

# КОТ—РАБОТАЕТ!



## Аниматроника и практические эффекты в современном кино

*«Кот не работает.  
Администрация»*

*Аркадий и Борис Стругацкие,  
«Понедельник  
начинается в субботу»*

**ПЛ:** Понятно, что раз поводом к разговору у нас стали съемки «Мастера и Маргариты», мы непременно будем говорить о том, что вы сделали для этого фильма, о Коте, о вот этом «герое» (кивок в сторону огромного щетинистого борова, со сладострастной улыбкой «паря-

щего в воздухе» посреди лаборатории). Но начать хочется с чего-то более общего. Что такое в принципе аниматроника, какова область ее применения, что она может и что — нет...

**П.Г.:** Тема, на самом деле, безграничная. И начинать лучше издали... Современные спецэффекты можно разделить на два основных направления, в англоязычной традиции называемых practical effects и visual effects. Совместным использованием этих эффектов

можно достичь практически любого результата, удовлетворить самые сумасбродные режиссерские замыслы. Однако в отечественном кинематографе к настоящему времени не созданы структура и среда применения спецэффектов. Если со своей стороны мы, те, кто занимается аниматроникой, и не только ею, а «практическими» эффектами вообще, понимаем, что нужно предоставить визуальщикам, — где лежат границы области применения наших объектов; где нам необходимо при съемках расставить репера, какой свет, хромакей, где что изменить, как подготовить наши «реальные» объекты, чтобы визуальщикам потом было удобно работать с ними, — то визуальщики не всегда понимают наши потребности. Не создан, как я это называю, некий *шлюз*, который позволял бы им без труда и с мак-

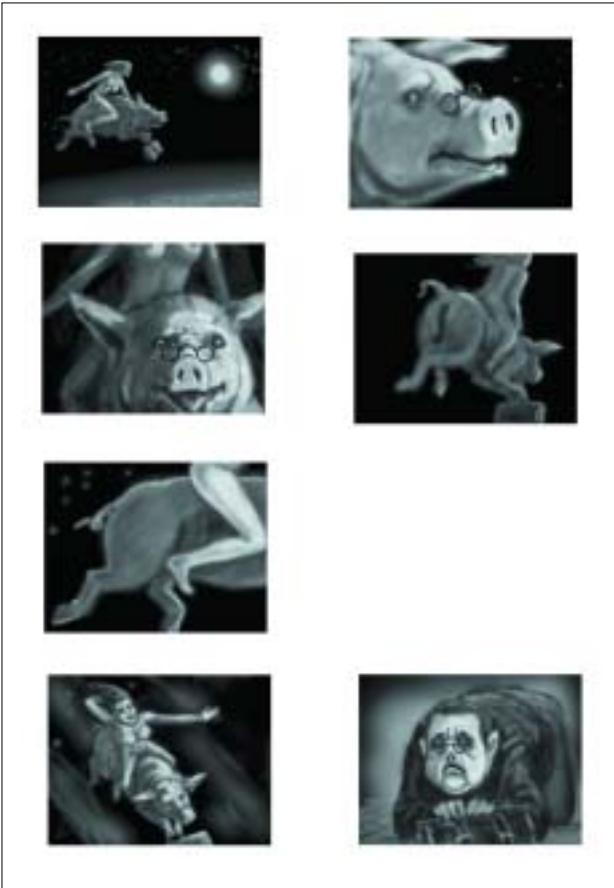


Наш собеседник — **Петр Горшенин**, основатель и арт-директор FX Design Group int. В беседе принимают участие **Владимир Соколов** (студия «Триграф»), **Максим Белоус**, **Сергей Новосельцев** (ПЛ)



Студия FX Design Group int ([www.fxdesignpro.com](http://www.fxdesignpro.com)), впоследствии FXDG, официально организована в 2002 году.

Фильмография Петра Горшенина и FXDG: «Русский бунт», «Нежный возраст», «Олигарх», «Дом дураков», «Благословите женщину», «Театральный роман», «Ночной дозор», «Свои», «Турецкий гамбит», «Рагин», «Личный номер», «Дети Арбата», «Мастер и Маргарита», «Дневной дозор» и другие. Среди фильмов, еще находящихся в производстве — «Трудно быть богом», «Азирис Нуна», «Меченосец», «Утомленные солнцем-2».



◆ Замысел — еще не точка...

симальной эффективностью внедряться на нашу территорию для совместной работы, — точно так же, как мы уже научились проникать на их, не мешая им; это некий интерфейс взаимодействия, стандарт — примерно как вилка и розетка, и вот «с их стороны» такой розетки пока нет. Это не беда, это не трагедия — но объективно существующий факт. И вот чем для нас оказался особенно ценен опыт «Мастера и Маргариты»: этот проект, возможно, впервые в отечественной киноиндустрии показал, что мастера спецэффектов обоих направлений — визуальщики и «практики» — способны очень продуктивно работать вместе, достигая отличных результатов.

**ПЛ:** А в чем корни этой «интерфейсной проблемы»? Компьютер, как говорил в прошлом нашем киноразговоре Аркадий Дубинин, сегодня уже может почти все. Может, компьютерщики — «визуальщики» в твоей терминологии, — совершив за несколько лет огромный, невообразимый скачок, теперь все хотят делать сами? Такая своего рода ревность, увлеченность всемогуществом вплоть до «одеяла на себя»? И кстати — как к аниматронике и реальным эффектам в этих новых условиях относятся режиссеры?

**П.Г.:** В принципе, сегодняшние компьютерные средства действительно раскрывают перед кинохудожниками огромные возможности, в кино пришло много новых людей с идеями (хотя пока еще люди с техническим складом ума среди них преобладают). Усевшись перед компьютером, вроде бы можно с нуля нарисовать практически все что угодно. Но — на самом деле не все; в кино ведь приходится работать с *материалом*... Вот хотя бы того же Кота в «Мастере» можно было сделать полностью компьютерным, рисованным. Но... будь он даже гениально нарисованным — это был бы холостой выстрел: все понимали бы, помнили бы, что видят именно нарисованного кота; и все, сразу совершенно изменилось бы восприятие картины.

Есть особая категория — полностью анимационные фильмы; уникальная среда для «сумасшедших визуальщиков», возможность создавать на пустом месте самые невообразимые миры — и к тому же без участия съемочной группы вообще. Из наиболее удачных проектов такого рода можно назвать



◆ ЦУП: «Тридцать секунд — полет нормальный»



◆ Аниматроника — искусство работы под ковром



◆ Фильм, фильм, фильм! Аниматроники на привале



◆ «И вот сидим мы как-то с Олегом Кондратьевым у Николая Ивановича...»



полнометражный фильм Final Fantasy. Но это — свой особый жанр, со своими законами и условностями, со своей эстетикой: компьютерный анимационный фильм. Также, как есть документальный фильм, есть классический мультфильм. Но если фильм художественный — то, при всем проникновении цифровых технологий, главным в кадре остается все-таки актер; и зритель по-прежнему хочет видеть именно человека на экране. Поэтому сколько будет существовать игровое кино — столько же и останутся востребованными мастера «практических» спецэффектов, художники по гриму, по костюмам, режиссеры... И ничего лучшего компьютерные технологии в кино, мне кажется, предложить не смогут: живые актеры играют в полном смысле этого слова; у них есть талант, есть харизма. Зато, объединяясь со всеми доступными на сегодняшний день методиками создания спецэффектов, актерская игра помогает наилучшему воплощению режиссерского замысла...

**П.Л.:** А ваши аниматронические «подопечные», стало быть, занимают на этой шкале некоторую промежуточную позицию... Они компьютерные — безусловно, поскольку компьютером управляются, но при этом — они реальные...

**П.Г.:** Да — теперь давайте обра-

Могу вам продемонстрировать, так сказать, его «внутренности» — вот каркас головы с «мимическими мышцами», электромоторами и системой тяжей, которые позволяют Коту в кадре говорить, шевеля губами, и даже отображать эмоции. Вообще, если б у нас было побольше времени и денег, мы сделали бы более «тонкую» модель — с большим количеством «полутонких» переходов между различными фазами движения «лица». Сейчас у нас за артикуляцию Кота отвечают 12 двигателей: каждый из них работает в собственном режиме, когда синхронно, когда с рассчитанным запозданием относительно других; со своей скоростью они подают усилие на тяжи — а те, в свою очередь, формируют узнаваемую форму рта куклы — для произнесения, скажем, звука «о». Потом — «а». И так — заданные, просчитанные команды для всего алфавита, для разных фонем. Затем мы загоняем схемы работы двигателей для каждого из звуков в память компьютера, после чего просто набиваем на клавиатуре нужную фразу, нажимаем Enter — и рот куклы движется так, что ее можно просто прочесть по губам. Дальше: еще перед началом съемок мы выдвинули требование, чтобы все тексты Кота были записаны на видео — любым актером-статистом, но с явственной артикуляцией, с необходимым интона-

на всю механику, электрику и на работу операторов... А есть еще известная проблема робототехники с накоплением ошибки — а тогда все выворачивается наизнанку, гайки летят, тросы рвутся... И это мы сейчас поговорили только об артикуляции! А ведь Кот должен еще и водку пить. И двигаться естественно. И — вообще говоря — нравиться зрителю, не вызывая у него отторжения.

Итог работы, я считаю, получился вполне достойным. Кота на съемочной площадке не воспринимали как робота. Вот Бортко, режиссер фильма, — он никогда не создается, конечно, но свидетели тому — вся съемочная группа: каждый раз, когда снимается Кот, Бортко забывает, что разговаривает, играет мимикой не сама эта кукла и не артист-«водитель», который внутри за нее ходит, а операторы с пультом и компьютерами где-то за краем сцены. И режиссер обращается непосредственно к Коту: «Ты должен мне эту фразу сказать вот так вот!» И приходится из-за пульта ему махать: «Владимир Владимирович, мы-то здесь!»

Мы долго экспериментировали с пультами управления, перепробовали все, что есть у авиамоделистов. Но у них все мануальное, нам не очень подходит — наш Кот должен управляться от компьютера. Радиоуправление у нас не прошло из-

межучточные и основные проекты и т. п.

**П.Л.:** Вот у вас тут два варианта головы Кота... в разрезе. Это два рабочих варианта или различные приближения, этапы разработки?

**П.Г.:** Вообще у нас было разработано семь — семь! — вариантов этой мимической машины, если можно так назвать. За две недели до начала съемок Кота он у нас вообще никак не умел «разговаривать», и мы, конечно, сильно рисковали. Хотя все было задумано, просчитано, где, как электрический сигнал должен перейти в механический, — но как сработают двигатели? хватит ли их времени реакции? Но — все в итоге получилось.

Есть Кот в полный рост для общих планов, есть «говорящая голова» с полной мимикой; их даже две точные копии — одна в горячем резерве, на случай, если во время съемок вдруг откажет какой-то элемент механики. Слава богу, все обошлось.

А в целом наш Кот (и про это многие на съемках напрочь забывали, относились к нему как к чему-то единому и, так сказать, компактному) — это целый автобус аппаратуры, десять огромных кофров, провода, компьютеры, пульта управления...

**В. С.:** Задача, кстати, абсолют-



▲ «Грач-водитель» управлялся с пульта, и все было снято на общем плане. Это одно из тех немногих мест, где мы отошли от точного следования Булгакову. Модель получилась настолько выразительной, сразу так колоритно уселась в шоферское кресло, обхватив руль лапами, что отпала надобность в упомянутых в романе крагах и кепке.

тимся к Коту. С самого начала основная идея заключалась в том, чтобы сделать такого аниматронического Кота, который в кадре совершенно естественно, на равных, смог бы играть с живыми актерами. Естественно, он не может совершить что-то совсем уж невероятное для массивной электромеханической куклы — например, взять и в одном кадре, без смены плана, запрыгнуть, предположим, с пола на люстру. Зато двигаться максимально естественно и даже изображать «лицом» какие-то необходимые по ходу действия эмоции — может.

ционным рисунком. Потому что мало просто воспроизвести последовательность звуков, — надо еще уложиться с этим воспроизведением в определенный темп речи. Следующий этап — это мимика: улыбки, прищуры, подмигивания... При чем движения механизмов должны не просто послевать за темпом речи: есть же еще и паузы — в которых «мимические мышцы» обязаны возвращаться в исходное состояние, причем совершенно естественным образом, мимику нужно «обнулять»; есть «сопротивление материала» — все это накладывало дополнительные требования

за наводок, мобильных телефонов и т. п. Так что управляется Кот с двух ноутбуков, на одном записана речь, все фонемы, и оттуда все по проводам идет к Коту. На втором компьютере — управление мимикой, оно более мануальное, просто выбираешь режим по номерам. Программы, кстати, нередко приходилось переписывать прямо на съемочной площадке — когда режиссер вдруг менял задачу. Приходилось брать паузу минут на 40 и «перенастраивать» поведение персонажа. По существу, там целый язык управления — фонемы, управляющие символы, «дорожки», про-

но схожая с контролем микродвигателей в космическом аппарате.

**П.Л.:** Да, и в медицине можно найти аналоги, в протезировании — везде, где требуется точность и гарантированное время реакции электромеханизма...

**П.Г.:** А на примере Козлоногого хорошо видна другая сторона нашей работы: создание full-suit, полноростового костюма с гримом. Сначала это был эскиз; затем — скульптурный макет, потому что многие режиссеры не понимают, глядя на плоский эскиз, что же им такое предлагается. Затем был со-

здан костюм — с изначальной ориентацией на съемки общим планом, с хромакейными «пятками»: козлиные ноги — они же выгнуты «коленками назад» (копытные опираются не на стопу, как мы, а на кончики пальцев, преобразовавшиеся собственно в копыта), и хромакей предполагалось затем стан-

♦ Козлоногий: мой путь в искусстве:



гипс,



силикон,



макет,



грим

дартным образом обрабатывать. К сожалению, в данном случае, применительно к данному персонажу режиссер не воспользовался всей предложенной нами палитрой возможностей: снимал отдельно ноги и — отдельно, по пояс — самого персонажа. Тут, собственно, можно было обойтись гораздо более простым решением: отдельно сделать козлиные ноги — и прекрасно ими двигать, где надо, оставаясь за кадром... Или, допустим, Боров. Тоже очень интересная для нас работа. Хотя тоже полного отражения в картине не нашла. Ни с одного выгодного ракурса Боров не был снят. А причина — в том, что режиссеру трудно было видеть сцену, он сам неоднократно говорил в интервью, что ему было сложно перестроиться, если изначально съемочная площадка пуста. Боров ведь должен был лететь — а это значит, что надо придумать сцену, в которой он летит, и только затем в павильоне снимать непосредственно Борова и актрису... А режиссер смотрит на пустую площадку — пустую, потому что все задники в процессе полета предполагалось конечно же делать компьютерными, и сами летающие объекты тоже должны внедряться в сцену на компьютере, то есть фактически на площадке один только хромакейный фон и реперы... И вот смотрит режиссер на эту площадку — и не может сложить в голове сцену, всех участников и антураж которой необходимо только вообразить, и никуда от этого не денешься. Ведь съемка ведется с разных ракурсов,

и самая элементарная «восьмерка» (последовательная смена планов при съемке диалога) вызывает значительные затруднения, если пытаешься приложить ее к воображаемым летающим объектам с летающей же камерой... Так, сейчас Маргарита слева, а Боров справа. А теперь — смена плана: и где в таком случае оказывается Боров? Куда Маргарите поворачивать голову, если она собирается на него посмотреть? Согласитесь, сложновато режиссеру, у которого весь многосерийный фильм в голове, вдруг такие «подводные камни». Поэтому за это должны отвечать специальные структуры, которые, конечно, отсутствовали. И с этими проблемами мы справлялись под чутким руководством супервайзера Олега Кондратьева («Бегемот»). Фраза года на съемочной площадке: «Вы не делайте так, как я вам говорю. Вы делайте так, как я хочу». Так и происходит работа. Сложно, но интересно! Будем надеяться, что в дальнейшем режиссеры привыкнут и будут четче себе представлять, что снимают в виртуальных декорациях, да и технические средства появятся, которые им в этом помогут. Отмечу, что если сначала Бортко старался лично контролировать буквально все, то к концу съемочного периода его доверие и соответственно наша самостоятельность заметно возросли и мы многое уже могли снимать сами — так, например, было со сценой превращения головы Берлиоза в кубок, которую снимали в последний съемочный день. Хотя для нее нам пришлось заранее изготовить восемь «фаз» для этого морфинга — чтобы объяснить, как все это будет и как надо снимать.

А затем уже начинается обработка отснятого материала, и здесь вступают в дело компьютерщики... Вот, к примеру, проблема с шерстью нашего Кота — без них она

была бы практически неразрешима! Все киношники знают, что шерсть снимать — сущее наказание. Никогда не знаешь, как выставить свет. Если освещать ее «в лоб», то кончики шерстинок начинают светиться — и все изображение покрывается плоским муаром. А в глубине слоя, у основания шер-

щего актера — с натуральными сложными рефлексамися от разных источников света, с капельками пота, с естественной фактурой кожи, — а потом — раз! — и словно «включается» нарисованный эффект, который, если взглянуть попристальней, смотрится совершенно ненатурально. А это не вина мастера

стинок, получается по контрасту чернота. Освещаешь шерсть отраженным, рассеянным светом — натуральную, искусственную ли, — там идут другие эффекты... В одной из сцен, в варьете, Кот у нас стоял в рампе, подсвечиваемый театральным цветным светом. И вдруг оказалось в отснятом материале, что Кот стал коричневого цвета, а не черного, — потому что на актеров направили красный прожектор. И компьютерщикам его пришлось в этом эпизоде из коричневого превращать обратно в черного...

И опять об интерфейсе между разными командами, вовлеченными в производство современного фильма: крайне важно, чтобы визуальщики, художники-компьютерщики присутствовали на съемках, принимая в них непосредственное участие. Потому что зачастую — если этого не происходит — им предоставляют такой материал, снятый с таких ракурсов и такими планами, что с ним уже ничего невозможно сделать никаким компьютером и пакетом. В результате начинается рванье волос на голове и попытки «слепить из того, что было». И в итоге на экране так называемые «спецэффекты» бьют по глазам сразу: вот только что в кадре было реальное лицо настоя-



с режиссером

по эффектам, он сделал все, что мог (в отведенных временных и финансовых рамках), — это следствие недопонимания режиссером объективных требований художника и отсутствия этого самого художника спецэффектов на площадке во время съемки. Сейчас, к счастью, многие режиссеры и операторы уже представляют, что такое хромакей, клин-плейт, референс, реперы, метки — и что все эти вещи необходимы для финального воплощения их же гениального замысла на киноэкране. И все равно множество мелких огрехов регулярно вылезает. Вот, скажем, требуется режиссеру снять группу актеров на каком-то фантастическом заднике: снимают их, ясное дело, на фоне хромакейного экрана, который затем в компьютерной студии заменяется на этот самый задник. Но: если при этом режиссерский замысел требует, чтобы волосы актеров драматично развевались





◆ «...и вскоре Маргарита увидела на блюде желтоватый, с изумрудными глазами и жемчужными зубами, на золотой ноге череп. Крышка черепа откинулась на шарнире»...

по ветру, то сложность работы компьютерных художников в студии увеличивается неимоверно, поскольку заменять хромакейный задник сгенерированным изображением, сохраняя максимально естественными сложные движения отдельных волос, — это тяжелый ручной труд. Дешевле и проще, возможно, было бы именно в этом кадре сделать реальный, максимально приближенный к режиссерскому замыслу задник какими-то иными средствами... То же относится к работе со светом: если на площадке не присутствует художник по спецэффектам, то в дальнейшем восстановить изначальную картину размещения источников света, которая необходима для максимально натуралистичного введения в кадр спецэффектов, зачастую просто невозможно. Оператор, отвечающий за свет, — у него другая задача: ему надо драматургически верно снять актеров; исходя из этих соображений, он и составляет свет на площадке. Именно поэтому необходим постоянный контроль происходящего со стороны представителя цеха спецэффектов. Конечно, компьютерные технологии позволяют справиться со множеством допущенных при съемке огрехов. Но лучше все-таки, если сниматься изначальный материал будет с учетом всех требований будущего комплекса спецэффектов. Тогда работа будет продвигаться быстрее и окажется существенно дешевле. С нами — «практиками» — проще: наши объекты присутствуют в том же кадре, освещаются тем же светом и т. п. А вот визуальщикам — гораздо сложнее. На Западе уже общепринято, что на съемочной площадке вместе с главным оператором находится и

оператор визуальных эффектов, который ведет контроль процесса съемки со своей точки зрения. А у нас эта структура пока не выработана и не общепринята, к сожалению.

**ПЛ:** Чем еще, кроме аниматроники, занимается FX Design Group? Честно говоря, многие из увиденных сегодня «практических» эффектов для нас стали сюрпризом...

**П.Г.:** Мы занимаемся: гримом, пластическим гримом, муляжами (в том числе и портретными) — вплоть до динозавров и каких-нибудь совершенно небывалых монстров. Причем все это — с креативом, с творческим подходом: когда нам поступает заказ на некую разработку, мы начинаем с того, что разрабатываем и согласуем с заказчиком эскизы и скульптурные, объемные модели персонажей, а уже потом приступаем к их изготовлению.

**В. С.:** Очень важное для всех нас дело они делают: воспитывают потихонечку людей, которые работают с мастерами спецэффектов, — режиссеров и продюсеров в первую очередь. Это уже не просто работа по изготовлению грима. Это предложение всего решения сцены в целом, полноценное участие в творческом процессе, полная ответственность за предложенное решение. И еще важно, что при подобном креативном подходе (имеется в виду креативность сверх заложенной в сценарий и предусмотренной режиссером — когда ты сам выдвигаешь предложения), если режиссер его поддерживает, становится возможным очень продуктивное взаимодействие между командами реальных и компьютерных эффектов — они выступают уже, по



сути, как одна команда, добиваясь оптимального технологического разделения задач, и итог на экране получается самым убедительным.

**П.Г.:** Вот, к примеру, на последнем из наших проектов к настоящему времени — на картине «Меченосец» режиссера Филиппа Янковского — была создана такая положительная рабочая атмосфера, что из-за наших эффектов (придуманных, чтобы украсить и развить драматургию фильма) даже переписывался сценарий. Был, в частности, введен целый эпизод — сон мальчика, в котором у него в кисть руки уходит целый перочинный ножик, которым он убил отчима. При этом в эпизоде нет никакой компьютерной графики — да она и не требуется здесь на самом деле; гораздо эффективнее изготовить муляж руки — и можно корректно выставить прямо на площадке свет, снять сколько угодно дублей... Или вот — совместная работа с компьютерной графикой: один из персонажей, которого разрубил пополам главный герой: верхняя, изготовленная часть тела со срезом была прикреплена к телу актера, нижняя валяется где-то в стороне; а всего-то — актеру пришлось надеть хромакейные штаны (затем занимаемый ими на пленке участок был подвергнут компьютерной обработке), а для «отрубленной» нижней половины туловища мы сделали муляж. Естественно, был снят клипплейт, где есть все освещение, все тенишки, до мельчайших деталей. И получилось замечательно — в отличие, к примеру, от всем известной сцены из «Мумии», где в аналогичном кадре ползет разрубленный пополам человек, а за ним — если присмотреться — «плывет срез», то есть явственно видна не

слишком тщательно обработанная компьютерными методами область, откуда уже на монтажном столе «вырезали» половину туловища актера. Я считаю, такие вещи вообще нет смысла компьютерными делать. Ведь в реальных эффектах есть свой особенный кайф — как в живой музыке, скажем. Есть сейчас явственная тенденция в том же самом Голливуде — борьба против «фанеры», за живое исполнение музыки, даже в саундтреках к фильмам, потому что живое звучание струнных, духовых, да каких угодно инструментов — оно один в один компьютером невоспроизводимо, и эффект от него совершенно иной. То же и с эффектами, я считаю.

**ПЛ:** А как на практике проводится граница между областями «практических» и визуальных эффектов, где они конкурируют, где помогают друг другу?

**П.Г.:** Понятно, что есть жанры, где без компьютерной графики уже не обойтись: фантастика, волшебство, фильмы-сказки. Однако если есть возможность обойтись старой доброй аниматроникой, («практическими» эффектами — придумать таким образом сцену, чтобы в ней все было «живое», — значит, так и надо поступать. Если нет — тогда уже компьютерная графика вступает в полные права. Все должно быть рационально, и мы не всеисильны. Те же японцы, хотя они в роботостроении достигли невероятных успехов, до сих пор не могут добиться реалистичных, схожих с природными, движений своих электромеханических кукол, ну не получается у 150-килограммовой машины нужной динамики, пластики, да и двигателей нужных нет, — и в результате «годзиллы» их по-прежнему представляют собой полноростовые костюмы, приводимые в движение людьми. Вот маленький пример того, о чем я говорю: снимается сцена, в которой персонажу отрезают палец. Возможностей это сделать — масса, особенно если допустить наличие склеек (монтажных переходов) в кадре. Но мы поставили задачу снять весь процесс единым планом, максимально честно. И — нашли актера, каскадера, который в результате несчастного случая потерял когда-то палец на руке. Мы сделали муляж этого пальца, скопировав его с другой руки того же самого человека, и дальнейшее уже было делом техники. Причем понятно, это совсем не просто — отыскать такого человека, который имеет отношение к кино, который может играть в кадре... Это уже не говоря об этической стороне дела, — человек уже

много лет живет со своей травмой, психологически с ней свылся, и вдруг — он снова видит свою руку целой... Но в результате, когда мы все-таки утрясаем все эти моменты, получается, я считаю, гораздо более «настоящее», цельное кино, чем если бы чисто рисованных элементов компьютерной графики в нем оказалось неоправданно много.

**ПЛ:** Получается, классические, «практические» спецэффекты до сих пор востребованы в кино, несмотря на все успехи компьютерной анимации?

**П.Г.:** Востребованы, конечно, и диапазон, в котором мы работаем, — очень большой. Если, к примеру, фильм с большим количеством боевых сцен — выстрелы, раны, кровь, — это однозначно наша епархия. Хотя интереснее, конечно, фантастические фильмы и сказки — те, где есть возможность разрабатывать образы, создавать внешность необычных персонажей. Еще пример: недавно наша студия принимала участие в проекте-сказке (выходит в феврале-марте, название «Азирис Нуна»), где мы полностью отвечали за два персонажа — начиная от проработки образа и заканчивая его реальным воплощением в виде загримированного актера на съемочной площадке. В част-

сиональные секреты, открытия и технологии, рождающиеся в ходе работы.

Так что практические эффекты ни в коем случае не сводятся к аниматронике. Даже самый выдающийся — но узкий — специалист по аниматронике художественный объект не создаст. Не все сводится только к размещению моторов. Он должен быть гораздо больше чем механиком. Или даже скульптором. Он, к примеру, должен очень хорошо разбираться в том, каков механизм отображения эмоциональных состояний лица. Вот есть



▲ Вопросы технологии...

ности, от нас требовалось создать персонаж, крайне разно-сторонний — этакий Джим Керри в роли Маски: и агрессивный, и добрый, и хитрый, и фантатовый... Между прочим, сам по себе персонаж — не человек; он из рода кошачьих и из рода сфинксов, что также требовалось отразить в лицевом гриме. Это все нужно было придумать и воплотить. Причем детали костюма этого персонажа нам пришлось реконструировать из со-бразжений смещения исторических эпох. И мы очень вдумчиво работали над образом. Сняли с лица актера маску; сделали на ее основе скульптуру, на ней создавался сам образ — прическа, головной убор, грим... Затем сделали скульптуру тела; на ее основе создавали костюм — все в точности соответствующее габаритам и структуре тела актера, потому что ему в этом костюме и гриме работать, поэтому нам нельзя упустить ни одной мелочи. Все вручную, тщательно снимается, формуется, отливается... Есть у нас, конечно, свои профес-

сионные состояния — улыбка, удивление, страх, гнев, и он должен понимать, какие мышцы для их изображения задействуются. А ведь еще куча нюансов, оттенков чувств есть... Так что задача нередко стоит примерно так: создать заслуженного артиста Российской Федерации. И в кратчайшие сроки.

Особый вопрос — пластический грим. Работа актера с лицевым гримом — она ведь вообще крайне специфична. Надо постоянно держать в голове, что носишь уже не свое лицо, а чье-то чужое. Надо отслеживать самую элементарную моторику: к примеру, потянувшись к носу, чтобы по ходу действия задумчиво почесать переносицу, важно помнить, что на тебе сейчас накладной нос, — и соответственно подкорректировать движение, иначе оно не будет смотреться естественным. Многие голливудские актеры первой величины прошли специальные курсы работы в пластическом гриме: это ведь не значит просто более активно «мими-

ровать» — по сути, актер с нуля, заново учится играть лицом, потому что играть в гриме приходится не собственным уже лицом, а двумя миллиметрами силикона, расположенными перед ним. Но и мастер пластического грима должен знать наизуток всю морфологию самых мельчайших мышц (а это сложность необычайная), понимать, чем актер играет, досконально чувствовать и данного актера, и его персонаж. Так, чтобы воссоздать облик Сталина для фильма «Дети Арбата», сделать максимально реалистичный лицевой грим для ак-

тера Максима Суханова, мы несколько месяцев изучали киноматериалы из Красногорского архива — до сих пор еще полностью не рас-секреченные... Но зато когда актер осваивает все это, когда понимает, что новым инструментом — пластическим гримом — он может передавать ничуть не менее глубокие эмоции, чем своим собственным лицом, — вот тогда начинается настоящее творчество. Важно понимать, что пластический грим — это не маска: разница очень существенная. И пластические детали такого грима в большинстве — одноразовые, создаются каждый раз заново.

Крайне важной для нас остается военная тема, вообще все, что связано с ранениями и смертью экранных персонажей, — тут без «практических» спецэффектов не обойтись. Да, она спорная, критики могут утверждать, что, возможно, это не следует демонстрировать так уж натуралистично. Наша позиция — следовать режиссерскому замыслу. При этом мы сами люди, мы не маньяки какие-нибудь; чрезмерно физиологичная картинка у нас восторга не вызывает. Мы — художники, делаемую свою работу. Если режиссеру для развития драматургии необходимо, чтобы зритель особенно остро прочувствовал жалость — или страх, или отвращение, — мы предоставим в его распоряжение соответствующие средства. А вот среди режиссеров попадаются увлекающиеся натуры, которые вдруг понимают — о, и это тоже можно показать! И это!.. Да, на войне все было, но — стоп! Тут очень важно не погрязнуть в смаковании натурализма — а использовать его именно как художественный прием; точно в меру.

Показательный пример нашей работы в «традиционном» для «практических» эффектов русле — не-

давний фильм «Свои». Там есть кадр, в котором танк проезжает по голове лежащего человека и, само собой, давит ее. Так вот нам много после просмотра фильма говорили: «Что, там есть такая сцена?»



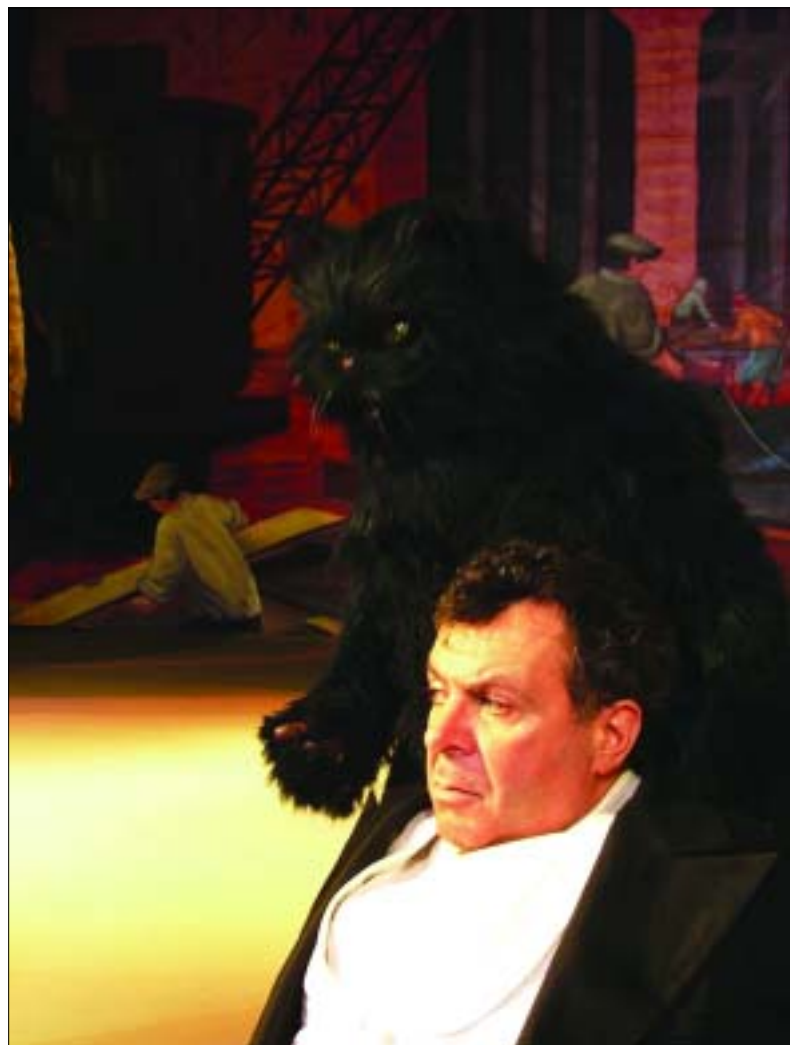
▲ Марк Крысой: приближение к образу

«Не может быть, мы бы запомнили!» А дело в том, что сцена действительно была, и была она достаточно длинной — просто настолько органично оказалась вписанной в общую драматургию, что отдельно не воспринималась, и работала именно на создание комплексного восприятия экранных событий. Нам, мастерам эффектов, вообще крайне важно не перетягивать на себя одеяло и не создавать эффекты ради эффектов — потому что главное в фильме все-таки не это. Если люди смотрят не





▲ Варьете, эпизод с Бенгальским



кино, а эффекты, — это признак низкого качества фильма. Вот те, кто сейчас только начинает работать в нашей отрасли, — молодые, горячие, — они частенько перехлестывают со своей энергией через край: «Ох, сейчас мы тут наворотим, такое на экране устроим!» А фильм-то — не их; фильм делает режиссер, и перевешивать эффектами идею картины в целом — не дело. Хотите самовыразиться — снимайте свой фильм, о чем разговор? А поставленную режиссером задачу надо выполнять четко. Если режиссер «плавает», формулируя ее, и не очень четко представляет себе, чего все-таки хочет, — тогда простор для маневра у вас есть; и то — крайне осторожно надо подходить к вопросу, не мешать драматургии.

На площадке приходится взаимодействовать со всеми вспомогательными службами — фактически постановщик (или супервайзер, как сейчас принято говорить) спецэффектов нередко «в поле» подменяет собой на какое-то время режиссера. Берет на себя ответственность. Потому что самому режиссеру неинтересно, как именно технически

будет поставлен эффект. Ему важно — что в результате получится. И тут необходимо брать процесс в свои руки. Вот на съемках «Своих» было так: режиссер, Дмитрий Месхиев, признал, что ничего в постановке эффектов не понимает, и полностью положился на нас. И мы начали работать по полной схеме: подыскали место для съемок; определились с числом и расстановкой камер (потребовалось три: одна основная, вторая «прикопка» на уровне земли и еще одна на крае). Режиссер передал в наше распоряжение группу — и завертелось: раздобыли трактор, пять человек солдат для земляных работ; вкопали под 45 градусов широкую канализационную трубу с толстыми стенками там, где сверху должен был ехать танк, — поскольку мы решили делать аниматроническим муляжом только верхнюю часть туловища; нижняя была самая что ни на есть натуральная, каскадера, а голова его и плечи упрятаны в землю. Проложили трубки для подачи крови в муляж; вручили каскадеру рацию, фонарик, чтоб ему там, в трубе, не одиноко было, —

все-таки натуральный немецкий танк над ним проезжать будет; двадцать тонн, знаете ли... Дальше — разбираемся с танком. Разговариваем с механиком-водителем; выясняем, как управляется машина и на что она способна. Оказывается — может двигаться очень точно: я показываю водителю, куда и как проехать танк, и он все делает в точности как надо. Затем просто переключает рычаги на обратный ход — и откатывается на исходную. Все; с танком отработали: я наконец полностью уверился в том, что каскадера в трубе мы не угробим. В это время приезжает режиссер; он там где-то снимал основную свою сюжетную ветку. А на площадке — все уже подготовлено и перепроверено; каждый знает, что ему делать... А ведь, в принципе, можно же было безо всего этого обойтись. Я мог бы на съемочную площадку приехать с одним-единственным муляжом головы в сумке — для крупного плана — и отдать его помережу: снимайте, мол... Это вопрос подхода к работе. Может быть, я не прав; может, надо, как у американцев это делается,

все тщательно распределять по ролям, и чтобы никто в зону ответственности другого не залезал... Но у нас все-таки свой, русский менталитет — хочется все делать качественно и быстро. И вот это, собственно, на площадке и происходило.

В общем, чтобы работать с «практическими» эффектами, надо разбираться во всем съемочном процессе. И еще — очень многое сверх того. В «Ночном дозоре», скажем, есть эпизод, который все почему-то считают компьютерной графикой. А на самом деле он снят единым планом, вживую, — и построен на аниматронической модели. Это эпизод превращения совы в девушку: та его сцена, когда в кожу руки втягиваются последние перья, оставляя слизь, а девушка затем эту слизь стирает. Мы изготовили полностью силиконовое плечо, «снятое» с актрисы; силиконовая кожа «отыгрывает» как настоящая. Плечо устанавливается на штативе, и актриса становится «в него»; каждое из перьев втягивается двигателем по своей направляющей, уходит по спирали; слизь



▲ «Ночной полет». Трансформации Совы (актриса Галина Тюнина)

непрерывно стекает с перьев, отдельные перья, кружась, падают; слезь на месте ушедших в кожу перьев остается такими характерными шишечками, которые дают ясно различимые рефлексы... Сложная в замысле и исполнении работа, но зато — все крайне натуралистично. Все снимается одним дублем, с выверенной точки. Компьютерной графикой такого реализма добиться было бы невозможно. Потом, кстати, «плечо» с перьями можно было бы «перезарядить», и через час снять еще дубль, если бы потребовалось.

Вообще, постановщик визуальных эффектов — он фактически становится одним из соавторов картины в целом. Потому что, когда мне предлагают некую мизансцену и спрашивают, что в ней этакое можно придумать, я предлагаю в ответ то, что — точно уверен — наша студия сможет реализовать.

**ПЛ:** Интересно было бы услышать краткую историю — как вы пришли к тому, чем занимаетесь сейчас; с чего все начиналось?

**П.Г.:** Как ни странно, теперь я вижу, что к аниматронике и вообще «практическим» эффектам шел довольно-таки последовательно всю сознательную жизнь, лет этак с трех. Постоянно лепил что-то из пластилина. Постоянно попадались в руки правильные книжки, были встречи с правильными людьми, вовремя оказывались рядом друзья, формиро-

вавшие какие-то представления о жизни... Помню, делали с друзьями макет — с сотнями собственноручно же созданных солдатиков (до полутора тысяч доходило!), — причем макет, что называется, «живой», в динамике. Лошади мечутся по полю, солдаты бегут; взрывы — из ваты, проваренной в серой гуаши, с лампочкой внутри, с землей... После того как построена начальная сцена, мы постепенно меняли диспозицию — сдвигали каждого солдатика на несколько шагов; кто-то споткнулся, кто-то упал, ранен, но еще жив, а эти уже убиты... Строили целые замки с интерьерами, используя пластилиновые кирпичи, — буквально скатывали пластилин в колбаски и нарезали из них кирпичики, из которых затем складывали стены... Самой сложной задачей было покрасить цементные нитки между кирпичами. Очень натуралистично все, в общем. Делали мечи и щиты из фанеры, стреляли из «воздушек», изучали вооружение и обмундирование времен Второй мировой. Так что теперь смотришь иногда Спилберга — и замечаешь: а «Тигр» — то у него — на тридцатьчетверочной базе...

**В.С.:** Ну просто все один в один... И я тоже через все это прошел...

**П.Г.:** Потом... Поступил в один институт — почти сразу пошел в армию, что, я считаю, очень много дало мне в плане понимания людей и вообще жизни. Затем поступил во второй институт; архитектурный; затем — театр, постановки; параллельно — рок-музыка, своя группа; первое знакомство с пластическим гримом... Вообще сами по себе технологии, материалы — дело наживное. Главное — видеть, что должно получиться в итоге: найти средства воплощения представленного уже гораздо проще. Поработав какое-то время с

пластическим гримом, поднакопив денег, отправился в международный центр соответствующей специфики, там подучился, получил сертификат, — заодно и заявил о себе. А вообще, этим надо жить. Постоянно копать, что-то делать, расти и развиваться. Быть очень любознательным. Знать весь кинопроцесс, начиная от кастинга, — там, кстати, крайне важно понимание психологии персонажа: почему на эту вот роль режиссер подбирает именно этого актера. Надо быть химиком, художником, скульптором, менеджером проекта, монтажником, режиссером, компьютерщиком — пусть и не во всем на высоком профессиональном уровне, но по крайней мере разбираться во всех этих вещах, чтобы в процессе съемок нормально взаимодействовать с людьми, говорить с ними на одном языке, понимать их профессиональные требования и стремиться со своей стороны обеспечить им комфортные условия для совместной творческой работы. Такая вот профессия. ☞

**Примечание редакции.** Мы увидели в FXDesign множество удивительных эффектов из будущих фильмов, рассказать про которые пока, до премьеры, не имеем права. Под «эмбарго» пока попал и второй «Дозор» — поскольку сигнальные номера журнала появятся за три дня до первого показа фильма. Но мы рассчитываем продолжить разговор о реальных и компьютерных эффектах в будущих номерах ПЛ.

В приведенных сценах съемок и репетиций заняты: Анна Ковальчук (Маргарита), Ксения Назарова (Наташа), Александр Адабашьян (Берлиоз), Олег Сорокин (Марк Крысобой), Александр Баширов (Бегемот), Гали Абайдулов (Козлоногий), Андрей Ургант (Бенгальский), а также режиссер фильма Владимир Бортко.



▲ ...из такого же анекдота, только зеленого...