографістів, з акцентом на інструменти превізуалізації та техніки, що можуть зацікавити режисерів. Книга збільшилась на декілька сторінок, тому може здаватися, що треба прочитати та засвоїти чимало деталей. Рухайтеся поволі. Ідеї у книзі стали зворотним продуктом років розв'язання задач і роблять наголос на процесі, а не запрограмованих рішеннях, хоча деякі з останніх ви тут також знайдете.

Не існує формул (принаймні гарних) для створення гарної сцени. Значно простіше було б написати книгу, яка стверджувала б, що ці формули існують; утім, такі книги вже видані. Неможливо оминати той факт, що створення фільмів — це складний, страхітливий, заплутаний, а також найбільш метушливий процес у перформативних мистецтвах. Якщо ви приєднуєтеся до кіногри, то «Кадр за кадром» зможе трохи навчити вас ремесла. Мистецька частина — то вже ваша справа.

послідовності, але цей процес також мав на меті дати його творчій команді змогу розвивати ідеї один одного. У результаті цих зустрічей формувалася загальний план для кожної сцени — для деяких дещо детальніший, а Бойль починав контролювати розкадрування, дизайн знімальних просторів, костюми та спец-ефекти, необхідні для втілення ідей у кінематографічний факт. Бойль додавав деякі з власних зображень для знімального майданчика та розкадрувань, але багато подібних завдань передавалося ілюстраторам розкадрувань, які отримували інструкції після зустрічей Бойля та Гічкока.

Після малюнків Майклсона на ст. 36 розташована надзвичайно рідкісна сторінка нотаток і панелей розкадрування, створених самим Гічкоком для виробництва фільму «Рятувальний човен» (англ. *Lifeboat*) у 1943 році. Сторінка має три отвори для закріплення в теці та містить нотатки до кадрів, що описують дії та репліки діалогу. Конкретні підказки до діалогу означають, що Гічкок монтував сцену по ходу зйомок, сильно обмежуючи можливі маніпуляції під час студійного монтажу. На першій панелі видно, що Гічкок вніс маленьку поправку до композиції, переміщуючись ближче та до лівого боку камери. Також зауважте, що вказівка «повторити все з меншої фокусної відстані» з'являється ліворуч другої панелі. Це може відсилати до пунктирної кадрової лінії навколо весляра, вказуючи на те, що Гічкок мав намір зняти ту саму дію, але ближче.

Цифрові розкадрування

Сьогодні типовий художник розкадрувань влаштовується перед двома 27-дюймовими моніторами та малює на планшеті *Wacom*. Можливо, *Cintiq*. Він досліджує та завантажує сотні зображень з інтернету, використовуючи частини або ж цілі зображення у композиціях, намальованих у *Photoshop*. Він є досвідченим користувачем *Maya* та постійно завантажує 3D-моделі з *TurboSquid* або *Renderosity*. Зрештою це все стає шарами у *Photoshop* і впливає на його стиль ілюстрації. Зазвичай розкадрувальник поєднує фотографію, 3D-моделі та намальовані у *Photoshop* елементи. Це лише справа зміни програм.

Більшість художників розкадрувань, що працює над студійними кінокартинами, звикла створювати слайд-шоу у *PowerPoint* або ж *QuickTime Movie*, додаючи візуальні та звукові ефекти в *Adobe After Effects*. Накладання звуку та обмежених ефектів до змонтованого розкадрування значно покращує презентацію. Цілі бібліотеки зображень, звуків і готові пресети ефектів можна придбати онлайн, що суттєво полегшує процес. iPad і його численні конкуренти — це чудові засоби для презентації покращеної розкадрувальної послідовності, а завдяки підсвітці кольори будуть значно яскравіші, аніж на будь-якому надрукованому зображенні.



Розкадрування Гарольда Майклсона для «Птахів» (англ. The Birds). Виробничий дизайн Роберта Бойля.

В анімації демонстрація превізуалізаційної версії фільму людям — це магнітна північ розкадрування.

Спрощене ілюстрування розкадрувань

Розкадрування здебільшого передають два типи інформації: опис фізичного середовища для послідовності кадрів (дизайн знімального простору/локації) та опис просторової характеристики послідовності (постановка, кут камери, об'єкти в рух будь-яких елементів у кадрі). Якщо від ілюстратора розкадрувань очікують передачі настрою, освітлення та інших аспектів дизайну середовища, то режисер лише намагається показати основне розташування камери та суб'єкта. Останнє можна передати через прості малюнки чи діаграми.

Нижче наведено кілька типів графічної репрезентації, які можна легко та швидко опанувати, а також комбінувати в будь-який спосіб, необхідний для демонстрації режисерського концепту кадру чи сцени. Наша сцена показує жінку, яка вибігає на вулицю назустріч автомобілю. На рисунку 3.9 ми починаємо з найпростішого способу комунікації, використовуючи письмовий опис і стрілочку, щоб вказати напрям руху суб'єкта в кадрі чи рух камери. Хоча цей підхід може здаватися доволі елементарним для допомоги в проектуванні послідовності, та режисер із досвідом монтажу зможе витлумачити цю дошку та вхопити відчуття темпу.

На рисунку 3.10 представлено два типи схематичних креслень. Перший — це план із висоти пташиного лету, який чітко показує розташування камери та напрям дії. Друга пара зображень — це вивищені схеми, що демонструють висоту камери. Схеми допомагають планувати порядок зйомки кадрів на локації, адже саме так виявляють логістичні проблеми. Зазвичай це пов'язано з пошуком найкращого способу для переміщення людей і обладнання. Схема з висоти пташиного лету може продемонструвати, як колія для операторського візка, покладена для останнього кадру перед обідньою перервою, може заблокувати



Рисунок 3.9: Словесний опис у рамках — це найпростіший тип розкадрування.



Рисунок 3.10: Схематичні малюнки

шлях машинам, які треба перемістити в той час. Хоча схеми точно описують розташування камери, вони майже не вказують на розмір кадру, а також його емоційну чи кінетичну характеристику.

Однією з альтернатив є використання схематичних фігурок, які передають розташування суб'єктів і напрям дії. Дві такі версії показані на рисунку 3.11. Ілюстрації зі схематичними фігурками не показують висоту камери, адже не вказано перспективу. Однак, попри їхню простоту, ці чотири панелі досить інформативні. Їх можна намалювати менш як за хвилину, але вони багато



Рисунок 3.11: Схематичні фігурки без перспективи.

4 ВІЗУАЛІЗАЦІЯ: ІНСТРУМЕНТИ ТА ТЕХНІКИ

Лише з кількома винятками, кіновиробничі інструменти сьогодні цифрові. У процесі попередньої візуалізації найважливішими винятками є олівець і папір. Скетчинг від руки досі напрочуд продуктивний, тоді як планшет *Wacom* і програми з обробки зображень — це стандартні інструменти для аніматорів, художників спецефектів і виробничих художників.

Скетчинг

Існує багато цифрових інструментів для скетчингу, і їхня кількість постійно зростає. iPad і його конкуренти покращують функціональність, тоді як ціни знижуються. Є графічні планшети і є графічні дисплеї. Графічні планшети — це на загал додаток до комп'ютерів. Ви малюєте по пласкій поверхні та водночас бачите результати на екрані комп'ютера. Графічні дисплеї, як-от *Wacom Cintiq*, дають вам змогу малювати безпосередньо на екрані комп'ютера, оптимізованому для скетчингу. Планшети (без монітора) коштують менш як сто доларів і містять поверхню для малювання розміром 6–8 дюймів, а також простий стилус.



Вартість планшетів із більшою поверхнею становить 300–400 доларів. Графічні дисплеї дорожчі, але, чесно кажучи, за ними майбутнє. Вони також чудово працюють для копіювання обрисів або ретушування фотографій і можуть коштувати близько 500–1000 доларів. У Голлівуді більшість художників розкадрування та скетчів перейшла до цифрового скетчингу. На щастя, протягом останніх років стався бум програм та застосунків для створення скетчів, що пропонують нові функції за низькими цінами.

Програми для скетчингу та малювання

Варіанти програм для цифрового скетчингу та малювання розпочинаються зі звичних *Adobe Photoshop* і *Corel Painter*, але декілька новіших програм пропонують такі функції, що за свою вартість не поступаються програмам статус-кво. *Moho* від *Smith Micro* — це програма для скетчингу та анімації, тоді як *Clip Studio PAINT EX* — загальний інструмент для скетчингу та малювання, оптимізований для створення коміксів. Обидві програми є найкращими у своїй категорії. Про *Smith Micro* ще йтиметься у розділі про програмне забезпечення для 3D. Також серед програм є *Autodesk Sketchbook Pro*, *Rebelle 2* (цифрове натуралістичне медіамалювання), *ArtRage*, *Black Ink* (лише для Windows), *PaintTool SAI* (лише для Windows), *Toon Boom* (також широко використовується в голлівудських анімаційних студіях) і *Mischief*.

Обумовлений ресурсами дизайн

Сьогодні в інтернеті доступні мільярди цифрових зображень, моделей, шаблонів дизайну, аудіо та відеозразків, більшість з яких безкоштовна. Немає потреби створювати все з нуля, тому що багато зображень, звуків, аудіо, використаних вами, не буде показано у фінальній версії картини. Це добре, бо будь-хто може використовувати готові елементи, а ви ж не хочете, щоб якийсь з ваших унікальних дизайнів з'явився на YouTube до виходу фільму. На щастя, ви не бачите креслення будівлі; ви бачите будівлю. Малюнки для попереднього виробництва використовують, допоки фільм не буде готовий. Потому їх позбуваються.

Ви також можете створити власну бібліотеку готових ресурсів. Чому б не тримати теку з кадрами загального, середнього та великого планів, знімками екрана чи завантаженими кадрами з улюбленого фільму на своєму комп'ютері? Створіть категорії для великого та середнього планів, схеми зворотного кадру, знімків одного героя, двох суб'єктів тощо. Великі плани Серджіо Леоне відрізнятимуться від великих планів Крістофера Нолана. Ви можете їх наслідувати чи використовувати безпосередньо в розкадруваннях, щоб показати