

## ЖИВОПИСНИЙ БАЗИС В ЕКРАННИХ ТЕХНОЛОГІЯХ

*У статті розглянуті образотворчі процеси, на яких базується технологія екранного живопису. Виконано дослідження вкладу розкадровки, як однієї з основ, в зображальне рішення фільму. Аналізується взаємозв'язок та вплив розкадровки на композиційну побудову кадру.*

**Ключові слова:** фільм, кадр, живопис, художник, творчість, технологія, екран, кіномистецтво, розкадровка, композиція, кіноосвітлення.

*В статье рассмотрены творческие процессы, на которых базируется технология экранной живописи. Выполнены исследования вклада раскадровки, как одной из основ, в изобразительное решение фильма. Анализируется взаимосвязь и влияние раскадровки на композиционное построение кадра.*

**Ключевые слова:** фильм, кадр, живопись, художник, творчество, технология, экран, киноискусство, раскадровка, композиция, киноосвещение.

*The article considers the creative processes, which are based on the technology of screen pictorial art. The researches of the contribution of the storyboard as one of the foundations of film picture solutions were conducted. The influence of the storyboard on frame composition and their interrelation were analyzed.*

**Keywords:** film, frame, painting, art, artist, creative, technology, screen, cinema, storyboards, composition, lighting.

Мета статті полягає в дослідженні специфіки формування живописного базису в вигляді так званої розкадровки при розробленні та плануванні зображального ряду фільму, що дає можливість врахувати до найменших дрібниць образотворчі та технологічні фактори, вибрати необхідні засоби для реалізації самого процесу зйомки, та визначитись із їх використанням на різних етапах створення фільму.

Починаючи ще з епохи німого кіно розкадровка (*storyboard* — англ.) включала в себе послідовність малюнків у вигляді окремих кінокадриків. Розкадровка давала перше уявлення про зображальний ряд фільму. Такі промальовані базові ескізи майбутнього кінопроекту допомагали візуалізувати на папері бачення режисером окремих кадрів і планів фільму. І сьогодні розкадровка — це досить ефективний метод розкриття режисерських ідей творчому колективу знімальної групи та технічним спеціалістам. Розкадровка також ставала основою для попередніх фінансових розрахунків кінопроекту. Перші розкадровки фільмів 1920-х років нагадували малюнки до книжечок коміксів. У 1928 р. Волт Дісней (*Walt Disney*, при

народженні — *Walter Elias Disney*) вперше розробив шаблон, форму розкадровки для ілюстрації концепцій короткометражних мультфільмів, який з успіхом був застосований у виробництві анімаційного фільму «Божевільний аероплан» (*Plane Crazy*) [1]. Шаблон розкадровки одного кадру складався з двох половинок: в правій частині містився малюнок з персонажем, а в лівій — у вигляді тексту деталізувалися зміст і процеси в кадрі. В 1932–33 роках Волт Дісней завершив розробку фундаментальної технології розкадровки фільмів у вигляді послідовності малюнків, пронумерованих відповідно до кадрів сценарію [2].

Протягом декількох років ця технологія розкадровки поширилася по кіностудіях і стала популярною у створенні повнометражних ігрових фільмів. Фільм «Віднесені вітром» (режисери Віктор Флемінг, Джордж Кьюкор, 1939 р.) був усьє розкадрований, що саме по собі було нововведенням у процесі створення фільму. Опрацюванням кожного плану легендарної картини займався художник-постановник Вільям Кемерон Мензіс. Взята на озброєння технологія швидко прижилася і стала невід'ємною частиною кінопроцесу,

оскільки дала змогу кінематографістам уже на підготовчій стадії знаходити відповіді на багато важливих питань. Що і хто буде в кадрі? Як зняти сцену, щоб вона вийшла більш виразною? Куди рухатимуться камера і герої в кадрі? На майданчику, крім режисера, розкадровкою керувалися оператор, декоратори, освітлювачі та фахівці зі спецефектів. Ці прості малюнки зі стрілками і коментарями давали можливість краще контролювати художню складову проекту і ефективніше витратити кошти.

Розкадровку як мистецький твір на прикладі живописних робіт Сергія Параджанова розглядає Володимир Луговський у своїй книжці [3]. З таких же позицій розглядає розкадровку Сергій Марченко [4].

Переконливо про значення розкадровки, як живописної основи фільму, написав Ю. Ілленко [5, 336]: «На съемках фильма “Тени забытых предков” каждый вечер накануне съемочного дня рисовали в четыре руки — Параджанов излагал, как правило, некие общие идеи или эмоции с помощью всего, что попадалось ему под руку: карандашами на обрывках газет, спелыми ягодами афин по моей белой рубашке, мелом на входной двери, гвоздем по столешнице; художник Якутович на метровых планшетах создавал станковые графические листы, кинохудожник Миша Раковский рисовал в своей замусоленной записной книжке кадрики размером с почтовую марку, я бегло прорисовывал для себя кадр за кадром в обычной ученической тетради в клеточку. < ... >

Могу твердо заверить, что кадров, не прорисованных заранее, в фильме “Тени забытых предков” практически нет. Все они, так или иначе, впервые являлись в предварительных раскадровках, в вечерних рисунках.

Поскольку я безо всякого труда удерживал в памяти все раскадровки, созданные накануне, то и реализовывал их при съемке явочным порядком. Благо, камера была ручная — “Конвас-автомат”, и кроме меня никто не контролировал момент съемки».

У збережених розкадровках другого режисера картини «Тіні забутих предків» Володимира Луговського можна побачити різні підходи до екранної реалізації майбутніх кадрів режисером і оператором. У розкадровках Сергія Параджанова «Двір Івана» мав вигляд рамки з дахів, котрі оточують двір та дії, яка розгорталася всередині, нагадуючи живу картину, зняту з високої вертикальної точки. Проте реалізація цього епізоду у фільмі відрізнялася від задуму через своєрідне бачення майбутнього екранного зображення Юрі-

єм Ілленком, який тоді перебував під впливом нових можливостей динамічної «ручної камери» С. Урусевського. Оскільки ніхто, крім Ю. Ілленка, до проявки кіноплівки та отримання робочого позитиву не міг побачити зображення майбутніх кадрів, значна їх кількість трансформувалась зі статичних планів у динамічні. А от С. Параджанов тяжів до особливої стилістики у вигляді живописних статичних «екранних картин», що її повною мірою він зміг реалізувати в наступному своєму шедеврі «Колір гранату».

Сьогодні як плівкові, так і цифрові сучасні технології суттєво обмежують таке «вільнодумство» оператора. З появою нової, суто технологічної складової у вигляді системи відеоконтролю, в процесі кінозйомки виконується не лише поточний контроль отриманого зображення на екрані монітора, а й ведеться його відеозапис. Перегляд відзнятих кадрів безпосередньо в процесі зйомки дає змогу відкоригувати всі його складові, починаючи від розташування, крупності об'єктів зйомки, рухів камери, композицію кадра, емоцій акторів і закінчуючи світло-тональними і колористичними рішеннями з уточненнями експозиції, додаткових налаштувань цифрової кінокамери.

Ю. Г. Ілленко завжди в своїй творчій роботі режисера і оператора виконував розкадровки різного рівня складності. Як правило, він використовував у роботі над фільмом дві серії розкадровок [5, 337]: «Первую делает художник фильма в подготовительный период по ключевым моментам проекта, как первый и сознательно не сдерживаемый никакими ограничениями поиск изобразительного решения: композиционные вариации, колористические изыски, парадоксальность тоналностей, драматургия света.

Вторая серия раскадровок появляется уже как собственно покадровая прорисовка после освоения съемочной площадки и репетиции с актерами».

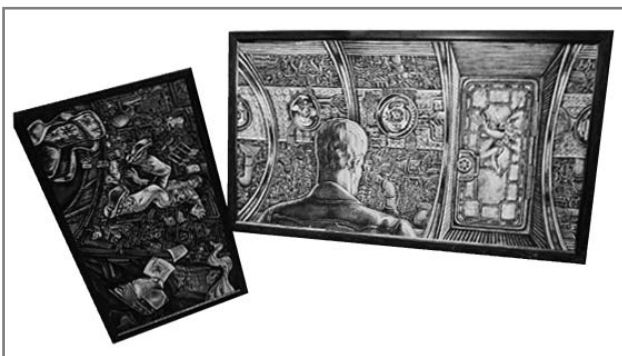
Другу серію розкадровок Ю. Г. Ілленко виконував сам, і вона була обов'язкова до виконання для всіх членів зйомочної групи без винятку (навіть освітлювачів, помічників режисера), починаючи з самого режисера. В цій розкадровці він промальовував усі ситуації, що розгортатимуться всередині кадру, особливо ретельно розроблялися змістоутворюючі конфігурації, крупність кадрів, ритм, напрямки руху, з'єднання за ритмом між кадрами, динаміка освітлення, враховувалися й інші фактори. Окремі кадри такої розкадровки отримували ще й порядковий номер зйомки, який, як правило, відрізнявся від порядкового сценарного номера, але отримана нова послідовність кадрів

організувала більш чітку роботу знімальної групи протягом дня.



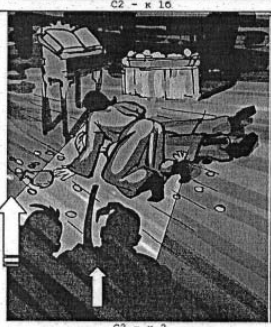
Нижче наведені фрагменти розкадровки до фільму «Вечір на Івана Купала», виконані режисером-постановником Ю. Ілленком. Ці прості малюнки зі стрілками і коментарями давали змогу спланувати, організувати і систематизувати зйомочний процес.



На фрагменті фотографії Раміля Галі — живописні рішення художника Михайла Ромадіна до декорацій фільму А. Тарковського «Соляріс» (оператор В. Юсов, 1972 р.), які доповнили, розширили зміст розкадровок режисера [6].



На рисунку далі — фрагмент розкадровки до фільму «Вій» (режисер О. Степченко, оператори В. Смутни та Я. Пілунський, 2014 р.).

ОПИСАНИЕ	ВИДЕО	АУДИО	СПОСОБ СЪЕМКИ
Сабля Дорона появляется в щели церковных дверей.			Хромакей в щель CG-фон леса (м.б. в плав-оне деревья и дым?)
В церковь заглядывают казаки Дорон и Оверко.			Хромакей в щель CG-фон леса (м.б. в плав-оне деревья и дым?)
Тени казаков падают на пол церкви. Панич склонился над Хомой. Хома лежит в меловом круге без признаков жизни. По полу разбросаны монеты. Рядом гроб с мертвой паничкой.			

Англомовні кінематографісти свого часу назвали зафіксовані на плівці зображення *рухомими картинками* (*motion picture, movie pictures*), які трансформувались у слова *movie* або *picture* [7, 40]. Звідси стає зрозумілим походження ще одного синоніма слова *фільм* — *картина, кінокартина*, що дає можливість говорити про появу нової форми живопису, але вже у вигляді реєстрації послідовності картин-кадрів на кіноплівці (а сьогодні й на цифрових носіях інформації), тобто про появу *екранного живопису*. Необхідність підготовки до самого процесу зйомки художніх фільмів у вигляді покадрового ескізного живописного проекту і сьогодні залишається актуальною. В приведеному вище фрагменті розкадровки до фільму «Вій» остання більш деталізована, бо, крім докладної живописної послідовності кадрів, описується зміст кадру, спосіб зйомки та наявність звукоряду. Шаблон цієї комп'ютерної розкадровки лише частково нагадує перший шаблон-форму Волта Діснея. Використання комп'ютерних програм значно розширило інформативність розкадровок. Наприклад, за допомогою спеціалізованих програм двомірної розкадровки StoryBoard Quick & Storyboard Artist, Toon Boom Storyboard, ArtRage, Springboard можна швидко і якісно зробити ескізи об'єктів зйомки. Більш складні програми 3D анімації дають змогу абсолютно точно створити тривимірні кадри з тривимірними об'єктами та акторами (Poser моделями), вибрати формат кадру та конкретизувати фокусну відстань об'єктива, потрібного для проведення реальних зйомок.

У процесі роботи над «кінокартиною» в художньому кінематографі (і не тільки) задіяні, окрім «головних художників» (режисера-постановника, оператора-постановника і художника-постановника), ще й художник по костюмах, художник по гриму, художник комбінованих зйомок, а в кінотехнологіях ХХІ ст. — художник спецефектів (*supervisor — супервайзер*) та художники комп'ютерної графіки. Безперечно, їх вклад є істотним для створення повноцінного екранного живописного полотна.

Але реєструє цей візуально-живописний екранний твір якраз оператор-постановник. Від його знань та вміння втілювати художній замисел режисера-постановника залежить візуальна складова кінофільму — синтетичного художнього твору. Вдосконалення кінотехніки і кінотехнології зумовили появу нових образотворчих рішень, таких як різнопланові зйомки, панорамування, рух камери зі зміною різних ракурсів зйомки. Кінооператор з суто технічного фахівця перетворився на повноцінного кінохудожника — повноправного співавтора кінематографічних творів. Монтаж також став більш динамічним і урізноманітним живописну мову фільму, ускладнив цю мову та додав інтригу в викладенні сюжету. Всі ці компоненти екранного живопису збагатили також розкадровку фільму — «превізуалізацію» образотворчих задумів.

Слід відзначити, що в основі кожного кадру розкадровки лежить композиція (від лат. *compositio* — складання, поєднання, зв'язок), як продумана побудова живописної структури майбутнього кінокадру в вигляді гармонійного поєднання та взаємодії об'єктів в кадрі та інших його складових.

В екранному живописі може бути використано кілька видів кінокомпозиції: стійка (урівноважена), нестійка (неврівноважена), симетрична, асиметрична, контрастна, ритмічна, відкрита, закрита, діагональна, статична, динамічна [8, 9].

У композиційну побудову розкадровки закладається, насамперед, розташування об'єктів зйомки, сукупність зв'язків між цими об'єктами, які вже при перегляді на кіноекрані викличуть у глядача певні враження, асоціації та емоції. Потім операторові вже в процесі зйомок потрібно буде вибудовувати композицію кадру ще й з урахуванням динаміки руху об'єктів зйомки, оперативно реагувати на зміни, що відбуваються в межах площини кадру та вносити необхідні корективи.

Живописну картину зареєструвати на кіноплівці або ж іншому носіїві у вигляді окремого

кадру неможливо без одного з найважливіших елементів композиції — світла. Світло — це той пензлик, яким оператор-художник створює живописне кінополотно, бо саме світло малює на світлочутливій поверхні плівки чи матриці зображення об'єкту зйомки. Світлом та світлофільтрами відтворюється та регулюється палітра кольорів, світло проявляє об'єм, простір, форму, фактуру, підсилює ілюзію руху в кадрі. Світло та колір мають надзвичайно великий вплив на психологічний та емоційний стан глядача [10]. Сьогодні світло, як один із найважливіших елементів формування кінозображення, може бути не лише природним, сонячним (що було в період німого кіно), а й потребує відповідної реалізації через методи, засоби та технології кіноосвітлення. Кіноосвітлення виконує подвійні функції: з одного боку — це техніко-технологічна реалізація в вигляді освітлювальних приладів і систем різного призначення (включаючи системи і обладнання для контролю величини світлового потоку і його спектрального складу), а з іншого — це виконання суто художнього завдання — «світлопису». Художня функція кіноосвітлення дає змогу відтворити живописну основу кінозображення у вигляді безтіньового, світлотіньового, світлотонального, кольоротонального, графічного та ін. варіантів рисунка. Оператор створює потрібний характер освітлення за допомогою джерел світла, що його вмикають освітлювальні прилади різного призначення, а також шторки, тубуси, розсіювачі, відбивачі, світлофільтри. Досконало володіючи світлотехнікою оператор реалізує свій мистецький талант художника через світловий рисунок із застосуванням як освітлювальних приладів так і інших зображально-виражальних засобів. У процесі розроблення розкадровки потрібно обов'язково брати до уваги такі складові кіноосвітлення:

Побудову майбутнього «ефекту освітлення» для кожного епізоду, враховуючи денну, нічну або режимну зйомки.

1. Зміни, розвиток у часі характеру освітлення, малюнок світлотіні, кольорів, розподілу освітленості в кінокадрі і в кінцевому, екранному зображенні.

2. Кіноосвітлення слід створювати і розраховувати з урахуванням розвитку дії і зміни характеру освітлення у візуальному просторі.

3. Досягнення цілісної монтажної послідовності окремих живописних кадрів при зйомках у різний час.

4. Кіноосвітлення підпорядковується процесам акторської гри в художньому кінематографі.

5. Екранний живопис кінокадру має в собі інформацію не лише про зміст акторської гри, а й водночас про форму, ракурс, світлотінь, колір у вигляді таких характеристик кольорового зображення, як колорит, кольорова гармонія та символізм кольору. Живописна мова фільму суттєво збагачується завдяки колористичним рішенням, на які впливає характер освітлення.

Тому у розробленні живописного базису фільму, в процесі його розкадровки, надзвичайно важливим є врахування фактору кольору.

Сучасні кольорові кіноплівки, цифрові кінокамери, системи кольорокорекції, мультимедійні системи та технології плівкового і цифрового кінематографа дають можливість технічними засобами досить точно реалізувати ті чи інші колористичні рішення в екранному живописі. Але при цьому потрібно мати на увазі, що ця техніко-технологічна складова кольорового зображення лише характеризує можливості екранних систем відтворювати задуману гаму кольорів. А от отримане кольорове екранне зображення — це вже фактор суб'єктивно-психологічного впливу на відчуття глядача, які переходять у відповідний емоційний стан. Причому емоційне сприйняття кольору в творах екранного живопису значною мірою різняться: воно залежить від емоційного стану глядача в момент перегляду зображення, на нього можуть впливати дитячі спогади, приємні або ж неприємні асоціації щодо кольору, професійна приналежність та приналежність до тієї чи іншої соціальної групи та інші фактори. Чоловіки, жінки та діти також по-різному сприймають колір в екранних образах. Та все-таки сприйняття основних, чистих кольорів різними групами людей викликає більш-менш однакові відчуття.

Потрібно розділяти колористику документальних, художньо-ігрових, рекламних, комп'ютерно змодельованих творів екранного живопису. Коли в документальну репортажну зйомку внести суттєву кольорокорекцію або ж підміну кольорів, то не буде ніякого об'єктивного відтворення реальних подій. У художніх фільмах слід вирішувати дещо інші завдання. Інформативність кольорового художнього фільму має дві складові: драматургію кольору, що її визначає драматургія фільму в цілому, і драматургію кольору в окремих кульмінаційних сценах, епізодах та кадрах. Друга складова підсилює драматургію фільму в цілому і викликає потрібний психо-емоційний стан глядача, розставляючи додаткові акценти екранних подій та образів. Постійна трансформація природних кольорів натури відповідно до загального ко-

лористичного замислу фільму, при відповідному підборі костюмів, відповідній кольоро-тональній гамі декорацій, дає можливість викликати потрібні асоціації та емоції у глядача, тобто створювати необхідну драматургію кольору і свідомо керувати нею. Особливо така інформативність кольору проявляється, коли драматургія екранного твору витримана у відповідній колірній гамі, де в зображенні домінують навіть два-три кольори. Для кінофільму «Вечір на Івана Купала» оператор-постановник В. Ілленко разом з режисером розробили його колірну палітру від першого до останнього кадру [11]. Наприклад, в епізоді зустрічі Підорки та Петра біля озера та до «купальської ночі», кольоро-тональне рішення екранного зображення мажорно-світле: в ньому наявний блідувато-голубий тон, який ніби підкреслює чистоту кохання героїв. У кадрах хати молодих кольоротональне звучання зображення стає дедалі напруженішим: фарби густішають, починають домінувати червоний та жовто-золотий кольори в поєднанні з чорним. І так буквально у всіх епізодах фільму були точно розставлені колористичні акценти, які підсилили зображально-пластичне рішення кожного кадру фільму, забезпечили атмосферу фентезі в драматургічному розвитку подій.

На важливій ролі художника по костюмах Лідії Байкової у живописній мові фільму «Тіні забутих предків» акцентує увагу Ю. Ілленко: «Байкова постійно возила с собою грузовик костюмов и атрибутов к ним и занималась прямо в кадре цветописью костюмами. Ее звездным часом бывали массовые сцены. В них она превосходила самое себя — будучи блестящим живописцем, она инсталлировала из цветowych пятен гуцульского костюма истинные колористические шедевры в стиле ташизма.

На самом деле эти импровизации были тщательно прописаны темперой в подготовительный период как эскизы костюмов в виде жанровых сцен раскадровок к фильму» [5, 337].

Традиційно в екранних технологіях живописну основу майбутнього екранного твору створює художник-постановник. У сьогоденних умовах запрошують також художника по розкадровці, який працює спільно з режисером та оператором. Іноді розкадровку робить безпосередньо режисер, як це робили С. Ейзенштейн, О. Довженко, А. Гіткок, Ф. Фелліні, А. Тарковський, С. Параджанов чи Ю. Ілленко. Створення покадрових малюнків окремих сцен, планів та персонажів досить скрупульозно виконує Джеймс Кемерон. Цікавий підхід до моделювання майбутнього зображення має

видатний режисер сучасної Швеції Рой Андерссон, лауреат премії Європейської кіноакадемії, як найкращий режисер Європи (2015 р.). Андерссон також володар венеціанського «Золотого лева» за фільм «Голуб сидів на гілці і роздумував про буття» (2014 р.) та багатьох інших нагород. Видатний майстер не пише окремо літературний чи режисерський сценарії, він відразу робить своєрідну розкадровку фільму у вигляді ескізних малюнків кожного кадру з відповідними текстами, монологами та діалогами: «Это позволяет наглядно показать мою идею всей команде. Да и я так лучше понимаю фрагмент» [12]. Свої розкадровки він перетворює в живописні екранні полотна і в цих картинах створює незвичайний, досить умовний світ зі своїми персонажами. Особливістю екранного живопису Роя Андерсона є відсутність будь-яких рухів камери та зміни фокусної відстані об'єктива в процесі зйомок і лише загальні та інколи середні плани.

Розкадровка в екранних технологіях в основному слугує для отримання знімальною групою першого уявлення про те, яким буде зображально-живописне рішення фільму. По такій розкадровці оператор формує свій підхід до реалізації фільму у вигляді екранного живописного твору шляхом просторово-часової послідовності кінокадрів на основі їх композиційної побудови. У формуванні живописного рішення фільму, як правило, додатково розробляється колористична партитура. По розкадровці можна визначити тривалість епізоду, ракурс і ланцюжок монтажної послідовності планів, кадрів та епізодів. Розкадровка рідко виходить такою ж, як і оригінал, але вона необхідна як живописний базис під час проведення зйомок. Розкадровка, як першоджерело зображального рішення фільму, розкриває до-

даткові можливості щодо імпровізації в створенні особливої структури екранного живопису в кожному окремому кадрі.

### Джерела та література

Thorn, Kevin. The Art of Storyboarding. — [Електронний ресурс] : eLearn Magazine, 2011, August. — Режим доступу: <http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=2024072>

Disney Miller, Diane. The Story of Walt Disney / Diane Disney Miller. — New York : Henry Holt and Company, 1957. — 247 p.

Параджанов С. Розкадровки до фільму «Тіні забутих предків» // Луговський В. Невідомий маестро / В. Луговський. — К. : Видавничий дім «Академія», бібліотека журналу «Кіно-Театр», 1998. — 176 с.

Марченко С. М. Розкадровка як мистецький твір / Сергій Марченко // Кіно-Театр. — 2000. — № 3. — С. 58–59.

Ілленко Ю. Г. Парадигма кіно / Ю. Г. Ілленко. — К. : Абрис, 1999. — 416 с.

Ищенко Е. Полтысячи шедевров на квадратный метр [Електронний ресурс] : Труд. — Режим доступу: <http://www.trud.ru/article/19-02-2014/1307862.html>

Безклубенко С. Д. Відеологія. Основи теорії екранних мистецтв / С. Д. Безклубенко. — К. : Альтерпрес, 2004. — 328 с.

Кордун В. І. Зображальна мова оператора кіно і телебачення / В. І. Кордун. — К. : Видавець Чабаненко Ю. А., 2010. — 156 с.

Дыко Л. П. Основы композиции в фотографии / Л. П. Дыко. — М. : Высшая школа, 1983. — 135 с.

Прядко А. Психология восприятия цвета. Символика и драматургия цвета / А. Прядко // Телерадиокуррьер. — 2010. — №3. — С. 92–96.

Ильенко В. Опыт работы над цветовой драматургией кинофильма «Вечер на Ивана Купала» / В. Ильенко // Телерадиокуррьер. — 2001. — №1. — С. 51–55.

Орлов П. Маленькая ошибка открывает большие возможности. — [Електронний ресурс] : tvkinoradio. — Режим доступу : <https://tvkinoradio.ru/article/article3445-malenkaya-oshibka-otkrivaet-bolshie-vozmozhnosti>