



КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ • **Искусство кино и кинопроизводство**

- 1** Искусство кино: творчество, технология и бизнес 16

ЧАСТЬ ВТОРАЯ • **Киноформа**

- 2** Значение киноформы 72
- 3** Нарративная форма 97

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ • **Киностилистика**

- 4** Кадр: мизансцена 146
- 5** Кадр: операторское искусство 200
- 6** Соотношение кадров: монтаж 264
- 7** Звук в кино 317
- 8** Краткий итог: стиль и киноформа 362

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ • **Виды фильмов**

- 9** Жанры в кино 390
- 10** Экспериментальное, документальное и анимационное кино 418

ЧАСТЬ ПЯТАЯ • **Критический анализ фильма**

- 11** Кинокритика: примеры анализа 478

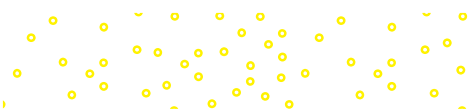
ЧАСТЬ ШЕСТАЯ • **Искусство кино и история кино**

- 12** Исторические изменения в искусстве кино: конвенции и решения, традиция и тенденции 538

ЭКРАНИЗАЦИИ 587

КАК ПИСАТЬ КРИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ФИЛЬМА 640

ГЛОССАРИЙ 648



СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ • Искусство кино и кинопроизводство

ГЛАВА 1 Искусство кино: творчество, технология и бизнес 16

Искусство или развлечение? Искусство или бизнес? 18

Творческие решения в создании кино 19

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Современный старомодный мюзикл «Ла-Ла Ленд» 19

Механика кино 24

Машины, создающие иллюзии 25

Создание фильма при помощи киноплёнки 25

Создание фильма цифровыми средствами 29

Создание фильма: производство 33

Этап написания сценария и финансирования 34

Этап подготовки 35

Этап съёмок 37

Этап сборки 41

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Термины и должности в производстве фильма 44

Художественная сторона процесса кинопроизводства 47

Модели производства 48

Большое кинопроизводство 49

Эксплуатационное, независимое и самодеятельное кино 50

Малое кинопроизводство 51

Художественная сторона различных методов производства 53

Как фильм доходит до зрителя: дистрибуция и показ 55

Дистрибуция: средоточие власти 55

Показ — в кинотеатрах и не только 61

Вспомогательные рынки: фильмы после проката 63

Художественная сторона дистрибуции и показа 65

Экраны и звук: стилистические возможности и ограничения 67

КРАТКИЙ ИТОГ 70

ЧАСТЬ ВТОРАЯ • Киноформа

ГЛАВА 2 Значение киноформы 72

Концепция формы в кино 73

Форма как паттерн 73

Форма и содержание 76

Форма и зрительские ожидания 76

Конвенции и опыт 79

Форма и эмоции 80

Форма и смысл 81

Оценка: хороший, плохой или никакой? 85

Принципы киноформы 87

Функция 87

Сходство и повторы 88

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Творческие решения.

Как заметить паттерны? 90

Различия и вариации 92

Развитие 93

Единство и фрагментарность 95

КРАТКИЙ ИТОГ 96

ГЛАВА 3 Нарративная форма 97

Принципы нарративной формы 97

Что такое нарратив? 98

Как рассказать историю 100

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Как бы вы рассказали историю? 100

Сюжет и история 101

Причина и следствие 103

Время 106

Пространство 110

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Игры со временем 111

Вступление, заключение и паттерны развития 114

Повествование: поток информации об истории 116

Диапазон информации об истории: ограниченный или неограниченный? 117

Глубина информации об истории: объективная или субъективная? 120

Рассказчик 124

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Когда выключается свет, начинается повествование 125

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Выбор параметров повествования 127

Классическое голливудское кино 129

Нарративная форма в фильме «Гражданин Кейн» 131

Общие ожидания от нарратива в фильме «Гражданин Кейн» 131

Сюжет и история в фильме «Гражданин Кейн» 132

Причинно-следственная связь в фильме «Гражданин Кейн» 134

Время в фильме «Гражданин Кейн» 134

Мотивировка в фильме «Гражданин Кейн» 137

Параллели в фильме «Гражданин Кейн» 139

Паттерны развития сюжета в фильме «Гражданин Кейн» 139

Повествование в фильме «Гражданин Кейн» 140

КРАТКИЙ ИТОГ 143**ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ • Киностилистика****ГЛАВА 4** Кадр: мизансцена 146

Что такое мизансцена? 146

Сила мизансцены 147

Элементы мизансцены 149

Место действия 149

Костюмы и грим 154

Освещение 159

Постановка: движение и актерская игра 169

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Инструментарий киноактера 172

Как собрать все вместе: мизансцена в пространстве и времени 178

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Мизансцена в эпизоде из фильма «Приключение» 180

Пространство 181

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Как направить внимание зрителя в черно-белом и цветном кино 188

Время 190

Нарративные функции мизансцены в фильме «Наше гостеприимство» 194

КРАТКИЙ ИТОГ 199**ГЛАВА 5** Кадр: операторское искусство 200

Фотографическое изображение 200

Тональный диапазон 200

Скорость движения 206

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: От монстров до обыденности. Компьютерная графика в фильме «Властелин колец» 207

Перспектива 210

Кадрирование 221

Размер и форма кадра 222

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Виртуальная перспектива. Формат 3D 223**ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ:** Кадрирование для широкоэкранного формата 227

Внутрикадровое и закадровое пространство 230

Положение камеры: ракурс, наклон, высота и расстояние от камеры до объекта съемки 232

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Положение камеры на примере кадра из фильма «Социальная сеть» 235

Подвижный кадр 239

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Подвижное кадрирование и киноформа в фильмах «Великая иллюзия» и «Длина волны» 249

Продолжительность изображения: длинный план 256

Реальное время — это... что? 256

Функции длинного плана 257

Длинный план и подвижный кадр 260

КРАТКИЙ ИТОГ 263**ГЛАВА 6** Соотношение кадров: монтаж 264

Что такое монтаж? 265

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Зачем нужна склейка? Четыре кадра из фильма «Птицы» 266

Параметры киномонтажа 268

Визуальные соотношения кадра А и кадра Б 268

Ритмические соотношения кадра А и кадра Б 273

Пространственные соотношения кадра А и кадра Б 274

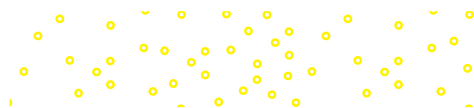
Временные соотношения кадра А и кадра Б 276

Непрерывный монтаж 280

Непрерывность пространства: правило 180° 281

Непрерывный монтаж в фильме «Мальтийский сокол» 284

Непрерывный монтаж: нюансы 288

**ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ:** Ты смотришь на меня?

Субъективный монтаж в фильме «Окно во двор» 293

Параллельный монтаж 296

Непрерывность времени: порядок, протяженность и частота событий 298

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Интенсивная непрерывность:

«Неуправляемый», «Секреты Лос-Анджелеса» и современный монтаж 299

Альтернативы непрерывному монтажу 306

Визуальные и ритмические возможности 306

Нарушение непрерывности пространства и времени 307

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Монтаж с нарушением непрерывности в фильме «Октябрь» 313**КРАТКИЙ ИТОГ** 316**ГЛАВА 7** Звук в кино 317

Звуковые решения 317

Сила звука 319

Звук влияет на наше восприятие изображения 319

Как направить взгляд и разум 319

Основные свойства звука в кино 320

Что мы слышим? 320

Запись, изменение и сочетание звуков 325

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Монтаж диалогов:

внахлест или нет? 328

Музыкальные мотивы в фильме

«Завтрак у Тиффани» 333

Параметры звука в кино 335

Ритм 335

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Как дирижировать любовью:

«Жюль и Джим» 336

Точность 340

Пространство 341

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Закадровый звук и субъективный план. Обмен денег в фильме

«Джеки Браун» 344

Звуковая перспектива 350

Время 352

Предмет «Разговора» 357

КРАТКИЙ ИТОГ 361**ГЛАВА 8** Краткий итог: стиль и киноформа 362

Концепция стиля 362

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Стиль и создатель фильма 363

Выбор решений: сочетание приемов 364

Смотреть и слушать: стиль и зритель 366

Анализ стиля 367

1. Какова общая форма фильма? 367

2. Какие основные приемы используются? 368

3. Какие паттерны образуют эти приемы? 368

4. Какие функции выполняют приемы и паттерны? 370

Стиль в фильме «Гражданин Кейн» 371

Загадка и проникновение вглубь пространства 371

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Стилистический синтез в фильме

«Тень сомнения» 372

Стиль и повествование: ограничения и объективность 376

Стиль и повествование: всеведение 378

Нарративные параллели: место действия 379

Параллели: другие приемы 380

Правдоподобная кинохроника 381

Как передать сюжетное время при помощи монтажа 382

Стиль и реакция зрителя 384

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: «Гравитация»: стиль фильма в цифровую эпоху 385**КРАТКИЙ ИТОГ** 387**ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ • Виды фильмов****ГЛАВА 9** Жанры в кино 390

Что такое жанр 391

Как определить жанр 392

Анализ жанра 394

История жанров 396

ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: Творческие решения

в современном жанре. Криминальный триллер как поджанр 398

Социальные функции жанров 401

Четыре жанра 404

Вестерн 404

Хоррор 406

Мюзикл 409

Фильм о спорте 414

КРАТКИЙ ИТОГ 417

ГЛАВА 10 Экспериментальное, документальное и анимационное кино 418

Документальное кино 418

- Что такое документальное кино? 418
- Границы между документальным и художественным кино 421
- Жанры документального кино 422
- Форма в документальном кино 424
- Категориальная форма: введение 424

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Как увлечь зрителя при помощи категориальной формы 425

- Пример категориального фильма: «Женщины со щербинкой» 427
- Риторическая форма: введение 432
- Пример риторической формы: «Река» (1938) 435

Экспериментальное кино 441

- Диапазон технических решений 442
- Формы экспериментального кино 443
- Абстрактная форма: введение 443

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Построение формы абстрактного фильма 444

- Пример абстрактной формы: «Механический балет» 445
- Ассоциативная форма: введение 451
- Пример ассоциативной формы: «Коянискаси» 453

Анимационное кино 461

- Виды традиционной анимации 462
- Виды компьютерной анимации 465
- Пример традиционной анимации: «Бешеная утка» 467
- Пример экспериментальной анимации: «Возможности диалога» 470

КРАТКИЙ ИТОГ 475

ЧАСТЬ ПЯТАЯ • Критический анализ фильма 477

ГЛАВА 11 Кинокритика: примеры анализа 478

Классическое нарративное кино 479

- «Его девушка Пятница» 479
- «На север через северо-запад» 482
- «Делай как надо» 487
- «Королевство полной луны» 492

Нарративные альтернативы классическому кино 498

- «На последнем дыхании» 498
- «Токийская повесть» 504

«Чунгкингский экспресс» 510

Форма и стиль документального кино 515

- «Человек с киноаппаратом» 515
- «Тонкая голубая линия» 519

Форма, стиль и идеология 526

- «Встреть меня в Сент-Луисе» 526
- «Страх съедает душу» 531

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ • Искусство кино и история кино

ГЛАВА 12 Исторические изменения в искусстве кино: конвенции и решения, традиция и тенденции 538

ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ: Киноформа и стиль в истории 539

Традиции и течения в истории кино 541

Ранний кинематограф (1893–1903) 543

- Фотография и кино 544
- Эдисон против Люмьера 544
- Ранние форма и стиль 546
- Мельес, фокусы и вымышленный нарратив 546

Формирование классического голливудского кино (1908–1927) 547

- Голливуд и студийная система производства 548
- Классическая форма и стиль в действии 551

Немецкий экспрессионизм (1919–1926) 552

Французский импрессионизм и сюрреализм (1918–1930) 555

- Импрессионизм 555

Сюрреализм 557

Советская школа монтажа (1924–1930) 560

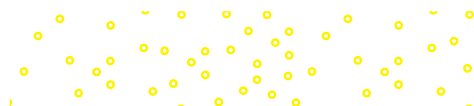
- Художники и государство 560
- Кино в эпоху НЭПа 561
- Приоритетное значение монтажа 561
- Закат течения 563

Классическое голливудское кино после прихода звука (1926–1950) 564

- Переход к звуку 564
- Проблемы и решения 565
- Студии, жанры и зрелище 566
- Глубокий фокус и новаторство в нарративе 567

Итальянский неореализм (1942–1951) 568

- Выход из студии 569
- Новая модель повествования 569
- Закат течения и его влияние 570



Французская новая волна (1958—1964) 571

Критики становятся режиссерами 571

Стиль новой волны 572

Переработка неореализма 573

К мейнстриму и дальше 573

**Новый Голливуд и независимое кинопроизводство,
1970—1980-е 574**

Блокбастеры и независимое кино 575

Взлет «кинобратии» 576

Другие пути 577

1980-е и далее 578

Голливуд и независимые:
продолжение следует 579

Гонконгское кино, 1980—1990-е 581

Местная традиция становится известной
на весь мир 581

Новое поколение: две школы 582

История и стиль 583

Влияние за рубежом 585

ЭКРАНИЗАЦИИ 587

КАК ПИСАТЬ КРИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ФИЛЬМА 640

ГЛОССАРИЙ 648





ЧАСТЬ

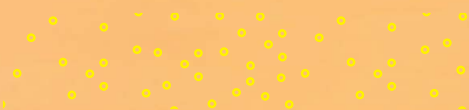
Искусство кино и кинопроизводство

Кинематограф молод. Изобразительное искусство, литература, танец и театр существуют уже тысячи лет, но кино изобрели чуть больше века назад. И все же за свою сравнительно короткую жизнь новая форма искусства продемонстрировала свою энергичность и силу.

Именно это искусство изучается в данной книге. Последующие главы покажут, как творческие люди используют движущиеся картинки, чтобы предоставить нам возможность ощутить нечто ценное. В этой книге рассматриваются принципы и приемы, с помощью которых кинематограф рассказывает истории, проявляет эмоции и доносит идеи.

Однако этому искусству присущ ряд необычных свойств, которые стоит упомянуть с самого начала. Кинематограф больше любого другого искусства зависит от сложных технологий. Без нужного оборудования фильмы не смогли бы оживать на экране. Кроме того, искусство кино, как правило, требует сотрудничества множества участников, которые слаженно выполняют каждый свою работу. Создание фильмов — это не только творческий, но и производственный процесс. Не менее важен и тот факт, насколько прочно они связаны с социально-экономической ситуацией. Осуществляется дистрибуция и показ фильмов зрителям, и на каждом этапе не последнее значение имеют деньги.

В первой главе рассматриваются все аспекты процесса создания фильма. Мы изучаем технологию, методы работы и коммерческую сторону кинематографа. Все эти компоненты формируют и поддерживают искусство кино.



Искусство кино: творчество, технология и бизнес

Кинематограф настолько вошел в нашу жизнь, что уже трудно представить наш мир без него. Мы смотрим фильмы в кинотеатре, дома, на работе, в машине и в автобусе, в самолете — и получаем удовольствие. Мы носим фильмы с собой — на ноутбуках, планшетах и мобильных телефонах. Нажмите кнопку, и устройство как по волшебству запустит кино вам по вкусу.

Фильмы доносят информацию и идеи, показывают места и жизненный уклад, о которых мы сами никогда бы не узнали. Впрочем, какими бы важными ни казались все эти преимущества, на кону стоит нечто большее. Фильмы предоставляют нам возможность иначе взглянуть на мир, по-новому ощутить его и получить от пережитого глубокое удовлетворение. С их помощью мы получаем впечатления. Эти впечатления возникают благодаря историям, в центре которых небезразличные нам герои. Но фильм может также развивать некую идею, исследовать визуальные образы, фактуру звука.

Подобное никогда не происходит случайно. Фильмы *созданы* так, чтобы производить впечатление на зрителей. Чтобы понять кино как искусство, мы должны спросить себя, почему фильмы создаются именно так, а не иначе. Когда нас пугает или будоражит какая-то сцена, когда финал заставляет смеяться или плакать, надо спросить себя, как создатели фильма добились такого эффекта.

Для этого полезно бывает представить самого себя кинематографистом. На протяжении всей этой книги мы постоянно будем просить вас поставить себя на место создателей фильма.

Вряд ли это будет трудно. Вам уже явно доводилось делать фотографии с помощью камеры или мобильного телефона. Скорее всего, вы уже снимали видео — может, просто записывали какой-то примечательный момент: вечеринку, свадьбу или как ваш кот забирается в бумажный пакет. Ключевой момент в кинопроизводстве — это акт выбора. Быть может, вы пока этого не понимаете, но каждый раз, когда вы делаете снимок, меняли положение камеры, велели людям не моргать или пытались успеть за собакой, несущейся за фрисби, — вы делали выбор.

Быть может, вы зашли дальше и уже создаете фильмы, требующие большего контроля. Возможно, вы делаете ролики для YouTube или снимаете, как друг играет на музыкальном инструменте. Опять же, на каждом этапе вы принимаете сознательные решения, основываясь на том, как, по вашему мнению, изображение или звук повлияют на зрителей. Что, если начать музыкальное видео с черного экрана, который постепенно светлеет по мере нарастания

громкости музыки? Эффект будет совершенно иным, чем если вы начнете с внезапного перехода к яркому экрану и ревушей музыки.

Принимая творческие решения на всех этапах создания фильма, кинематографист неизбежно учитывает реакцию зрителя. Любой создатель фильма является еще и зрителем, а сделанный им выбор рассматривается с точки зрения конечного пользователя. Кинематографисты постоянно задаются вопросом: *если поступить так, а не иначе, какой будет реакция зрителя?*

Со временем появилось меню кинематографических решений. Кинематограф возник в конце XIX века как развлечение для широкой публики. Фильмы пользовались успехом, поскольку удовлетворяли потребности воображения самой разной аудитории. Целью всех зародившихся в ту пору традиций — рассказывать выдуманные истории, фиксировать реальные события, оживлять предметы и рисунки, экспериментировать с чистотой формы — было позволить зрителям ощутить то, что не позволяли другие виды искусства. Мужчины и женщины обнаружили, что с помощью кинематографа можно формировать эти впечатления самыми разными способами. Предположим, монтируя сцену, мы вставим несколько планов, снятых с разных ракурсов, — что будет? А что, если двигать камеру вслед за актерами? Кинематографисты учились друг у друга, испытывали и оттачивали решения, развивали навыки, которые легли в основу современного искусства кино.

Кто-то скажет: полезно размышлять как кино, если собираешься работать в этой сфере. А что, если просто хочется кино смотреть? Мы считаем, что вы сможете более полно оценить фильм, если будете осознавать, какое именно творческое решение сформировало ваше впечатление от него. Вы наверняка смотрели DVD с дополнительными материалами о том, как снимались ваши любимые картины, и они только усиливали удовольствие, полученное от просмотра. Мы глубже понимаем «Начало» или «Моану», когда знаем, как создатели фильмов за кадром обсуждали мотивацию персонажей или произнесение конкретной фразы. Всегда можно извлечь больше из фильмов, которые мы смотрим, а размышления о принятых кинематографистами решениях помогают понять, почему мы реагируем так, а не иначе.

Вот почему мы начинаем изучать искусство кино с рассмотрения процесса производства фильма. В этом случае мы сможем на конкретных примерах увидеть, какие возможности открываются тем, кто работает в этой области. В каждой последующей главе мы будем ссылаться на то, как кинематографисты описывают тот или иной способ, выбранный ими для решения творческих задач.

На протяжении всей книги в центре внимания будут два главных аспекта киноискусства, в отношении которых принимаются решения и осуществляется контроль, — форма и стиль. **Форма** — это общая организация фильма, то, как взаимодействуют его части для создания определенного эффекта (главы 2–3). **Стиль** связан с использованием кинематографических техник в фильме. Данные техники можно разделить на четыре категории: мизансцена, т. е. организация людей, мест и предметов перед камерой (глава 4), операторское искусство, т. е. использование камер и другого оборудования для записи изображения и звука (глава 5), монтаж, т. е. соединение отснятых кусков (глава 6), и звук, т. е. голоса, звуковые эффекты и музыка, которые смешиваются воедино в аудиодорожке к фильму (глава 7). После изучения различных техник наступает черед главы 8, где они рассматриваются вместе в контексте кинематографического стиля.

В последующих главах мы обсуждаем, как отличаются форма и стиль в зависимости от жанров и видов фильмов (главы 9–10). Мы учимся критически анализировать фильмы (глава 11) и рассматриваем, как киноформа и стиль менялись на протяжении истории, предоставляя кинематографистам самые разные наборы творческих приемов (глава 12). В итоге мы узнаем, как кинематографисты создают фильмы, делая определенный выбор и контролируя творческий процесс, чтобы развлечь нас, повлиять на нас или захватить наше воображение.

Искусство или развлечение? Искусство или бизнес?

Термин «искусство» может отпугнуть некоторых читателей. Да и применим ли он вообще, если изначально кино было адресовано широким массам? Можно ли назвать голливудских режиссеров художниками? Кое-кто скажет, что идущие в мультиплексах блокбастеры не более, чем «развлечение», а вот фильмы для более узкого круга зрителей — скажем, независимое кино, фильмы на иностранных языках и экспериментальные работы — это уже истинное искусство.

Обычно противопоставление искусства и развлечения основано на оценочных суждениях: искусство представляется серьезным и стоящим, а развлечение — поверхностным. Но не все так просто. Многие художественные ресурсы кинематографа открыли как раз те, кто творил для широкой публики. Так, например, в 1910–1920-х многие деятели кино, пытаясь попросту развлечь зрителя, стали первооткрывателями новых возможностей киномонтажа.

Что касается оценок, понятно, что и популярные традиции могут породить искусство наивысшего качества. Шекспир и Диккенс писали для широкой аудитории. Большая часть великой музыки XX века, включая джаз и блюз, берет начало в популярных традициях. Кино — это искусство, ведь оно дает кинематографистам средства создавать новые впечатления для зрителей, и эти впечатления могут оказаться ценными независимо от своего происхождения. Аудитория фильма может быть как большой, так и малой, но он все равно будет частью крайне инклюзивного искусства, которое зовется кинематографом.

А иногда люди противопоставляют киноискусство и киноиндустрию. Это разделение связано с вопросом о развлекательной функции фильмов, ведь развлечение, как правило, продают широкой аудитории. Однако в большинстве современных обществ искусство никогда не существует в отрыве от экономики. Хорошие, плохие и вовсе никакие романы выходят в печать, потому что издатели и авторы рассчитывают продать их. Художники надеются, что коллекционеры и музеи приобретут их работы. Безусловно, отчасти деятельность в сфере искусства может финансироваться за счет субсидий или частных пожертвований, однако даже этот процесс требует от деятелей искусства участия в финансовых сделках.

Фильмы ничем не отличаются. Одни создаются в надежде на то, что потребители будут платить за просмотр. Другие получают финансовую поддержку (средства вкладывает инвестор или организация, заинтересованная в создании фильма) или снимаются на государственные средства (например, во Франции кинопроекты щедро финансируются). Еще один вариант — платформы для краудфандинга, такие как Kickstarter. Можно за небольшую стоимость делать короткие видеоролики для YouTube или Vimeo, но если вы надеетесь снять полнометражное цифровое кино, то встанет вопрос, как за это платить. Если извлечь прибыль из фильма не удастся, можно надеяться, что в будущем этот проект позволит вам получить работу.

Крайне важно осознавать, что коммерческие соображения вовсе не обесценивают творчество художника или значимость проекта. Деньги могут испортить любой род деятельности, но это происходит не всегда. В эпоху Возрождения католическая церковь платила итальянским художникам за иллюстрирование библейских событий. Микеланджело и Леонардо да Винчи работали по найму, но мы почитаем их творчество.

В этой книге мы не будем предполагать, что искусство кино исключает развлечение. Не будем мы придерживаться и противоположной позиции, заявляя, что нашего внимания заслуживают только голливудские фильмы для массового рынка. Аналогичным образом, мы не считаем, что искусство кинематографа выше потребностей коммерческого сектора, но и не предполагаем, что всем правят деньги. Любая форма искусства предоставляет широкий диапазон творческих возможностей.



СМОТРИТЕ БЛОГ

www.davidbordwell.net/blog

Мы анализируем необычную проблему и необычное режиссерское решение в статье “Problems, problems, Wyler’s workaround”.

Как искусство кинематограф дает зрителям ценные впечатления: развлекает, провоцирует, озадачивает, восхищает. Но как фильмам это удастся? Чтобы ответить на этот вопрос, вернемся на шаг назад и спросим себя: откуда берутся фильмы?

У них три источника. Фильмы создаются воображением и упорной работой кинематографистов, которые над ними трудятся. Фильмы создает сложная совокупность оборудования, фиксирующего и преобразовывающего изображение и звук. А еще их создают компании или отдельные люди, которые оплачивают и работу кинематографистов, и технологии. В этой главе рассматриваются художественный, технологический и коммерческий аспекты того, как рождаются фильмы.

Творческие решения в создании кино

В фильме «Американская ночь» французский режиссер Франсуа Трюффо играет роль... режиссера, который ставит фильм «Познакомьтесь, это Памела». Ему несут эскизы декораций и парики, подгоняют машины и доставляют бутафорские пистолеты, а мы слышим голос, озвучивающий его мысли: «Кто такой режиссер? Режиссер — это тот, кого спрашивают обо всем».

Создание фильма можно рассматривать как продолжительный процесс принятия решений, причем не только режиссером, но и всеми специалистами съемочной группы. Сценаристы, продюсеры, режиссеры, актеры и техники постоянно решают проблемы и делают выбор. Многие принятые ими решения влияют на то, что мы видим и слышим на экране. Некоторые коммерческие решения связаны с бюджетом, маркетингом, дистрибуцией и платежами. К ним вплотную подступают решения творческие. Какое освещение усилит атмосферу любовной сцены? Учитывая сюжет, лучше дать зрителю понять, что думает главная героиня, или сохранить ее загадочность? Как наиболее экономично проинформировать зрителя о времени и месте действия в начале сцены? Мы увидим, как принятые решения влияют на процесс создания кино, если рассмотрим в деталях производство конкретной картины.



ТВОРЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ

Современный старомодный мюзикл «Ла-Ла Ленд»

«Ла-Ла Ленд» Дэмиена Шазелла вышел в 2016 году, в то время, когда кино-мюзиклы были совершенно не в моде. Те немногие, что все-таки снимались, как правило, были экранизациями успешных бродвейских шоу — порой циничными («Чикаго», 2002), порой трагичными («Отверженные», 2012). Золотой век оригинальных мюзиклов продолжался с 1940-х по 1960-е и подарил миру жизнерадостные голливудские фильмы — «Поющие под дождем» (1952) и «Театральный фургон» (1953), а также фильмы французского режиссера Жака Деми и его особенно трогательную работу «Шербурские зонтики» (1964).

Именно эта эпоха вдохновила Шазелла на создание собственного проекта. «Традиция мюзиклов, создаваемых специально для экрана, где взаимосвязаны музыка, изображение, история, герой и танец, была просто волшебной. «Ла-Ла Ленд» начался с идеи о том, чтобы взять за основу такой стиль повествования и перенести действие в современность». Решение создать оригинальную современную историю в стиле минувшей эпохи определило многие аспекты постановки.

В центре «Ла-Ла Ленда» — творческая пара: начинающая актриса Миа и музыкант Себастьян, который стремится открыть собственный джазовый клуб. Они молоды, и каждый из них пытается реализовать свою меч-

ту; они влюбляются, но с приходом успеха постепенно расходятся в разные стороны.

Шазелл и его команда приняли несколько тысяч решений во время производства «Ла-Ла Ленда». Далее мы рассмотрим решения, связанные с кинематографическими приемами, по одному для каждой из четырех категорий: мизансцена (глава 4), операторская работа (глава 5), монтаж (глава 6) и звук (глава 7).

Насыщенные цвета Классические мюзиклы, как правило, снимались с использованием технологии «Техниколор» с яркой цветовой гаммой (1.1). «Техниколор» вышел из употребления, но команда, работавшая над фильмом, сделала все возможное, чтобы его симитировать. Это решение отражается в каждом аспекте дизайна мизансцены — костюмах, декорациях и освещении, а художник по декорациям, художник по костюмам и оператор-постановщик тесно сотрудничали для создания общего цветового сочетания (1.2).

Большинство планов не так наполнены красками, как этот, но на протяжении всей первой половины фильма в большинстве сцен есть яркий акцент, выделяющийся на фоне более приглушенных тонов. Однако насыщенные цвета возвращаются в фантазии — финальном номере мюзикла, который возрождает традиции номеров-снов (1.3).



1.1

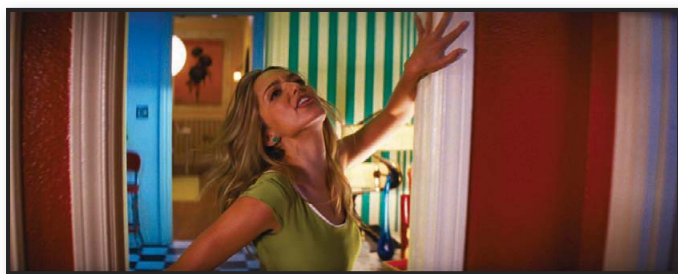


1.2

1.1–1.2 Смелое цветовое решение. В номере «Бродвейская мелодия» из мюзикла «Поющие под дождем» (1.1) «Техниколор» окрашивает место действия и костюмы в яркие, насыщенные цвета. В сцене из «Ла-Ла Ленда», которая разворачивается в комнате Мии (1.2), смешиваются чистые цвета платьев и подушек с левой стороны и оранжевые оттенки гигантского постера, а также цвета более мелких деталей — обоев и аксессуаров. Благодаря лампе с цветным освещением небольшое пространство в глубине комнаты окрашивается в розовый.



1.3 Стилизованные декорации. Танцовщиков окружают декорации, напоминающие классические мюзиклы MGM, в данном случае они перемещаются из апельсиновой рощи в город («Ла-Ла Ленд»).



1.4

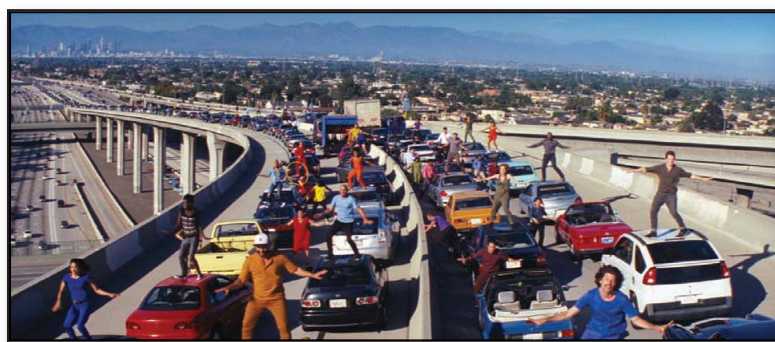


1.5

1.4–1.5 Подвижность камеры на съемках «Ла-Ла Ленда». Во время номера «Кто-то есть в толпе» оператор стедикама проходит вслед за четырьмя героинями через несколько комнат. В какой-то момент одна из девушек останавливается в дверном проеме (1.4), затем отходит в сторону, а камера движется дальше, через кухню в гостиную, выхватывая Мию и ее соседку (1.5).



1.6



1.7

1.6–1.7 Подвижность камеры во время съемок сверху. В номере «И новый яркий день», с которого начинается фильм, оператор стедикама бежит между танцовщиками, а потом отступает на платформу крана и поднимается в воздух. Это позволило снять отдельных танцовщиков, находящихся за женщиной на переднем плане («Ла-Ла Ленд»).

Камера танцует Ряд важных решений связан с киносъемкой. Шазелл снял фильм в широкоэкранном формате, имитируя тем самым старые мюзиклы. Еще одним решением была съемка фильма на 35-миллиметровую пленку, а не в обычном цифровом формате. Это позволило усилить яркие, насыщенные цвета декораций, костюмов и освещения.

Третьим стало решение заставить камеру двигаться максимально свободно, легко следуя за танцовщиками. Как пояснил главный оператор Линус Сандгрэн: «Мы хотели, чтобы камера стала участником музыкальных номеров, танцовщицей и музыкальным инструментом, под влиянием музыки Джастина [Гурвица] и хореографии Мэнди [Мур]».

Для достижения максимальной мобильности были выбраны два устройства — стедикам и крепление Oculus для дистанционно управляемой камеры. Для съемок использовались всего две камеры, причем устанавливались они, как правило, на одно из устройств. Стедикам — это жилет с опорой для камеры, позволявший оператору идти или бежать вместе с персонажами. Стедикам использовался как для музыкальных номеров, так и для многих сцен, где герои просто передвигаются туда-сюда, причем как в помещении, так и на улице (1.4, 1.5).

Также оператор мог без запинки перейти на платформу крана и продолжать снимать оттуда — уже сверху (1.6, 1.7).

Для быстрых горизонтальных перемещений камера должна была находиться на конце крана, а управлять ею следовало в удаленном режиме. Решением стало установка крепления Oculus, управление которым осуществлялось с контрольной панели, что позволяло быстро поворачивать камеру в любом направлении (1.8). Камера находилась в круглом каркасе, который крепился к стреле крана, что давало необходимую свободу и скорость перемещений.



1.8 Глаз в небе. Крепление Oculus на кране позволило камере подняться над танцовщиками и быстро перемещаться вместе с ними благодаря дистанционному управлению («Ла-Ла Ленд»).

Крепление Oculus не только обеспечило подвижность камеры, но и позволило снять продолжительные сцены одним планом. Ярким примером служит номер «Так прекрасна ночь». Миа и Себастьян поднимаются на холм, разговаривают возле скамейки, наблюдая за закатом, а потом танцуют, и камера фиксирует все это без остановки. Камера должна была оказаться на двадцати семи различных позициях, чтобы синхронно снять движения актеров.

Монтаж: никаких лишних кадров Сандгрэн рассказывает еще об одном важном решении, принятом перед началом съемок: «Когда Дэмьен рассказывал о том, как будет сниматься фильм, он сказал, что не хочет, чтобы от фильма было ощущение, что снимали с охватом». В следующем разделе мы рассмотрим, что такое охват — это съемка каждой сцены несколько раз с разных ракурсов, при которой зачастую используются несколько камер для каждого дубля (с. 40–41).

Благодаря охвату образуется большой объем отснятого материала и много возможностей для монтажа. Результатом становится череда коротких планов и стиль, при котором появляется «ощущение, что снимали с охватом». Чтобы избежать подобного мельтешения, кинематографистам приходится заранее размечать, какую функцию должен выполнить конкретный кадр. По словам Сандгрена, «в этом фильме у каждого плана была своя цель».

Решение снимать многие сцены одним планом потребовало тщательной подготовки и репетиций. Номер, с которого начинается фильм — «И новый яркий день», был задуман как один длинный план, однако во время репетиций кран иногда отбрасывал тень на пространство в кадре. Было принято решение разделить номер на три части и снять каждую одним планом, причем в разное время дня. Их соединили с помощью **панорам-перебросок** — быстрых, смазывающих изображение, движений камеры, из-за которых складывается впечатление, что вся сцена — единый план.

Даже немзыкальные сцены «Ла-Ла Ленда» зачастую разыграны на **длинных планах**, снятых одной камерой. Сцена, где Себастьян спорит с Биллом, владельцем ночного клуба, в котором он работает, начинается с медленного движения издалека вперед, к более крупному плану. В обычном фильме задействовали бы «восьмерку», когда кадр с одним персонажем, чередуется с кадром с другим.

Есть и несколько сцен, где склеек больше. Целый шквал кадров демонстрирует предметы в квартире Себастьяна перед снятой одним планом сценой с его сестрой, а следующая череда коротких изображений становится вступле-



1.9



1.10

1.9–1.10 «Восьмерка» (прямой/обратный план) в поворотный момент. Наличие двух камер для записи этого разговора обеспечило согласованное положение фигур актеров в кадре и плавное течение беседы (1.9, 1.10). По мере того как романтический ужин скатывается в ссору, чередующиеся планы подчеркивают перемену в реакции каждого героя («Ла-Ла Ленд»).

нием к сцене, где Себастьян ведет Мию в джаз-клуб. Все они были сняты одной камерой. И напротив, смонтированная «восьмеркой» сцена, где Миа и Себастьян сидят друг напротив друга за столиком, а романтический ужин постепенно скатывается в ссору, снималась с помощью двух камер, каждая из которых снимала обоих героев (1.9, 1.10).

Съемка с помощью нескольких камер дает надлежащий охват, поскольку у кинематографистов есть возможность сменить кадр в любой момент разговора. Этот простой подход не дает разнообразия ракурсов, лишь последовательную смену повторяющихся кадров. Такой монтажный паттерн, свойственный большинству фильмов, приобретает новую силу в фильме, где столько снятых одним планом сцен. Использование традиционного приема позволяет зрителю сконцентрироваться на растущем напряжении в отношениях пары, по мере того как они осознают, что карьера разводит их в разные стороны.

Звук: сначала музыка, потом текст В большинстве фильмов музыка пишется на этапе постпродакшена. Однако мюзиклы классической эпохи либо основывались на уже существующих песнях, либо использовали новые, которые писались прямо по ходу подготовки сценария. Дело в том, что номера на площадке снимались под музыку, так что и песни необходимо было написать и записать до начала съемок.

Фонограмма обеспечивает создателям фильма парочку важных преимуществ. Заранее записав музыку, звукооператоры получают чистый звук при сведении, как и сильную вокальную партию. Более того, исполнители попросту имитируют пение синхронно с записью, а значит, фонограмма позволяет сосредоточиться на расстановке актеров во время номера и хореографии танца.

И здесь «Ла-Ла Ленд» следовал голливудской традиции. Песни писались по мере разработки сценария, а большинство номеров снимали под фонограмму. Исключением стала песня Мии «Пробы» («Глупцы, которые мечтают»). Эта композиция записывалась вживую, следуя тенденциям, которые продемонстрировали «Отверженные» и другие современные мюзиклы.

Участие композитора Джастина Гурвица в создании «Ла-Ла Ленда» с ранних этапов также стало эхом классического голливудского подхода. Однако он решился еще и на необычный шаг. Большинство пишущих песни команд одновременно создают музыку и стихи, но Гурвиц писал мелодии для «Ла-Ла Ленда» отдельно, задолго до того, как были написаны стихи. Так он смог испытать, как они будут работать и в качестве номеров, и в качестве музыкальных тем к фильму. Гурвиц хотел удостовериться, что «все песни ощущаются как части одной и той же работы, одного и того же мюзикла. Мелодически, с точки зрения оркестрового исполнения, эмоционально». Написав музыку раньше текстов, Гурвиц обратился к подходу, характерному для написания песен к художественным фильмам 1950–1960-х годов.

“ Ни одна форма искусства не обладает той эмоциональной прямотой и не пробивается к сердцу через все помехи на своем пути так, как это делает музыка».

Дэмиен Шазелл, режиссер,
«Ла-Ла Ленд»

“ Я не считал — и до сих пор не считаю — себя сочинителем песен. Большая часть песен, написанных за мою карьеру, были инструментальными темами, к которым впоследствии написали стихи. Я пишу музыкальные темы, которые можно по-разному использовать и развивать в рамках фильма.

Генри Манчини, композитор
«Завтрак у Тиффани»

Решение Гурвица положить текст песен на уже созданную музыку к фильму отражает твердое намерение использовать мелодию как инструмент повествования. Сегодня музыка ко многим фильмам сделана по принципу звуковых слоев, подчеркивающих ритм, гармонию и фактуру звука, но не мелодию. Пример — музыка Трента Резнора и Аттикуса Росса к фильму «Социальная сеть» и музыка Ханса Циммера к фильму «Дюнкерк». Однако классические голливудские композиторы создавали масштабные, запоминающиеся темы, придававшие сценам эмоциональный размах. В мюзикле столь эффектные мелодии могут стать основой сильных песен, таких как «Где-то над радугой» из «Волшебника из страны Оз». Аналогичным образом мелодии из «Ла-Ла Ленда» — «Кто-то есть в толпе» и «Город огней» — усиливают драматизм так, как не смогут сделать звуковые слои.

Сочетая песни и музыку в оркестровом исполнении, Гурвиц наделяет «Ла-Ла Ленд» дополнительным уровнем единства. Решение Гурвица и Шазелла в полной мере окупилось в финале фильма, в балете-фантазии. При минимуме диалогов и звуковых эффектов музыка усиливает эмоции, рожденные этим стилизованным фрагментом. По словам Гурвица, «то был поистине захватывающий процесс, надо было сочинить музыку для сцены-фантазии, создать эпилог, который будет полностью состоять из мелодий, уже прозвучавших в фильме, и наделять их новым значением». По мере того как одна мелодия плавно перетекает в другую, музыка Гурвица превращается в симфоническую сюиту, где прежняя радость пары смешивается с горько-сладкой меланхолией несбывшегося.

Все эти решения, как и многие другие, формируют наше впечатление от «Ла-Ла Ленда». Воссоздавая облик и атмосферу классического мюзикла в современном мире, фильм намекает, что люди и поныне испытывают чувства, которые можно выразить лишь в песне и танце. О Лос-Анджелесе часто отзываются пренебрежительно, называя миром фантазий, тем самым «ла-ла лендом», где живут снобы и пустышки, и время от времени фильм действительно высмеивает лицемеров, которых интересуют лишь их собственное эго и деньги. Впрочем, он тут же оспаривает этот образ, намекая, что и в этом городе есть место фантазиям как раз благодаря «глупцам, которые мечтают», которыми движет искренний порыв выразить свои чувства в выступлении. И все же фильм признает, что за успешную карьеру приходится платить. Так что пресловутое «ла-ла», упомянутое в названии фильма, — это отсылка не только к Лос-Анджелесу, но и к музыке, скрытой в глубине души, подстегивающей молодых идеалистов к созданию произведений искусства, которые затронут сердца других людей.



Механика кино

Кинопроизводство зависит от технологий и финансирования. Прежде всего, кинематографистам требуется довольно сложное оборудование. Роман может написать каждый, у кого есть ручка и бумага, а талантливый паренек с гитарой может стать музыкантом. Фильмам нужно куда больше. Даже простейшее домашнее видео, снятое на камеру, рождается благодаря замысловатой технологии. Для создания более масштабных фильмов требуются сложные камеры, осветительная аппаратура, студии для сведения и мастеринга фонограмм, лаборатории и компьютерные спецэффекты.

Отчасти именно из-за технологий создание фильма имеет коммерческую сторону. Одни компании производят оборудование, другие финансируют картину, третьи занимаются дистрибуцией и, наконец, кинотеатры и другие площадки представляют результат зрителям. В конце этой главы мы поговорим о том, как две эти составляющие — технологии и бизнес — влияют на искусство кино.

Машины, создающие иллюзии

Никакое искусство, в основе которого лежат движущиеся изображения, — ни кино, ни видео — не смогло бы существовать, будь человеческое зрение идеально. У нас очень чувствительные глаза, но их можно обмануть. Каждый, кто хоть раз ставил видео на паузу, знает, что фильм состоит из череды *кадров*, т. е. неподвижных картинок. Однако мы не воспринимаем отдельные кадры. Вместо этого мы наблюдаем непрерывное движение и постоянное освещение. Как же создается такое впечатление?

Долгое время люди считали данный эффект результатом «инерции зрительного восприятия», особенности зрения, благодаря которой изображение ненадолго задерживается на сетчатке глаза. Однако будь это действительно так, мы бы видели лишь непонятное пятно, состоящее из накладывающихся друг на друга фотокадров, но никак не плавное движение. На данный момент исследователи полагают, что кинематограф опирается на два психологических процесса — критическую частоту слияния мельканий и иллюзию движения.

Если мигать источником света все быстрее и быстрее, то в определенный момент (когда частота мигания достигнет примерно пятидесяти вспышек в секунду) вы увидите не пульсирующий свет, а постоянный. Фильм, как правило, снимают и показывают со скоростью двадцать четыре кадра в секунду. Затвор проектора дважды разбивает световой луч — когда запускается новое изображение и пока оно удерживается на месте. Так что каждый кадр фактически дважды выводится на экран. Благодаря этому число кадров в секунду увеличивается до сорока восьми и практически граничит с так называемой *критической частотой слияния мельканий*. Ранние немые фильмы снимались на более низкой скорости (зачастую от шестнадцати до двадцати изображений в секунду), а проекторы разбивали луч света только один раз на каждом кадре. Картинка на экране отчетливо мерцала, из-за чего в английском сленге почти сразу появилось специальное слово для фильмов — *flicker* («мерцание»). Оно дожило до наших дней, фильмы до сих пор называют *flick*.

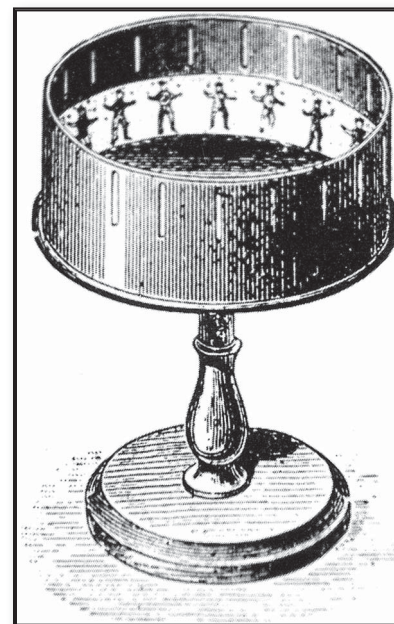
Второй фактор, влияющий на создание иллюзий в кино, — *иллюзия движения*. Если достаточно быстро менять изображения на экране, можно обмануть человеческое зрение, и нам будет казаться, что мы видим движение. Часто кажется, что на неоновых рекламках изображена движущаяся стрелка, но на самом деле это иллюзия, создаваемая статично расположенными лампочками, мигающими в заданном темпе. Определенные клетки глаза и мозга отвечают за анализ движения, яркости и границ объектов. Любой визуальный стимул, меняющий данные параметры, обманывает эти клетки, и они посылают неверный сигнал.

Иллюзия движения и критическая частота слияния мельканий — это особенности нашей зрительной системы, а технологии используют эти особенности для создания иллюзий. Некоторые механизмы создания движущихся изображений предвосхитили изобретение фильмов (1.11, 1.12). Фильмы в привычном нам понимании появились вместе с первой попыткой напечатать фотографии на полосках гибкого целлулоида.

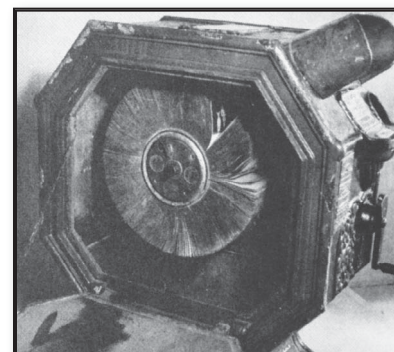
Создание фильма при помощи киноплёнки

До 2000-х кинематограф был практически полностью фотохимическим. Большинство фильмов, упоминаемых в данной книге в качестве примеров, снимались на киноплёнку, как и почти все старые фильмы, которые вы смотрите на DVD или с помощью стриминговых сервисов. Несмотря на распространение цифрового производства, некоторые режиссеры и операторы по-прежнему предпочитают фотохимию. Так что сначала мы рассмотрим фильмы, снятые на плёнку.

Фильм, снятый фотографическим способом, представляет собой ленту неподвижных изображений, каждое из которых немного отличается от остальных.



1.11



1.12

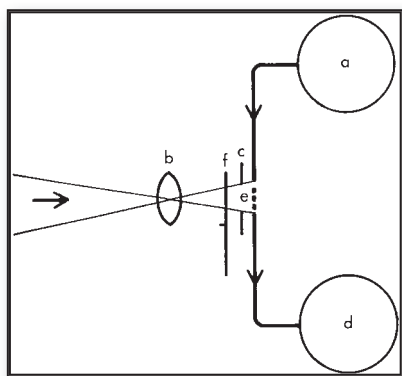
1.11–1.12 Первые устройства для создания движущихся изображений. Зоотроп, возникший еще в 1834 году, представляет собой бумажную ленту с изображениями, размещенную внутри вращающегося барабана (1.11). Мутоскоп, развлечение начала XX века, демонстрировал изображения, переворачивая карточки перед окуляром (1.12). (оба) © Центр исследования кино и театра Висконсина

Эта лента начинает свой путь как неэкспонированная киноплёнка, вставленная в камеру, а готовый фильм в конечном счете представляет собой ещё одну ленту плёнки, пропущенную через проектор. И камера, и проектор покадрово протягивают ленту мимо источника света. На долю секунды изображение замирает, прежде чем его заменит следующее. В случае с камерой объектив собирает свет извне, а проектор использует источник света, чтобы выводить изображения на экран. В некотором смысле проектор — это камера наоборот (1.13, 1.14).

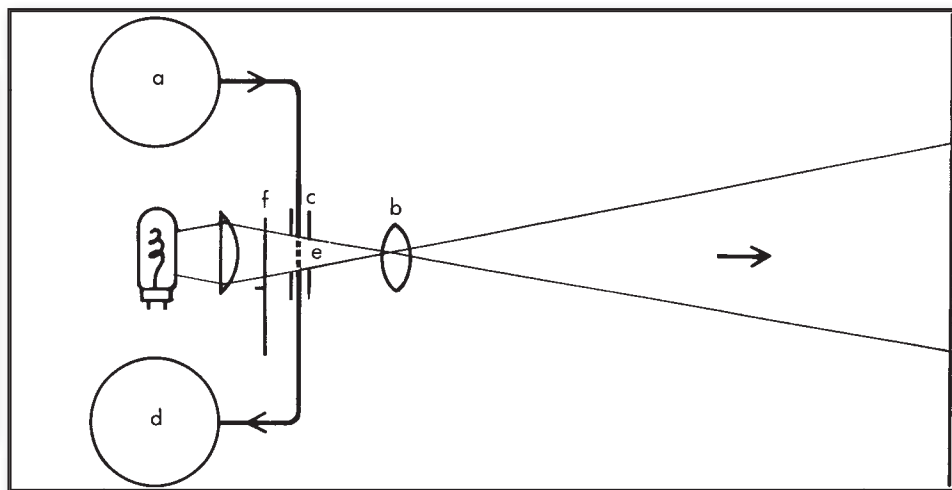
Во время съёмок наиболее распространённая скорость составляет двадцать четыре кадра в секунду (к/с), та же скорость обычно сохраняется при показе отснятого материала. В случае с 35-миллиметровым форматом плёнка проносится через проектор со скоростью 27,5 метра в минуту, а значит, на двухчасовой художественный фильм уходит примерно чуть больше трёх километров плёнки.

Лента плёнки, которую достают из камеры, обычно представляет собой *негатив*. То есть цвета и яркость изображений на ней обратны исходным. Чтобы вывести изображения на экран, нужно напечатать *позитив*. Для этого нужно другое оборудование — *кинокопировальный аппарат*, который дублирует или модифицирует материал, отснятый на камеру. Подобно проектору, этот аппарат контролирует прохождение света через плёнку — в данном случае через негатив. Подобно камере, он фокусирует свет для создания изображения — в данном случае на неэкспонированном рулоне плёнки. Хотя можно создать нефотграфические изображения, начертив, нарисовав или нацарапав их на плёнке, большинство кинематографистов доцифровой эпохи полагались на камеру, кинокопировальный аппарат и фотографическую технологию.

Если вам в руки попадет плёнка, которая прошла через эти устройства, вы заметите несколько моментов. Одна её сторона блестит больше, чем другая. Киноплёнка состоит из прозрачной пластиковой *основы* (блестящая сторона), на которую наложена *эмульсия*, несколько слоев желатина, содержащего светочувствительные материалы. У черно-белой плёнки эмульсия содержит крупинцы галогенида серебра. В случае с цветной плёнкой в эмульсию добавлены



1.13



1.14

1.13–1.14 Перемещение плёнки: камера и проектор. В светонепроницаемом корпусе (1.13) приводное устройство протягивает неэкспонированную киноплёнку из кассеты (а) мимо объектива (b) и кадрового окна (c) к приемной кассете (d). Объектив строит оптическое изображение снимаемого объекта на каждом кадре плёнки (e). Механизм продвигает плёнку скачкообразно, ненадолго задерживая кадры в кадровом окне. Затвор (f) впускает свет через объектив, только когда кадр неподвижен и готов к экспонированию. По сути, проектор — это камера наоборот, источник света расположен внутри устройства, а не снаружи (1.14). Приводное устройство вытягивает киноплёнку из кассеты (а) и тянет мимо объектива (b) и кадрового окна (c) к приемной кассете (d). Луч света проходит через изображения (e) и увеличивается объективом для проекции на экран. И здесь механизм скачкообразно продвигает плёнку мимо кадрового окна, а затвор (f) впускает свет, только когда кадр останавливается.

несколько слоев химических красителей, взаимодействующих с галогенидами серебра. В обоих случаях миллиарды микроскопических частиц образуют сгустки светлого, темного и цветного в соответствии с отснятой сценой.

Что же помогает прохождению пленки через камеру, кинокопировальный аппарат, проектор? По краям лента перфорирована, так что маленькие зубчики (*зубчатые барабаны*) устройств захватывают отверстия (*перфорационные отверстия*) и тянут за собой пленку — плавно и в одном и том же темпе. На ленте также есть место для звуковой дорожки.

Существует мировой стандарт для размера и местоположения перфорации и для места, отведенного под звуковую дорожку. То же можно сказать и о ширине пленочной ленты, которую называют *формат кинопленки* и измеряют в миллиметрах. В истории кино большинство коммерческих кинотеатров использовали 35-миллиметровую пленку, однако есть и другие международные стандарты: «Супер-8» (8-мм), 16-мм и 70-мм **(1.15–1.19)**.

Как правило, качество изображения растет с шириной пленки, поскольку чем больше размер изображения, тем лучше четкость и детализация. При прочих равных условиях пленка шириной 35 мм обеспечивает куда более высокое качество картинки, чем 16 мм, а пленка шириной 70 мм превосходит обе предыдущие. На данный момент лучшее качество фотографических изображений, доступное зрителю, предлагает система Imaх **(1.20)**.

С приходом цифрового кинематографа 16-миллиметровая пленка перестала быть любительским форматом. Если вы пошли на вводный курс по обучению кинопроизводству, скорее всего, вы будете снимать на цифровую камеру, а не на пленку шириной 16 мм. И все же в коммерческих фильмах, создатели которых пытаются сэкономить либо сделать их «похожими на документальные», до сих пор используется улучшенная версия этого формата — «Супер-16». К недавним примерам использования «Супер-16» относятся «Повелитель бури», «Черный лебедь», «Королевство полной луны», «Кэрол» и «Джеки». В комедии «Армагеддец» используется и 35-миллиметровая, и обычная 16-миллиметровая пленка. Пленка «Супер-8» по-прежнему время от времени используется в профессиональных картинах — как правило, чтобы симитировать либо домашнее любительское видео, либо телевизионное изображение. В фильме «Супер 8» использовалась пленка «Супер-16» и «Супер-8» для создания материала, якобы отснятого главными героями в юности. С помощью Imaх и других камер, использующих пленку шириной 65 мм, были сняты игровые фильмы, в частности, сцены в картинах «Начало», «Миссия невыполнима: протокол “Фантом”», «Гравитация», «Интерстеллар», «Омерзительная восьмерка» и «Дюнкерк».

Звуковая дорожка идет сбоку вдоль всей кинопленки. Магнитные звуковые дорожки в виде магнитной ленты **(1.19)** практически исчезли. У большинства современных фильмов, снятых фотографическим способом, есть оптическая звуковая дорожка, кодирующая звуковую информацию в виде светлых и темных пятен, идущих вдоль кадра. Во время производства фильма электрические импульсы, поступающие из микрофона, преобразуются в пульсацию света, которая фотографически фиксируется на движущейся кинопленке. Когда фильм выводят на экран с помощью проектора, оптический трек выдает световые сигналы разной интенсивности, которые преобразуются обратно в электрические импульсы, а затем — в звуковые волны. Оптическая звуковая дорожка на 16-миллиметровой пленке расположена справа **(1.16)**, а на 35-миллиметровой — слева **(1.17, 1.18)**. В каждом случае звук, как правило, кодируется как *фонограмма переменной ширины*, которая представляет собой извилистую черно-белую полосу, идущую вдоль кинопленки.

Звуковая дорожка к фильму может быть *монофонической* и *стереофонической*. На пленке формата 16-мм **(1.16)** и на первой полоске пленки формата 35-мм **(1.17)** монофонические оптические дорожки. Стереофонический оптический звук записан как пара волнистых линий с левой стороны **(1.18)**. В случае с цифровым звуком вдоль перфорации, между отверстиями перфо-



1.15 Супер-8



1.16 16-мм



1.17 35-мм



1.18 35-мм



1.19 70-мм

1.15–1.19 Форматы пленки. Пленка «Супер-8» шириной 8 мм (1.15) была популярна среди новичков и режиссеров экспериментального кино. «Год лошади», фильм о концерте Нила Янга, частично снимался на «Супер-8». 16-миллиметровая пленка (1.16) использовалась для создания фильмов как любителями, так и профессионалами. Фонограмма переменной ширины (с. 27) располагается с правой стороны. 35-мм (1.17) — стандартный формат пленки для игровых фильмов. В данном примере звуковая дорожка расположена с левой стороны. На 35-миллиметровой пленке, на которую снимался «Парк Юрского периода» (1.18), видна оптическая (аналоговая) стереофоническая звуковая дорожка (с. 27) слева от изображения, закодированная в виде двух волнистых линий. Напоминающие азбуку Морзе точки между стереофонической звуковой дорожкой и областью изображения — это тайм-код для синхронизации фильма с DTS-файлами на CD-ROM. Еще одна пленка — формата 70-мм (1.19) — использовалась для исторических постановок и масштабных боевиков вплоть до 1990-х. На фрагменте пленки из фильма «Охота за «Красным Октябрем»» стереофоническая магнитная звуковая дорожка идет по обоим краям пленки и между границей изображения и перфорационными отверстиями, обеспечивая шесть отдельных звуковых каналов.



1.20 Фильм в Imax. Изображение в Imax печатается на пленке шириной 70 мм, но расположено горизонтально, из-за чего каждое изображение становится в 10 раз больше, чем на 35-миллиметровой пленке, и в три раза больше, чем на 70-миллиметровой. Фильм в Imax можно выводить на огромный экран без потери детализации.

рации или ближе к левой стороне кадра пленки располагается чередой точек и тире, содержащая информацию о звуке. Проектор сканирует эти отметки, будто считывая штрих-код.

Создание фильма цифровыми средствами

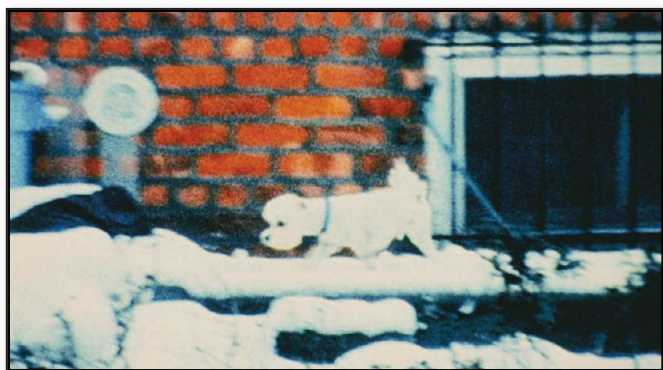
Цифровые технологии предоставили кинематографистам ряд новых инструментов. Изначально компьютеры использовались для монтажа и обработки специальных эффектов, но в конечном счете стали возможны цифровая съемка и показ фильмов. Возможно, сначала термин «*цифровой фильм*» показался противоречивым¹, однако его приняли все, причем практически мгновенно. Некоторые предпочитают говорить о *цифровом захвате изображения*, не используя понятие «*цифровая съемка*», но большинство все-таки называет создателей цифрового кино кинематографистами. Мы поступим так же.

Цифровая съемка В некоторой степени профессиональная цифровая кинокамера действует точно так же, как камера с 35-миллиметровой пленкой. Оператор выстраивает кадр с помощью видоискателя. Можно отрегулировать выдержку и скорость записи. Спереди объектив собирает и фокусирует свет, отраженный от объекта. Похожий на затвор механизм разбивает материал на кадры, обычно со скоростью двадцать четыре кадра в секунду. Профессиональная цифровая камера даже выглядит очень похоже на традиционную камеру с 35-миллиметровой пленкой. Дизайн отражает старания производителей сделать новое устройство знакомым для операторов.

Вместо полосы пленки, со свистом несущейся через кадровое окно за объективом, у цифровой камеры есть неподвижный сенсор. Сенсор покрыт сеткой из нескольких миллионов микроскопических диодов, светочувствительных элементов. Каждый диод улавливает крошечную долю света. Диоды создают пиксели (сокращенно от «элементы изображений» — picture elements) итогового изображения. Сенсор преобразует поступающие световые паттерны в электрические импульсы, которые отправляются на записывающее устройство и превращаются в файлы, состоящие из единиц и нулей. Аналогичный процесс дискретизации и оцифровки происходит при записи звука.

Кадр фотографической пленки содержит миллиарды крупниц визуальной информации. Однако пиксели куда больше этих частиц, так что создать цифровое изображение, которое будет настолько же детализированным, как на

¹ В английском языке слово *film* обозначает и фильм, и пленку.

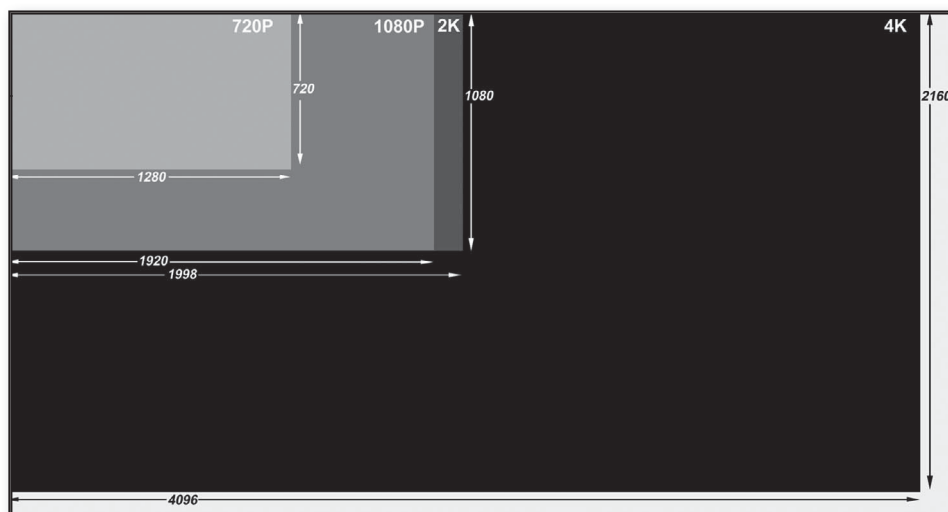


1.21 Совмещение цифрового видео и пленки. В фильме «Осленок Джулиэн» пиксели и зернистость образуют уникальную фактуру изображения, а высокая контрастность подчеркивает чистоту цветов и форм, из-за чего создается ощущение галлюцинации.

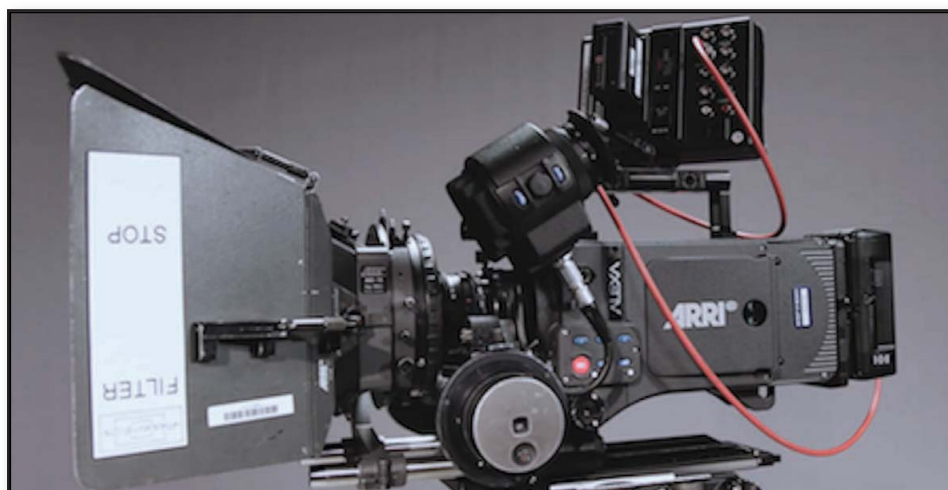
35-миллиметровой пленке, — непростая задача. Качество цифрового изображения зависит от нескольких факторов, включая размер сенсора, количество пикселей и тип сжатия файлов. В результате появились несколько форматов записи цифрового изображения. Первая волна пришлась на девяностые годы, когда использовали формат, известный как цифровое видео (DV). Разрешение изображений было довольно низким (около 350 000 пикселей), однако в руках опытного оператора они могли выглядеть эффектно, как в фильме «Замороженные» Спайка Ли (оператор Эллен Кёрас). Некоторые кинематографисты даже обыгрывали грубую фактуру DV. В фильме «Танцующая в темноте» используется насыщенное DV-изображение, чтобы показать выдуманный мир молодой слепнущей матери, а «28 дней спустя» адаптировал этот грубый видеоформат для хоррора. Хармони Корин снял картину «Осленок Джулиэн» с помощью бытовых мини-видеокамер DV-формата, перевел снятый материал на пленку и несколько раз перепечатал (1.21).

С развитием цифровой съемки в 2000-х появилось *видео высокого разрешения (HD)*, ставшее предпочтительным выбором для создания цифровых фильмов — как любительских, так и профессиональных. Сегодня HD-видео обычно использует цифровые форматы — 720р и 1080р. Числа означают количество горизонтальных линий на экране, а «р» — прогрессивную развертку, обновляющую каждый кадр подобно монитору компьютера. Изображения 720р содержат примерно 921 000 пикселей, а 1080р — почти 2,1 миллиона.

Дальнейшие инновации привели к появлению более четких, детализированных, лишенных искажений изображений. Новые форматы, известные как *цифровое кино*, стандартизировали в зависимости от разрешения: **2К** (горизонтальное разрешение 2048 пикселей либо всего 3,2 миллиона пикселей)



1.22 Размеры сенсоров в пикселях для четырех стандартных цифровых форматов. Повсеместно используемая система для цифрового видео и кино с наименьшим разрешением, 720р — 1280 (в ширину) на 720 (в высоту) пикселей, что составляет 0,92 мегапикселя (1 мегапиксель равен 1 миллиону пикселей). Формат 720 используется в основном для вещания в США, кабельного телевидения и интернет-видео. Следующий формат — 1080 HD с прогрессивной либо чересстрочной разверткой. HD составляет 1920 на 1080 пикселей, т. е. в общей сложности 2,1 мегапикселя. Формат 2К обычно поддерживает изображение 1998 на 1080 пикселей, что составляет 2,2 мегапикселя. 4К, как правило, составляет 4096 на 2160 пикселей, что дает 8,8 мегапикселя.

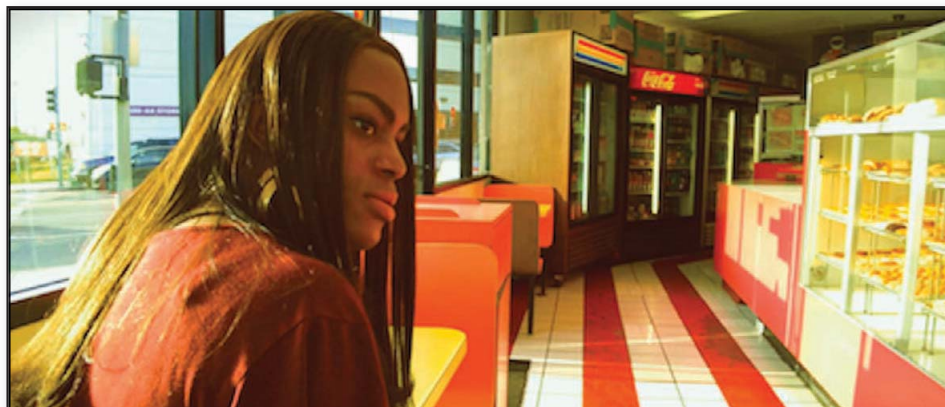


1.23 Цифровая камера. Arri Alexa — одна из наиболее часто используемых профессиональных цифровых камер. Черная коробочка, прикрепленная сзади, — это батарея. Монитор находится сверху корпуса; на переднем плане видоискатель, окуляр которого направлен вверх. На шарнирном креплении слева фильтры, а панель с надписью «Arri» открывается, и туда можно подключить записывающее устройство, жесткий диск. Источник: ARRI AG.

и **4К** (горизонтальное разрешение 4096 пикселей либо всего 12,7 миллиона пикселей). Прямоугольники на рисунке **1.22** представляют количество пикселей в каждом формате. Изображения, проецируемые на экран, будут одного и того же размера, однако плотность визуальной информации, содержащейся в каждом изображении, растет пропорционально количеству пикселей. Поскольку количество точек увеличивается и вертикально, и горизонтально, разрешение умножается: **4К** содержит не в два, а в четыре раза больше информации, чем **2К**. В каждом формате могут создаваться изображения разных пропорций при разном соотношения сторон кадра, из-за чего количество пикселей может незначительно отличаться (подробнее об этом — в главе 5). Сенсоры форматируются под разные размеры изображения.

Движущиеся изображения хранятся на картах памяти — более крупных вариантах карт, знакомых нам по цифровой фотографии. Если требуется больший объем, создатели фильмов обращаются к жестким дискам (**1.23**). После того как изображения скачиваются и копируются, носитель, на котором хранился отснятый материал, можно очистить и использовать повторно. Огромным преимуществом такой системы является то, что стоимость цифровых носителей информации гораздо ниже стоимости неэкспонированной фотопленки, которая является дорогостоящей статьей бюджета традиционного фильма. Недостаток в том, что настолько большие объемы данных требуют большого пространства для хранения. В готовом виде художественные фильмы могут занимать от 10 до 12 терабайт (ТБ), а весь отснятый материал может занять 350 ТБ. Поэтому цифровые изображения неоднократно сжимают, а потом распаковывают в процессе создания фильма и до его показа. Художественный фильм из числа тех, что вы смотрите в местном кинотеатре, занимает, вероятно, не более 100–350 гигабайт (ГБ) на жестком диске, который подключают к проектору.

Камеры для создания цифровых фильмов развивались: изначально разрешение составляло **2К** (они использовались на съемках фильма «Звездные войны: Эпизод 2 — Атака клонов»), а впоследствии дошло до **4К** — современного стандарта. Некоторые кинематографисты осваивали и более высокое разрешение. «Исчезнувшая» стала первым коммерческим художественным фильмом, снятым в разрешении **6К**, в основном, чтобы позволить режиссеру Дэвиду Финчеру обрабатывать отснятый материал на этапе постпродакшена,



1.24 Разрешение 4K для независимого фильма. Высокое разрешение и яркие краски в снятом на iPhone «Мандарине» Шона Бейкера.

не теряя качества. Когда появились бытовые камеры и смартфоны с 4K, малобюджетные проекты выиграли (**1.24**). Как оказалось, особую ценность эти инструменты представляют для создателей документального кино: компактность камеры позволяет снимать в самых разных ситуациях, где невозможно было бы использовать кинокамеру с пленкой.

Кроме того, некоторые проекты совмещают съемку на пленку с цифрой. В фильме «Стив Джобс» есть фрагменты, отснятые на пленку 16-мм, 35-мм, а также на цифру. После цифрового «Мандарина», Шон Бэйкер снял «Проект Флорида» на 35-миллиметровую пленку, но добавил эпилог, снятый на iPhone. Подобно тому, как художники выбирают, что использовать — масло, акварель или акрил, кинематографисты исследуют различные визуальные особенности каждого формата.



1.25 Цифровая проекция для кинотеатра. Многие фильмы доставляют в кинотеатры на жестких дисках.

Цифровой показ Какое-то время фильмы, снятые в цифровом формате, переводились на пленку и рассылались кинотеатрам в формате 35-мм. После периода довольно медленного роста, в 2010–2011 годах произошел резкий скачок, и вскоре в большинстве коммерческих кинотеатров цифровая проекция заменила 35-миллиметровую во всем мире.

Цифровая проекция, как правило, осуществляется в форматах 2K или 4K. В самом распространенном проекционном оборудовании используются крошечные чипы — каждый всего несколько сантиметров шириной. На поверхности этих чипов несколько миллионов алюминиевых зеркал. Каждое зеркало соответствует одному пикселю разрешения и должно отражать красный, зеленый или синий свет от ксеноновой лампы. Вибрируя тысячу раз в секунду, включаясь и выключаясь, чипы отражают световые паттерны. Их сочетание порождает смешение цветов, которое и проецируется на экран.

Как и большинство компьютерного оборудования и программного обеспечения, цифровые системы для кинотеатров постоянно модернизируются. Одной из инноваций стала замена ксеноновых ламп лазерными источниками света для получения более яркого изображения. Также можно полностью убрать проекторы, а фильмы показывать с помощью огромного светодиодного экрана.

Фильм кодируется как пакет цифровой фильмокопии (Digital Cinema Package или DCP). Это набор зашифрованных файлов, содержащих изобра-



СМОТРИТЕ БЛОГ
www.davidbordwell.net/blog

Мы анализируем развитие цифрового кинопоказа в серии статей “Pandora’s digital box”.

жения, звук, субтитры и другую информацию. DCP можно доставить в кинотеатр на жестком диске, с помощью спутника или безопасного интернет-соединения (1.25). Нестандартные фильмы могут передаваться на дисках Blu-ray для показа с помощью цифровой системы кинотеатра.

Новая технология кинопроизводства и кинопоказа получила импульс к развитию благодаря возрождению 3D-фильмов в середине 2000-х. Цифровая съемка оказалась более надежной и эффективной, когда речь зашла о стереокино. Большой хит Джеймса Кэмерона «Аватар» послужил образцом не только 3D-фильма, но и цифрового кино в целом.

Снимая фильм или видео, его создатель всегда вынужден делать тот или иной творческий выбор. Теперь, когда мы поняли, какими техническими инструментами располагаем, можно рассмотреть, как обращаются с ними кинематографисты в своей работе.

Создание фильма: производство

Как бы ни была важна технология, фильмы еще и являются частью общественных институтов. Порой социальный контекст личный — например, когда семья записывает фрагменты из своей жизни, чтобы показать друзьям или родственникам. Однако фильмы, предназначенные для широкой аудитории, принадлежат сразу нескольким институтам.

Как правило, фильм проходит три этапа: *производство, дистрибуцию и показ*. Фильм создает отдельный человек, группа людей или компания. Компания-дистрибьютор предоставляет копии фильма сетям кинотеатров, а кинотеатры показывают фильм зрителю. Затем выпускают DVD и Blu-Ray, которые расходятся по сетевым магазинам и пунктам проката. После этого фильм можно посмотреть по телевизору, с экрана компьютера или планшета. В случае с видео по требованию, стриминговыми сервисами и такими сайтами, как YouTube, Интернет становится и дистрибьютором, и местом показа.

Вся эта система зависит от наличия непосредственно фильмов, так что давайте начнем с процесса производства. Большинство фильмов проходят четыре четких этапа:

1. *Написание сценария и финансирование.* Разрабатывается идея фильма, пишется сценарий. Также создателям фильма требуется финансовая поддержка проекта.
2. *Подготовка к съемкам.* Как только сценарий более-менее готов и как минимум есть уверенность в получении финансирования, создатели фильма планируют его фактическое производство.
3. *Съемки.* Создается изображение и звук фильма.
4. *Сборка.* Изображение и звук совмещаются в окончательном виде. К данному этапу относятся монтаж фильма и звука, создание спецэффектов, добавление музыки или дополнительных реплик и титров.

Этапы могут накладываться друг на друга. Создатели фильма могут искать финансирование по ходу съемок и сборки фильма, а монтаж порой происходит прямо во время съемок. Кроме того, каждый последующий этап влияет на результаты предыдущего. Идея фильма может кардинально поменяться в законченном сценарии, сценарий может преобразиться до неузнаваемости в процессе съемок, а отснятый материал приобретет новое значение на стадии сборки.

Эти четыре этапа подразумевают множество рабочих мест. Над большинством картин работают сотни специалистов, которые выполняют десятки профильных задач. Тщательно организованное разделение труда, давно доказало свою эффективность при подготовке, съемке и сборке крупнобюджетного кино. В проектах поменьше каждый выполняет несколько задач. Режиссер

“Мы не сторонимся тех, кто снимает только цифровое кино. Мы просто очень, очень любим пленку. От тех кто всерьез увлечен созданием изображений, ты никогда не услышишь: “Хочу, чтобы пленка выглядела как цифра!” Ты слышишь: “Хочу, чтобы цифра выглядела как пленка”».

Пол Корвер, руководитель компании постпродакшена Cinelicious, Голливуд



СМОТРИТЕ БЛОГ

www.davidbordwell.net/blog

Изучение киноиндустрии с точки зрения бизнеса было главной темой исследования Университета Висконсин в Мэдисоне. Мы ссылаемся на инновационную работу наших коллег в статье “Industrial strength”.

“Фильм рождается у меня в голове, а на бумаге я его убиваю. Потом его возрождают актеры, но он снова умирает на пленке. Потом он возрождается в третий — последний — раз в монтажной, где расчлененные фрагменты становятся единым целым».

Робер Брессон, режиссер

может выступить еще и монтажером фильма, а звукооператор на съемочной площадке может еще и координировать сведение звука. В картине «Проклятие» — автобиографическом фильме Джонатана Кауэтта, выросшего в неблагополучной семье, — собраны фотографии, аудиозаписи, домашние фильмы и видеоролики за девятнадцать лет. Кауэтт снял новые сцены, смонтировал все в iMovie, свел звук и перенес результат на цифровое видео. Создавая свой личный документальный фильм, Кауэтт сам осуществил практически все этапы кинопроизводства.

Этап написания сценария и финансирования

На данном этапе центральное значение имеют две должности — продюсера и сценариста. Задача *продюсера* главным образом носит финансовый и организационный характер. Продюсер может быть независимым, из тех, кто раскапывает кинопроекты и пытается убедить киностудии или дистрибьюторов профинансировать фильм. Или же продюсер может работать на дистрибьюторскую компанию и придумывать идеи для фильмов. Также студия может нанять продюсера, чтобы скомпоновать конкретный проект.

Продюсер нянчится с этим проектом, пока пишется сценарий, находит финансирование и организует поиск персонала, который будет работать над фильмом. В период съемок и сборки продюсер, как правило, выступает в качестве связующего звена между сценаристом или режиссером и компанией, которая финансирует фильм. После завершения работы над фильмом продюсер часто занимается дистрибуцией, продвижением и маркетингом. Как правило, продюсер отвечает еще и за возврат средств, инвестированных в картину.

Все эти задачи может выполнять один продюсер, однако в современной американской киноиндустрии работу продюсера подразделяют на несколько частей. *Исполнительный продюсер* — это часто человек, который организует финансирование проекта либо приобретает права на литературные произведения. Как только начинается производство фильма, *линейный продюсер* осуществляет контроль повседневной работы режиссера, актерского состава и съемочной группы. Линейному продюсеру помогает *помощник продюсера*, выступающий в качестве связующего звена между лабораториями и техническим персоналом.

Главная задача *сценариста* — подготовить *сценарий*. Иногда автор создает оригинальный сценарий и отправляет его агенту, который представляет его кинокомпаниям. Либо опытный сценарист встречается продюсера на питчинге, где может предложить свои идеи сценариев. Первая сцена «Игрока» Роберта Олтмена высмеивает питчинги, показывая, как сценаристы предлагают притянутые за уши варианты — «что-то среднее между “Из Африки” и “Красоткой”». Бывает, что у продюсера появляется идея, и он нанимает сценариста, чтобы развить ее. Такой подход распространен, когда права на роман или пьесу принадлежат продюсеру и он хочет адаптировать произведение для экрана.

Сценарий может написать режиссер, как поступают Пол Томас Андерсон, братья Коэн и Квентин Тарантино. Некоторые режиссеры тесно сотрудничают со сценаристами. Келли Райхардт написала адаптацию книги Джона Рэймонда для фильма «Старая радость». Для проекта «Венди и Люси» Рэймонд написал экспозицию, а пока он писал рассказ, Райхардт работала над сценарием. Они постоянно обменивались идеями. «Его захватывает процесс создания фильма, — рассказывает Райхардт. — А меня захватывает процесс написания сценария».

Как правило, сценарий проходит несколько этапов. К ним относится разработка *трипмента* — пересказа действия, затем наступает пора одного или нескольких полных драфтов, и наконец появляется итоговый вариант, *постановочный сценарий*. Многократное переписывание — обычная практика, так что сценаристы часто несколько раз пересматривают свою работу.



СМОТРИТЕ БЛОГ
www.davidbordwell.net/blog

Мы обсуждаем одного продюсера, который обладал исключительным уровнем контроля над своими проектами («Унесенные ветром», «Ребекка», «Дуэль под солнцем») в материале «A dose of DOS: Trade secrets from Selznick».

“Сценарий имеет такое же отношение к фильму, как партитура к симфоническому исполнению. Есть люди, которые читают ноты и “слышат” симфонию, но нет двух режиссеров, которые прочтут сценарий и представят одну и ту же картинку. Двумерные паттерны цветного света куда сложнее, чем одномерная нить звука».

Артур Ч. Кларк, соавтор сценария, «2001 год: Космическая Одиссея»

Если продюсер или режиссер сочтет сценарий неудовлетворительным, могут нанять другого сценариста, чтобы он пересмотрел написанный текст. Большинство голливудских сценаристов зарабатывают на жизнь тем, что переписывают чужие сценарии. Как вы можете себе представить, зачастую это приводит к конфликтам относительно того, кто из авторов имеет право быть указанным в титрах. В американской киноиндустрии решением таких споров занимается Гильдия сценаристов.

Постановочные сценарии тоже постоянно меняются. Некоторые режиссеры позволяют актерам менять реплики, а проблемы, возникшие на натуре или на площадке, могут потребовать внесения изменений в сцену. На этапе сборки сцены, отснятые по сценарию, зачастую сокращаются, меняются местами или вовсе выбрасываются.

По мере подготовки сценария продюсер планирует финансирование фильма. Вот он уже нашел режиссера и кинозвезд, чтобы проект казался перспективным вложением для инвесторов. Теперь ему предстоит подготовить бюджет, указав в нем *расходы над чертой*¹ (расходы на приобретение прав на литературный первоисточник, работу сценариста, режиссера и основного актерского состава), а также *расходы под чертой* (расходы на работу съемочной группы, второстепенного актерского состава, на этапы съемки и сборки, страховку и рекламу). Сумму расходов над чертой и под чертой называют *стоимостью негатива* (то есть общей стоимостью производства итогового варианта фильма).

Не у всех фильмов есть полноценный сценарий. Например, сценарий для документального фильма в принципе сложно написать заранее. Однако, чтобы получить финансирование, как правило, нужно представить краткое содержание или описание, а некоторые документалисты пишут подробный план, даже если понимают, что фильм будет меняться в процессе создания. Если документальный фильм делается из уже существующего материала, его автор часто пишет текст для закадрового комментария, когда большая часть фрагментов уже собрана.

Этап подготовки

Когда вопрос финансирования более-менее решен, а сценарий достаточно готов к съемкам, создателям можно начинать приготовления к фактическому производству. В производстве коммерческих фильмов этот этап называют **препродакшеном**. *Режиссер*, который мог прийти на проект на более ранних стадиях, играет главную роль на этом и следующих этапах. Режиссер координирует работу всех, кто трудится над созданием фильма. Хотя полномочия режиссера не абсолютны, как правило, считается, что именно он в большей степени несет ответственность за окончательный вид и звук.

На данном этапе продюсер и режиссер нанимают съемочную группу и подбирают актеров на роли, а также ищут натуру для съемок. Кроме того, они готовят расписание съемок на каждый день. Все это делается с учетом бюджета. Продюсер решает, что отдельные планы будут снимать «вне последовательности», т. е. в том порядке, который удобнее всего для производства, а в нужном порядке их соберут уже в монтажной. Вывоз оборудования и съемочной группы на натуру обходится очень дорого, поэтому, продюсеры, как правило, предпочитают отснять все сцены, где действие разворачивается в одном и том же месте, за один раз. В фильме «Парк Юрского периода» прибытие главных героев на остров и их отъезд в финале снимались в самом начале производства, за три недели, проведенные на Гавайях. Также продюсер должен спланировать съемки, учитывая занятость актеров, которые не могут присутствовать на площад-



СМОТРИТЕ БЛОГ

www.davidbordwell.net/blog

Мы рассматриваем искусство написания сценария в двух статьях — “JCC” и “Scriptography”. Другие статьи посвящены деятельности известных сценаристов-режиссеров: Дэвиду Кеппу («Парк Юрского периода», «Срочная доставка») в статье “David Koepp: Making the world movie-sized” и Александру Пэйну («На обочине», «Небраска») в статье “Alexander Payne’s vividly shot reality”.

“Многие, многие писатели терпят неудачу, пытаясь стать сценаристами, потому что искренне верят, что писать для кино — значит быть писателем. Нет. Писать для кино — значит быть кинематографистом».

Жан-Клод Каррьер, сценарист

¹Термины «расходы над чертой» (above the line) и «под чертой» (below the line) появились на заре Золотого века Голливуда и отражают особенности устройства студий того времени, а также практику оформления бухгалтерской отчетности в США, где «над чертой» — себестоимость, а «под чертой» — операционные расходы. — *Прим. ред.*

ке ежедневно. Многие продюсеры стараются запланировать съемку наиболее сложных сцен в самом начале, до того как актеры начнут уставать. Сложная сцена боксерского матча в фильме «Бешеный бык» снималась первой, а диалоги — уже потом. Учитывая все эти обстоятельства, продюсер составляет график, в котором совмещаются занятость актерского состава, съемочной группы, доступность природы и даже наиболее удачное время года для съемок.

Во время препродакшена некоторые события происходят одновременно, а контроль за ними осуществляют режиссер и продюсер. Сценарист редактирует сценарий, пока кастинг-директор набирает актеров. Режиссер и главный оператор ищут натуру¹ для съемок.

В крупных проектах режиссер координирует работу специалистов в нескольких отделах. Он/она работает с *художественно-постановочным отделом*, во главе которого стоит *художник-постановщик*. Художник-постановщик отвечает за визуализацию места действия фильма. Этот отдел создает чертежи и планы, определяющие архитектуру и цветовую гамму декораций. Под руководством художника-постановщика *арт-директор* фильма координирует возведение и покраску декораций. *Художник-декоратор* — зачастую это человек с опытом в области оформления интерьеров — приводит съемочную площадку и декорации в соответствие с конкретными целями фильма, контролируя работу сотрудников, которые отвечают за поиск реквизита, а также *установщика реквизита*, который размещает предметы на съемочной площадке во время съемок. *Художник по костюмам* отвечает за эскизы и создание гардероба для производства фильма.

Работая с художником-постановщиком, художник-раскадровщик может получить задание составить **раскадровку**, серию покадровых набросков каждой сцены, включая примечания о костюмах, освещении и операторской работе (1.26). Большинство режиссеров не требуют раскадровку каждой сцены, однако для экшен-эпизодов, кадров со спецэффектами либо планов, требующих сложной операторской работы, как правило, создается подробная раскадровка. Раскадровка позволяет операторскому отделу и отделу по работе со спецэффектами получить хотя бы предварительное понимание того, как должен выглядеть готовый кадр. Изображения с раскадровки можно отснять, смонтировать, а потом продемонстрировать вместе со звуком, чтобы создать визуальное представление о сцене. Это один из видов *аниматика*.

Компьютерная графика позволяет спланировать все еще тщательнее. Процесс предварительной визуализации превращает раскадровки в трехмерную анимацию с двигающимися фигурами героев, их репликами, звуковыми эффектами и музыкой. С помощью современного программного обеспечения можно сделать персонажей и место действия похожими на то, как они будут выглядеть в фильме, и добавить текстуры и освещение. Как правило, аниматик используется, чтобы спланировать сложные экшен-сцены либо спецэффекты (1.27), но еще он помогает режиссеру опробовать несколько вариантов постановки сцены, движения камер и хронометража фрагмента. Подробная превизуализация с временным саундтреком создавалась для фильма «Повелитель стихий». Оператор Эндрю Лесни рассказывает, как часто приходилось обращаться к превизуализации, начиная с этапа предварительного планирования и заканчивая постпродакшеном: «Она оказалась неоценимой для отделов визуальных эффектов, спецэффектов, трюков, освещения, производства и художественного оформления, благодаря ей общие расходы на производство значительно снизились».

Иногда раскадровки или короткие превизуализации фильмов делают еще до начала препродакшена, чтобы получить финансирование. Режиссер Анджелина Джоли создавала раскадровки для «Несломленного» в домашних условиях и использовала их для питчинга фильма в компании Universal.

¹ Также поиском локаций для съемок занимается локейшен-менеджер. — Прим. ред.



1.26



1.27

1.26–1.27 Планирование визуального облика фильма. Страница из раскадровки «Птиц» Хичкока (1.26). Простая превизуализация «Тихоокеанского рубежа», сделанная с помощью компьютерной анимации (1.27).

Этап съемок

Несмотря на то что термин «производство» относится ко всему процессу создания фильма, голливудские кинематографисты также используют его в отношении этапа съемок. Также съемки называют *съемочным периодом*.

Отделы и персонал Во время съемок режиссер руководит так называемой *режиссерской группой*, куда входят следующие сотрудники:

- *Помощник режиссера по сценарию*, также известный как скрипт-супервайзер. Он отвечает за все детали в кадре, их согласованность со сценарием и единообразие этих деталей в разных дублях и сценах. Помощник проверяет внешний вид актеров (было пальто персонажа застегнуто в предыдущей сцене или нет), реквизит, освещение, движение, размещение камеры и хронометраж каждого плана¹.
- *Первый помощник режиссера* или *второй режиссер*², мастер на все руки, вместе с режиссером планирует ежедневный график съемок. Он или она готовит каждый кадр для утверждения режиссером и при этом присматривает за актерами, следит за соблюдением правил техники безопасности и поддерживает жизнь на площадке.
- *Второй помощник режиссера*³, который служит связующим звеном между вторым режиссером и операторской группой, а также командой осветителей.
- *Третий помощник режиссера*⁴, осуществляющий передачу информации между режиссером и персоналом.

¹ Скрипт-супервайзер в РФ в первую очередь следит за текстом сценария, а потом уже может заниматься задачами, описанными выше. — *Прим. ред.*

² В РФ на площадке, как правило, работают два вторых режиссера: второй режиссер и второй режиссер по планированию. — *Прим. ред.*

³ В РФ эта должность называется помощник второго режиссера. — *Прим. ред.*

⁴ В РФ это просто помощник режиссера. — *Прим. ред.*

“Если вы без спросу забредете на съемочную площадку, вы сразу поймете, кто здесь первый помощник режиссера, поскольку именно он или она, скорее всего, вас и вышвырнет. Именно первый помощник орет: “По местам! Тишина на площадке!”, “Обед полтора часа!” и “Все свободны!” Все это настоящий ритуал как побудка и отбой на военной базе — одновременно действует на нервы и странным образом умиротворяет».

Кристин Вачон, независимый продюсер, о первых помощниках режиссера

- *Тренер по репликам*¹, который подает актерам реплики и произносит реплики героев, находящихся за кадром, пока снимают других актеров.
- *Режиссер второй группы*, который снимает трюки, локации, экшен-сцены и тому подобное вдалеке от места проведения основных съемок.

Из всех, кто трудится над созданием фильма, на виду больше всего находится *актерский состав*. В него могут входить *звезды* — популярные актеры, назначенные на главные роли, которые, скорее всего, и привлекут зрителя. Также в актерский состав входят *актеры второго плана*, т. е. исполнители второстепенных ролей, *статисты* и *массовка* — безымянные люди, которые идут по улице или сидят за дальними столами огромного офиса. Одна из главных задач режиссера — добиться хорошей игры от актерского состава. Второй режиссер, как правило, работает с массовой и отвечает за организацию массовых сцен.

В некоторых постановках специальных должностей еще больше. Так, за *каскадеров* отвечает *постановщик трюков*, а профессиональные танцовщицы работают с *хореографом*.

Если в фильме есть животные, с ними работает *дрессировщик*. Встречаются дрессировщики свиней («Безумный Макс 3: под куполом грома»), змей («Индиана Джонс: в поисках утраченного ковчега») и даже дрессировщики пауков («Арахнофобия»).

Еще одно подразделение, состоящее из профессионалов с узкой специализацией, — *операторская группа*. Ее возглавляет *оператор-постановщик*, также известный как *главный оператор*. Оператор — эксперт в области съемочного процесса, освещения и методов съемки. Мы уже видели, насколько важна была работа главного оператора Линуса Сандгрена в фильме Дэмена Шазелла «Ла-Ла Ленд». Оператор советуется с режиссером относительно того, какое освещение должно быть в каждой сцене и как она должна сниматься (1.28). Оператор контролирует работу следующих сотрудников:

- *Оператор камеры* (или *первый помощник оператора*) — он управляет съемочным оборудованием, и у него также могут быть помощники для зарядки камеры, настройки и непрерывного изменения фокусировки («фокусник»), передвижения тележки с камерой («дольщик») и т. д.
- *Кей-грип* (или *старший рабочий-механик*), который руководит подсобными рабочими (grips). Такие рабочие занимаются установкой неэлектрического оборудования, камер и аксессуаров к ним (штативов, кранов, рельсов, тележек и т.д.).
- *Гаффер* или *бригадир светотехников*, руководитель группы осветителей, отвечает за освещение снимаемой сцены и электроснабжение.

Параллельно с операторской группой работает *звуковой цех*. Его возглавляет *звукооператор фильма* (которого также называют *инженером по звукозаписи*). Главная задача звукооператора — записывать реплики во время съемок. Как правило, звукооператор использует пленочное или цифровое записывающее устройство, несколько микрофонов и микшерный пульт, чтобы сбалансировать и свести поступающий звук. Также оператор пытается уловить все фоновые шумы, когда актер не говорит. Позже эти фрагменты фонового звука вставляются для заполнения пауз между репликами. У звукооператора несколько подчиненных:

- *Оператор микрофона* или *бум-оператор*, который держит микрофон на штативе и маскирует радиомикрофоны на актерах.
- *Ассистент звукозаписи* или *кабельщик*, который управляет вторым микрофоном, прокладывает и обслуживает все кабели, используемые звукозаписывающей аппаратурой.

¹ Часто входит в обязанности скрипт-супервайзера. — Прим. ред.