

Вступ

СТВОРЕННЯ «КЛАУСА»

Велике натхнення на створення анімаційного фільму може прийти з найнесподіваніших джерел. От хоча б запитайте режисера-сценариста «Клауса», Серхіо Паблоса, який вирішив дослідити цікаві історії про походження різних персонажів, подивившись фільм Крістофера Нолана «Бетмен: Початок» 2005 року.

«Мені дуже сподобалося, як для фільму “Бетмен: Початок” Нолан узяв історію застарілого персонажа й зробив її актуальною для сучасної аудиторії, — каже засновник та генеральний директор Мадридської анімаційної студії Серхіо Паблоса (SPA Studios), уродженець Іспанії. — Я подумав, що зробити щось подібне із популярними персонажами з літератури, народних казок та історії було б цікавим завданням. Я розглядав таких персонажів, як Дракула та Наполеон, але, дійшовши до Санта-Клауса, я зі здивуванням виявив, що в нього немає якоїсь однієї загальноприйнятої історії походження. Це була суміш

ЦЯ СТОРІНКА: Еспер вперше потрапляє до майстерні Клауса — остаточний рендер.

НАСТУПНА СТОРІНКА: Початкова концепція Еспера авторства Серхіо Паблоса.

НАСТУПНИЙ РОЗГОРТ: Початковий малюнок із Клаусом та Еспером авторства Паскаля Кемпіона.





вірувань, традицій та переказів, і всі країни мали про нього різне уявлення. Тому я подумав, що в нас є чудова можливість спробувати заповнити цю прогалину. І якщо ми зможемо вкласти вдосталь гумору й серця, вийде справжня різдвяна класика».

Продюсерка Маріса Роман пригадує ранні початки надзвичайно оригінального «Клауса», режисерського дебюту Паблоса: «Серхіо дуже хотів зайнятися тим періодом, коли цей персонаж ще не став Санта-Клаусом, — каже Маріса. — Він створив навколо цієї людини світ і поступово продумував його — у що ця людина вірила, який часовий проміжок буде найкращим для цієї історії, яка країна тощо. Щоб утілити цю історію в життя, Серхіо потрібен був ще один персонаж на кшталт листоноші Еспера».

Для Паблоса було важливо уникати всіх тих кліше та надмірно сентиментальних підходів, які ми іноді бачимо в історіях про Різдво. «Санта — це символ альтруїзму, — пояснює він, — тому ідея егоїстичного персонажа, який робить усе для власної вигоди, але ненавмисно створює легенду про Санта-Клауса, спрацювала дуже добре. У цій історії мене привабила саме ця іронія, завдяки якій я зрозумів, що ми зможемо побудувати навколо неї цікавий анімаційний фільм».

Паблос, уродженець Барселони, який працював аніматором таких диснейвських фільмів, як «Горбань із Нотр-Даму» та «Геркулес», а ще аніматором-супервайзером «Тарзана» та «Планети скарбів», найбільше відомий як співавтор світового блокбастера «Нікчемний я»; також він працював над такими повнометражними мультфільмами, як «Ріо», «Ноктурна» та «Смолфут», для якого Серхіо вигадав зміст. За його словами, серед його найважливіших цілей було створити фільм, який не тільки був би унікальним на вигляд, а й мав би власний стиль сторітелінгу й тон: «Для мене було дуже важливо, щоб від фільму не було враження, що він міг вийти з будь-якої іншої студії, щоб мав індивідуальність, але залишався привабливим для широкої аудиторії, яким і має бути висококласний святковий фільм».

Як зазначає продюсерка фільму, Джінко Ґото (визнання їй зокрема принесли «Маленький принц», «Lego: Фільм 2», «У пошуках Немо»): «Однією з головних тем «Клауса» є цінність самовідданості. Це універсальна тема, яку, гадаю, може зрозуміти кожен у будь-якій віковій категорії. У цьому прекрасне те, що навіть якщо фільм є різдвяною історією, він ґрунтується на такій потужній, універсальній темі, яка може бути співзвучною кожному».





Серед найважливіших рішень Паблоса щодо «Клауса» було випустити його як щонайсучасніший традиційний анімаційний фільм, на відміну від будь-якого іншого проекту, які останнім часом виходять у великих студіях. «Як той, хто завжди шукає чудову ідею для наступного анімаційного фільму, я поступово зрозумів, що такі ідеї вирішальні, коли йдеться про те, яким має бути цей фільм, — пояснює Серхіо. — Якщо ви навчитеся прислухатися, то виявите, що деякі ідеї явно більше придатні для CGI, деякі — для ігрових фільмів, і час від часу натрапляєте на ідею, що явно виграє від органічної якості, яку може дати лише традиційна анімація. Так було і з «Клаусом»».

Чимало художників та аніматорів, які працювали над «Клаусом», підкреслюють, що фільм справді особливий тим, як інтегровані всі ключові елементи, що слугують оповіді. Як зазначає провідний аніматор Альфредо Кассано: «У нас є 2D- і 3D-елементи, і всі малюнки заднього плану так ідеально поєднуються, що, зупинивши кадр, ви не зможете їх розрізнити. Це дійсно сприяє сторітелінгу, тому глядач не буде відволікатися на техніку».

Кассано, серед чийого великого доробку визнані фільми «Пісня моря» та «Таємниця абатства Келс», каже, що було чудово працювати над фільмом, де всі малюнки — навіть проміжні — були виконані вручну. «Я вважаю, що це техніка, існування якої потрібно підтримувати, — каже Кассано. — Насправді вона витримує плин часу набагато краще, ніж 3D-анімація. Якщо глянути на згенеровані комп'ютером анімаційні фільми 20-річної давнини, вони вже не виглядають такими дивовижними, як тоді. Та якщо глянути на дещо з класики традиційної анімації, то ці фільми такі ж красиві, як і тоді, коли вони щойно вийшли. Тож сподіваємося, що «Клаус» нагадає людям про силу традиційних анімованих фільмів».

Очі

Уявіть «маску», щоб з'єднати між собою зіниці, очні яблчка, вії, повіки, брови



Точки згинчу



Мисліть об'ємно

Зіниця виступає з очного яблчка.

Зіниця може вести всі лінії



Занадто м'яка



Рука занадто м'яка. Руки Альви повинні виглядати так, ніби вона щодня працює з рибою.

Занадто кістлява



Не малюйте занадто «кістляві» руки. Уникайте надмірного поєднання кривих із кривими, чергуйте прямі із кривими.

Занадто рівна



Уникайте паралелей і повторень під час малювання пальців. Спробуйте змінити напрямки й розмір пальців. Чергуйте прямі з кривими тощо.



Чергування прямих із кривими та гострі кути місцями. Усе ще делікатна, але не м'яка.



ЦЕЙ РОЗГОРТ: Поради щодо анімації від Йошімічі Тамури й Сержо Мартінса.

«У цьому прекрасне те, що навіть якщо фільм є різдвяною історією, він ґрунтується на такій потужній, універсальній темі, яка може бути співзвучною кожному».

*Джентіко Тото,
продюсерка*

ОЧІ ПОВИННІ ЗДАВАТИСЯ ОБ'ЄМНИМИ



Уникайте **×**
ПЛАСКОГО обличчя



Вії повинні
огинати око

Перспектива
очей!



Увігніть
щоки

Висуньте
брови



Одна з ключових рис, яка вирізняє «Клауса» серед інших мальованих повнометражних мультфільмів, — це ретельний та різноманітний підхід до освітлення. Як пояснює продакшн-дизайнер Марчін Якубовський: «Кожен кадр анімації у фільмі створений художниками, але «Клаус» виглядає інакше, бо ми розробили нову техніку освітлення персонажів. В інших традиційних анімаційних фільмах персонажі — це просто пласкі целулоїдні аркуші поверх повністю зрендереного заднього плану, і вони часто не збігаються. Ми змогли накласти світло поверх персонажів, що створює враження об'єму, а також допомагає повністю інтегрувати персонажів із заднім планом».

Крім того, за словами Якубовського, завдяки новим інструментам освітлення та затінення художники краще інкорпують тіні, відбите світло, довкільне світло з неба і навіть те, як просвічується шкіра персонажів упродовж усього фільму.

Керівник відділу освітлення Флоріан Опеті каже, що загальна естетика проекту нагадала йому книжкові ілюстрації: «Це трохи схоже на те, коли гортаєш книгу із прегарними ілюстраціями. Ми спостерігаємо, як ці дивовижні малюнки рухаються й оживають. Ми не звикли бачити такий рівень деталізації в освітленні та задніх планах традиційних анімаційних фільмів».

Флоріан додає: «Ми пішли на дуже сміливі рішення в освітленні. Наприклад, якщо персонаж був у тіні, він міг повністю зливатися. Але якщо цього вимагають обставини оповіді, тоді це добре. В анімаційних фільмах часто можна побачити персонажів, які дуже добре освітлені, але нам хочеться, щоб персонажі належали своєму середовищу. Ми прагнули балансу між артрежисурою, дизайном, освітленням та всіма іншими елементами».

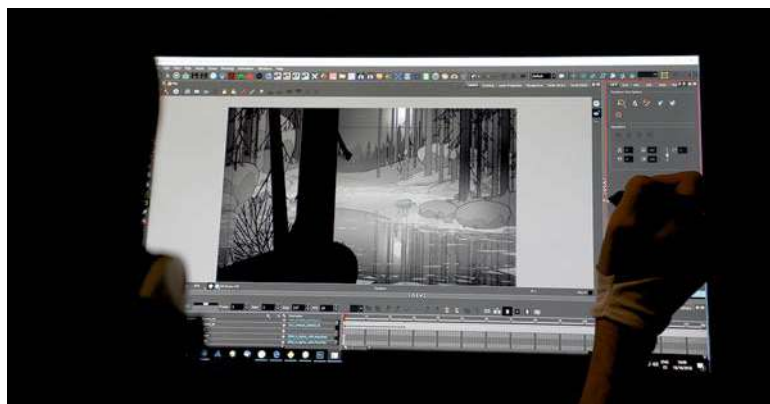


НИЖЧЕ: Початковий дизайн Клауса авторства Торстена Шранка.



«Кожен кадр анімації
у фільмі створений
художниками, але
“Клаус” виглядає
інакше, бо ми
розробили нову техніку
освітлення персонажів».

*Марієн Якубовський,
продакшн-дизайнер*



ВИЩЕ: Концепт-арт Генріка Евенсена.

ПРАВОРУЧ: художники SPA за роботою над фільмом.