

Воплощение реальности

О работе художника-постановщика

Бастер Ллойд

Игровой художественный фильм появляется на свет благодаря усилиям сотен кинематографистов. Среди них есть и небольшая группа творцов, от которых в большой степени зависит видеоряд будущей кинокартины. В первую очередь к этим специалистам относится художник-постановщик (production designer) – руководитель художественного отдела. На подготовительном этапе он помогает режиссеру и оператору определиться с визуальным решением фильма, участвует в подборе мест для натурной съемки, а на площадке отвечает за внешний вид всех предметов в кадре. Под его бдительным контролем проектируются и изготавливаются не только декорации и бутафория, но и костюмы.

Примечательно, что до 1939 года глава художественного отдела назывался «арт-директором» (Art Director), и с 1929 года в премии «Оскар» была номинация за достижения в этой

области. Однако после выхода фильма «Унесенные ветром» появилось еще одна кинопрофессия – главный художник-постановщик или производственный дизайнер, если дословно переводить с английского. По легенде, продюсер картины, великий Дэвид О. Селзник настолько был впечатлен объемом работы Уильяма Камерона Мензиса, что посчитал неправильным называть его просто арт-директором.

С тех пор руководителем художественного отдела стал художник-постановщик, и именно ему присваивается премия «Оскар» в номинации «За достижения в области Art Direction». Лидером по числу номинаций и золотых статуэток остается Седрик Гиббонс («Газовый свет», «Американец в Париже»), побеждавший 11 раз при 39 выдвижениях. Этот кинематографист сделал головокружительную карьеру в 40-е и 50-е годы прошлого века.

Из первых уст

В Соединенных Штатах Америки успешно функционируют различные профессиональные кинематографические сообщества – гильдии. Художники-постановщики, арт-директоры, декораторы и концепт-дизайнеры являются членами гильдии Art Directors. В настоящее время она представляет интересы порядка двух тысяч специалистов. Такие гильдии есть и в других странах, например в Англии и Канаде.

Автор статьи встретился с известным художником-постановщиком Карлосом Барбозой и попросил его рассказать о своей работе. Карлос родился и вырос в Колумбии, но в 1980-е уехал в США, где сделал карьеру на телевидении и в кино. В числе самых заметных его проектов такие хиты, как сериалы «Остаться в живых» и «24», художественные фильмы «Маска Зорро» и «Невидимый».

Бастер Ллойд: Почему Вы решили поступить в магистратуру Тулейнского университета на архитектурное отделение?

Карлос Барбоза: Сколько себя помню, всегда интересовался архитектурой. Еще будучи ребенком, очень хотел стать архитектором. Любил играть в кубики и строить домики, замки и крепости из конструктора Lego. Проучившись в колумбийском университете Los Andes, я выбрал магистратуру Тулейнского из-за его отличной репутации и месторасположения. Меня привлекли культура и быт Нового Орлеана.

Бастер Ллойд: Какие направления в архитектуре Вам наиболее близки?

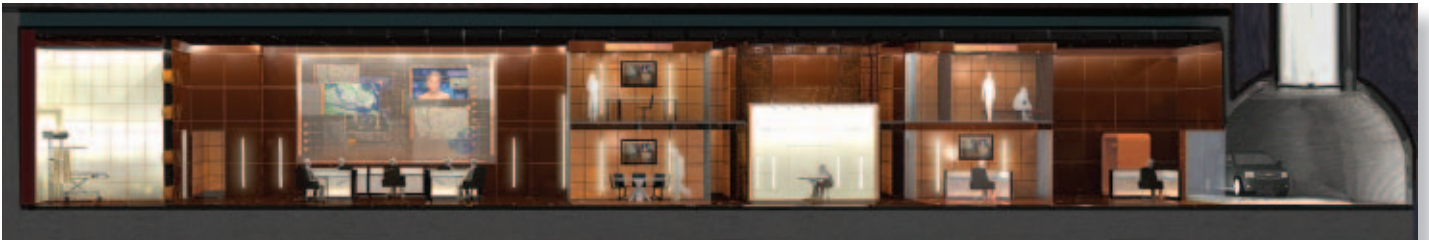
Карлос Барбоза: В душе я минималист. Чем меньше, тем лучше. Мне нравится создавать архитектурное произведение, доводя его до той точки, когда уже невозможно убрать какую-либо деталь, чтобы при этом не рухнула вся конструкция. Не люблю излишне украшать простую и чистую форму лепниной и декоративной отделкой. Это все равно, что нанести плохой макияж на красивое лицо.



Художник-постановщик Карлос Барбоза на съемочной площадке сериала «24». Одна из многочисленных декораций центра контр-террористического подразделения



Работа над декорацией начинается с проекта. Художник и дизайнеры готовят многочисленные эскизы и аниматики, которые затем представляются продюсерам



Трехмерный макет декораций к сериалу «24», снятый на студии Imagine Television при поддержке 20th Century Fox

Бастер Ллойд: Давайте поговорим о кино. Вы дебютировали в качестве главного художника-постановщика на картине «Ультрафиолет» Роджера Кормана (не путать с одноименным фильмом Курта Уиммера – прим. авт.). Не могли бы немного рассказать о том, как проходило Ваше обучение кинопроизводству?

Карлос Барбоза: Как известно, Роджер Корман входит в число наиболее плодотворных продюсеров фильмов класса «Б», а также малобюджетных и независимых постановок. В киноиндустрии трудно найти человека, в особенности в Лос-Анджелесе, который хоть раз не был бы причастен к его проектам. Фильм «Ультрафиолет» снимался в Долине Смерти при мизерном бюджете. В руководимый мной отдел входили пять специалистов – два реквизитора и три художника. Нашей маленькой творческой группе предстояло выполнить все поставленные перед художественным отделом задачи, одна из которых предпо-

лагала строительство декораций стоянки рейнджеров посреди пустыни.

Бастер Ллойд: Вам довелось сотрудничать со многими известными режиссерами, в том числе и с Гасом Ван Сентом, когда тот делал римейк «Психо». Как работалось?

Карлос Барбоза: Гас Ван Сент не только выдающийся режиссер, но и очень приятный человек, я восхищаюсь большинством его фильмов, но желание переснять «Психо» мне никогда не было понятно. В целом, для меня этот проект стал отличным опытом по строительству декораций, идентичных тем, что были в оригинальном фильме Хичкока. Пришлось кадр за кадром проанализировать изначальный материал, чтобы затем бережно все воссоздать. Только какой в этом был смысл?

Бастер Ллойд: Как Вы пришли в проект «Остаться в живых»?

Карлос Барбоза: На протяжении нескольких лет меня связывали творческие отношения с продюсерами сериала «Полиция Майами». Вот от них я и получил предложение поучаствовать в проекте «Остаться в живых». Во время первой нашей встречи с продюсерами и сценаристами я предложил концепцию с пещерами, которые обнаруживают герои во время поисков пресной воды. Эти пещеры должны были стать убежищем, находящимся на довольно большом расстоянии от места крушения самолета. Создателям понравилась идея, потому что такое место действия могло быть воссоздано в павильоне, где мы все держали бы под контролем, и нам не пришлось бы постоянно торчать на пляже и ждать у моря погоды.

Бастер Ллойд: Для проведения съемок в удаленных местах, например на Гавайях, Вы нанимаете местных специалистов или же привозите своих?

Авторизованный Сервисный центр Профессионального Оборудования:
 SONY, Grass Valley, JVC Pro, Panasonic, Clear-Com, DFT, Arri
Оптики:
 Canon, Fujinon

Тел.: +7 (495) 737-7125, 737-7098

SFERAVIDEO

Flame|Lustre|Smoke|Flare|Flint

Autodesk

© Mediasvision

Официальный дилер компаний:
 Pandora Int, Autodesk - проектирование, поставка, инсталляция и сервисная поддержка Hi-End-систем цветокоррекции, создания спецэффектов, конформинга...

E-mail: mail@sfera-video.ru



Офис. Сериал «24»



Зал для ведения переговоров. Сериал «24»

Карлос Барбоза: По-разному. Начинаешь с попыток нанять как можно больше местных, но если не получается найти специалистов требуемой квалификации, то приходится приглашать своих. Как правило, я стараюсь браться за работу хотя бы со своим арт-директором. Но на съемки «Невидимого» в Ванкувере я не смог захватить с собой никого из проверенных людей. Однако среди канадцев нашлось много хороших профессионалов своего дела с большим опытом за плечами, поэтому творческий процесс прошел очень

гладко и все получили удовольствие от работы. На Гавайях получилась немного другая история, потому что местные кинематографисты не имеют серьезного опыта кинопроизводства и настоящих специалистов можно пересчитать по пальцам. Поэтому, чтобы снять «Остаться в живых», почти всех их пришлось везти Лос-Анджелеса.

Бастер Ллойд: Какую роль в Вашем деле играют превизы? Делались ли они для сериала «24»?

Карлос Барбоза: Моя работа начинается с демонстрации концепта, который стараюсь продать продюсерам. Во время его разработки я со своей командой готовлю полноценный превиз с трехмерными моделями, визуализированными цифровыми изображениями и прогонами макета на компьютере. Аниматик – ключ к успешному дизайну видеоряда фильма или телевизионного проекта, который требует создания нового мира или постройки масштабных декораций.

Бастер Ллойд: Изменилась ли работа художника-постановщика с приходом в киноиндустрию компьютерной графики и частой замены реальных декораций цифровыми?

Карлос Барбоза: Компьютерная графика открывает целую вселенную возможностей, которые нельзя воплотить в реальности на площадке. При помощи CG можно исказить законы гравитации, естественные силы природы и вообще делать все, что захочется. Графика дает волю воображению и снимает любые ограничения, но только, когда это позволяет бюджет картины. Однако в работе художников-постановщиков компьютерные технологии мало что изменили. Основная его задача по-прежнему заключается в проектировании мест действия будущего фильма.

Бастер Ллойд: Что Вы больше всего любите в своей работе?

Карлос Барбоза: Читать сценарии, воображать мир, в котором будет происходить действие, а потом его воплощать. Этот процесс здорово затягивает и безумно интересен.

Бастер Ллойд: Могли бы назвать пять фильмов, которые Вас больше всего впечатляют как художника-постановщика?

Карлос Барбоза: Конечно. Мой фаворит – «2001 год: Космическая одиссея» Стенли Кубрика. Футуристический дизайн для фильма был разработан в 1968 году, но даже сегодня он сохраняет фантастичность. Кинематографистам удалось великолепно образом спроектировать и показать будущие технологии, что невероятно тяжело. В большинстве фильмов они через каких-то несколько лет начинают выглядеть глупыми и устаревшими, а «2001 год: Космическая одиссея» по-прежнему смотрится блестяще. Второе место я отдал бы «Бегущему по лезвию» Ридли Скотта, третье – «Аватару» Джеймса Кэмерона. Также мне очень нравится «Город будущего» (корейский фантастический фильм 2003 года – прим. авт.) и «Мулен Руж» База Лурмана.