

Не Голливудом единым...

Жанр любительского кино далеко не нов – энтузиастов хватало во все времена, с момента изобретения первой «пользовательской» кинокамеры. Но лишь в последние несколько лет аматоры–режиссеры получили вычислительные средства, ранее доступные только профессионалам. Результат не заставил себя ждать...

Индустрия некоммерческого кино получила новый толчок – оказывается, для того чтобы украсить свой фильм спецэффектами, внешне практически неотличимыми от голливудских, вполне достаточно домашнего компьютера и доступного программного обеспечения. А Интернет оказался замечательным способом явить свое творение общественности.

Фильмы, описанные нами ниже, вряд ли покажут когда-либо на больших экранах, их бюджеты измеряются в самом затратном случае тысячами долларов, а их авто-

тельских экранизаций – конечно же, мир «Звездных войн».

В чем Сила, брат-джедай?

Лавры Лукаса не дают покоя фанатам сериала во всем мире – как ни крути, но в семидесятые годы, когда и снималась оригинальная трилогия, о вычислительной мощности любого современного домашнего компьютера только мечтали. А ведь спецэффекты оригинальных фильмов и сейчас смотрятся более чем свежо.

Первый наш герой и почетный джедай – американец Райан Вибер (Ryan Wieber). Несмотря на свой довольно юный возраст (родился Райан в 1984 году) он уже успел сделать неплохую карьеру благодаря своему увлечению. Первый ролик авторства Райана появился в Сети под названием «Ryan vs Dorkman» в 2003 году в качестве работы на конкурсе любительских фильмов, проводимом фан-ресурсом TheForce.net. Ролик представлял собой пятиминутный бой на световых мечах в исполнении Райана и его товарища Майкла «Доркмана» Скотта.

К слову сказать, джедайские поединки довольно часто фигурировали в любительских фильмах и до этого. Но Райану удалось превзойти все виденные до этого комиссией эффекты – его лэйтсаберы и производимые ими разрушения выглядели ничуть не хуже созданных профессионалами из лукасовской Industrial Light&Magic. Никаких специальных средств для этого Виберу не понадобилось – ребята лишь выполнили очень тщательную прорисовку и добавили немного пиротехнических эффектов. Сама же

хореография боя выглядела на «четверку» – Райан и Майкл не особо пытались воспроизводить джедайскую акробатику.

Ролик попался на глаза специалистам из Lucas Arts, и Райану немедленно было предложено рабочее место среди мастеров спецэффектов. Так любитель стал профессионалом, правда, снимать кино на досуге Вибер не перестал – второй ролик увидел свет в 2006 году. Может быть, его и нельзя назвать полностью любительским – тут чувствуется профессиональный подход, но все, что сделано Райаном, под силу любому – стоит только захотеть и приложить немного усилий. К тому же Вибер охотно делится секретами мастерства – его туториалы можно найти на сайте-портфолио www.ryan-w.com. Фильмы же доступны

Если б Райан и Майкл научились летать и делать тройные сальто, как Люк Скайуокер, – были б настоящими джедаями. Но их световые мечи выглядят даже реалистичней, чем лукасовские



Залог зрелищного фильма – не только компьютерные спецэффекты, но также классные костюмы и грим



ры не ожидают какой-либо значительной прибыли от собственных творений. Тем не менее руками любителей подчас создаются настоящие шедевры. Лишний раз убеждаемся, что для того чтобы снять хороший фильм, не обязательно быть профи – стоит только проявить немного энтузиазма и смекалки.

Уж так сложилось, что спецэффекты в первую очередь – обязательный элемент любого фантастического фильма. Поэтому большинство некоммерческих киностудий возникло на базе фан-сообществ. Безусловный лидер по количеству люби-

Еще о некоммерческом кино

- ▶ theforce.net/fanfilms/ – крупнейший архив фанфильмов
- ▶ www.fanfilms.net – огромный портал, посвященный любительским фильмам
- ▶ http://community.livejournal.com/ru_fanfilms/ – ЖЖ-сообщество об аматорской кинофантастике и не только
- ▶ en.wikipedia.org/wiki/Star_Trek_fan_productions – статья в Википедии о творчестве поклонников сериала Star Trek



Иван Плясов,

руководитель клуба каскадеров «Варяг», идейный вдохновитель проекта «Matrix.Wrong Number» и исполнитель роли агента Шепарда

В фильме присутствуют как компьютерные спецэффекты, так и каскадерские трюки. Что на деле потребовало больших трудозатрат – постановка драк или постобработка снятых сцен?

В фильме не так много компьютерной графики (в классическом понимании), как это может показаться на первый взгляд. И все-таки постобработка отснятого материала потребовала гораздо больше времени, участия и, прямо скажем, находчивости из-за определенной стесненности в технических средствах. Для относительной оценки достаточно отметить, что из исходного материала продолжительностью примерно пять часов мы смонтировали фильм, длящийся около двадцати минут. Кроме того, следует сказать, что не все исполнители обладали равным уровнем физической подготовки (как легко можно видеть из клипа о съемках фильма) и это потребовало применения определенных монтажных решений.

Много ли технических средств потребовалось для производства?

Фактически единственными «профессиональными» средствами, которые мы использовали, были видеокамеры операторов. Все остальное

Некоммерческое кино в Украине: Matrix.Wrong Number

(постобработка видео и озвучивание) – вполне достижимо современными техническими средствами «полупрофессионального» и «домашнего» уровня при грамотном и умелом их использовании.

С какими самыми большими трудностями во время съемок вы столкнулись, и что бы вы посоветовали ребятам, загоревшимся идеей снять собственный художественный фильм?

Самая большая сложность – административная организация всего процесса производства, достаточно подробно описанная на сайте фильма matrix-wn.net.ua. Например, для съемок сцены в метро потребовалось огромное количество согласований: в метрополитене специально для наших съемок не отключали контактный рельс на одном из перегонов, вне обычного графика работала диспетчерская, машинист и персонал двух станций. Тем не менее, как показала практика, сложнейшая на первый взгляд задача оказалась решаемой. Это и есть главный совет – верно соизмерять свои желания и возможности.

Опыт исполнения каскадерских трюков никогда не помешает – немного смекалки и правильный монтаж и спецэффекты готовы



для скачивания на официальном сайте проекта – www.ryanvsdorkman.com.

Бои Вибера – далеко не единственный любительский проект, посвященный «Звездным войнам». Более подробный список подражателей Лукаса можно найти на сайте TheForce.Net. Впрочем, не только Star Wars пользуются вниманием режиссеров-любителей. Так, например, можно найти аматорские проекты по мотивам Star Trek (www.cliffordhoeft.com/ff_startrek/ff_startrek.html) и www.newvoyages.com), Индиане Джонсу (www.theraider.net) и даже Бэтмену (www.batmanfanfilms.com).

Смотрите не на экранах

Впрочем, для того чтобы снимать хорошее кино, не особо нужны и шикарные спецэффекты. Главное – вложить в свой фильм каплю души. Яркий тому пример – аматорский фильм Call of Cthulhu (www.cthulhulives.org), снятый американским сообществом любителей творчества Говарда Лавкрафта.

С одной стороны, можно сказать, что за спецэффектами авторы особо не гнались. С другой – самым главным спецэффектом фильма является то, что он снят в стилистике немого кино – ститрами-репликами и «поцарапанной» пленкой. Как раз то что надо для того, чтобы передать готическую атмосферу лавкрафтовских историй. Несмотря на то что на экранах фильм так и не появлялся, создателям удалось издать его на DVD и получить

заслуженное уважение поклонников жанра.

Серия занятных короткометражек принадлежит американскому студенту Мэтту Вэнсилу (Matt Vancil) и группе Dead Gentlemen Productions, LLC (www.deadgentlemen.com). Наиболее известная из них – сорокапятиминутная комедия «The Gamers» (2002), повествующая о четырех студентах, развлекающихся в общезнание на каникулах игрой в D&D и попадающих в фэнтези-мир.

Возвращение в Матрицу

Впрочем, не только зарубежным энтузиастам под силу снимать эффектное кино. Так, ребята из харьковского клуба каскадеров «Варяг» (varyag.com.ua) сняли короткометражный фильм «Matrix.Wrong Number» в стилистике культовой «Матрицы» братьев Вачовски. В основу сценария лег небольшой комикс Винса Эванса «Неверный номер» – короткая история о мире Матрицы, не имеющая отношения к сюжетным событиям основной трилогии.

Поскольку принимавшие участие в проекте актеры по большей части обладают неплохой спортивной подготовкой, то фильм может похвастаться не только компьютерными спецэффектами, но



Если бюджет фильма не позволяет сделать его сверхзрелищным, можно умело скрыть отсутствие эффектов стилистикой съемок

также трюками и постановочными схватками. Производство двадцатиминутного короткометражного фильма затянулось на два года, из которых один ушел на подготовку – написание сценария, репетицию трюков. Непосредственно съемка заняла около полугода, столько же потребовалось для монтажа и обработки материала. Срок, конечно же, немаленький, но поскольку актеры и съемочная бригада собирались в свободное от основной работы время, фильму посвящалось в среднем несколько дней в месяц. Результат вы можете свободно загрузить с сайта фильма matrix-wn.net.ua или найти на нашем диске. Там же находится и ролик о процессе съемок. **ht**