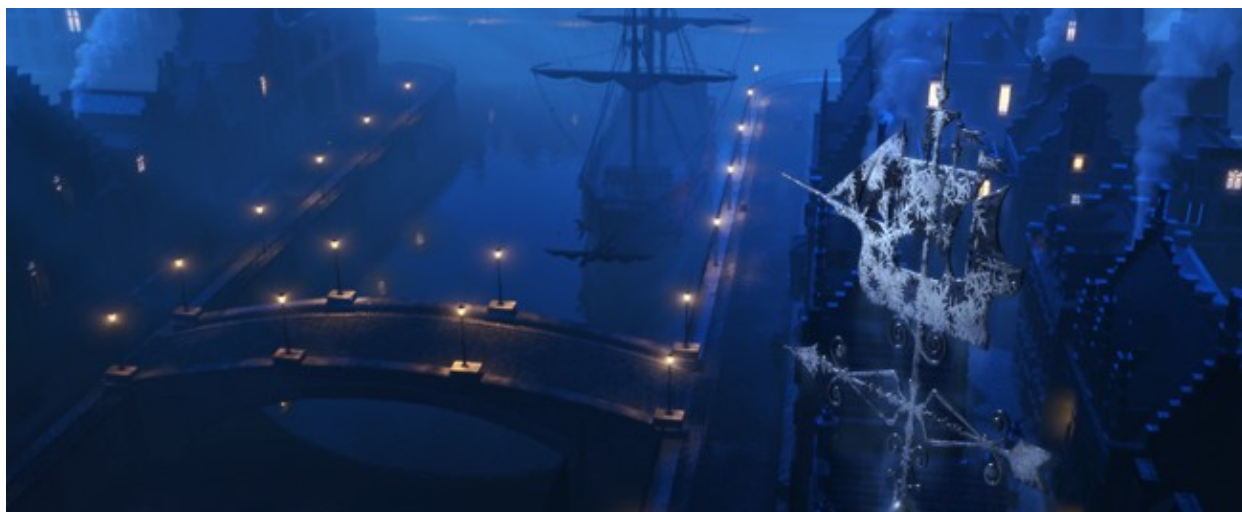


СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА

Отечественное анимационное кино, как и художественное, переживает не лучшие времена. Тем не менее, количество более-менее успешных мультипликационных лент значительно превышает в процентном соотношении число окупившихся игровых проектов. Та же студия «Мельница» создает популярные мультфильмы, используя персонажей русских сказок и народного фольклора, а ведь были еще «Звездные собаки: Белка и Стрелка» и «Приключения Аленушки и Еремы». Так что вложение денег в производство полнометражных анимационных фильмов сопряжено меньшими финансовыми рисками на выходе, поскольку российские дети и родители все еще лояльны к отечественным мультипликационным фильмам, создатели которых оправдывают ожидания чаще, чем коллеги-кинематографисты.

В 2012 году на экраны выйдет анимационный 3D фильм «Снежная Королева», российской кинокомпания «INLAY Film». Чтобы выяснить, что нам следует ждать, мы обратились с вопросами к продюсеру проекта Сергею Рапопорту, режиссеру Максиму Свешникову и исполнительному продюсеру Владимиру Николаеву.



Отвечает режиссер Максим Свешников

Расскажите о работе над сюжетом. В основу ведь положена сказка "Снежная королева" Андерсена, но наверняка сценарий повторяет канонический сюжет лишь в общих чертах, и вы привнесли многое и от

себя.

С самого начала решили не отдаляться радикально от первоисточника. Сказку Андерсена все мы очень любим, поэтому не захотели переосмыслить ее в модном стиле и делать циничную пародию. Поставили задачу сделать историю со всеми узнаваемыми героями, но украшенную зрелищными визуальными эффектами. Другими словами, рассказать сказку современным киноязыком. Для раскрытия персонажей кое-что доработали и дополнили. Например, Снежная Королева в сказке Андерсена – это абсолютное воплощение Зла. Мы в свою очередь уделили этой героине чуть больше внимания, показав, почему она стала именно такой. У Андерсена Кай и Герда – названные брат и сестра, в нашей версии – они влюбленные друг в друга подростки, которые выросли в одном приюте.

Какой из персонажей оказался наиболее сложным для разработки?

Планку качества мы подняли очень высоко, но к счастью наша студия в состоянии ее взять. Все персонажи имеют ярко выраженную индивидуальность и отличаются технической сложностью настроек. Наиболее сложным персонажем является Снежная Королева. Помимо специфической натуры и постоянного присутствия эффектов в сценах с ней, эта героиня оказалась самой обсуждаемой. Все участники творческой группы читали сказку в детстве, и каждый представлял себе персонаж по-своему. В основном сходились на том, что она олицетворяет собой холодную красоту. Но мы слегка отошли от этого образа, чтобы не повторять замечательный советский анимационный фильм Льва Атаманова и сделать что-то свое. В нашем фильме воссоздан огромный мир. Будут как человеческие персонажи, так и умеющие разговаривать животные: ласки, медведи, олени и т.п., различные сказочные видения. Интересно, что на первоначальном этапе, когда стала понятна задача по созданию такого количества персонажей, исполнительный продюсер и технические координаторы проекта задались вопросом: «Не многовато ли будет для проекта, создаваемого в России?». Тем не менее, ничего не стали менять и со всем со временем разобрались. Сейчас мы находимся в активной производственной фазе.



Как вы работаете над гэгами?

Тут типовая работа. Изначально какие-то шутки прописывают сценаристы. В ходе подготовительного периода, когда создается режиссерский сценарий и раскадровка, часть шуток опускается, потому что бывает так, что нечто смешно выглядит на бумаге, но при визуализации комический эффект теряется. Взамен добавляются другие шутки. На этапе озвучивания и анимации также что-то привносится. Те же актеры очень любят выдумывать и предлагать какие-то свои варианты той или иной фразы. Например, Юрий Стоянов и Иван Охлобыстин здорово украсили историю. Так что мы варим суп сложного приготовления с кучей ингредиентов, и задача режиссера понять, что вкусно, а что нет.

Расскажите немного о выбранной вами стилистике.

Все начинается с концепт-артов. На этом этапе мы позволили художникам отпустить свое воображение, чтобы они предложили различные варианты персонажей и локаций. Постепенно творческой группой было выбрано одно единственное направление. Я бы сказал, что в визуальном плане мы использовали диснеевский подход. Решили отказаться от мультяшности, то есть в нашем анимационном фильме те же здания будут смотреться достаточно реалистично, напоминая дома 18 века. Персонажи чуть более анимационно стилизованные, но они превосходно сочетаются с окружением.



Проект ведь целиком реализуется на вашей студии в Воронеже «INLAY Studio»?

Да. Это наша особенность. У нас собрана отличная команда художников и аниматоров. Все производственные этапы проходят внутри студии, что здорово облегчает работу и сказывается на результате. Персонаж создают несколько отделов, и следует учитывать мнения ведущих специалистов каждого из них, чтобы герой хорошо смотрелся и двигался. Мелочей в этом деле нет. Любое недопонимание и упущение может привести к серьезным производственным сбоям. Поэтому очень хорошо, что все ключевые сотрудники творческой группы находятся под одной крышей.

Отвечает продюсер Сергей Рапопорт

Сколько лет проект находится в разработке?

Впервые возможность реализации этого проекта была озвучена нами в 2008 году. С 2009 года он находится в работе. Полтора года ушло на подготовительный этап.

Когда планируете выпустить фильм на экраны?

В плане у нас декабрь 2012 года.

Насколько сильно переработали сюжет?

Мы ввели несколько новых персонажей, добавили пару сюжетных линий, изменили мотивацию и финал. Помимо этого у нас иная стилистика подачи, несколько осовремененная история. В целом сюжет приобрел легкость, появились шутки. На мой взгляд, это достаточно серьезная переработка.

С прокатчиком уже определились?

В настоящий момент ведем переговоры. Поскольку у нас очень амбициозные планы, исходя из стоимости проекта, мы рассчитываем заинтересовать крупного мейджора, чтобы был возможен международный прокат. При этом мы нацелены не только на европейский рынок, но и американский. Так что над этим сейчас работаем и надеемся, что проект будет заявлен широко в мире.

То есть вы планируете переозвучивать анимационный фильм на английский?
Совершенно верно.



Бюджет можете озвучить?

7 миллионов долларов без учета расходов на маркетинг.

Кросс-промо и мерчендайзинг рассматриваете?

Безусловно, но об этом рано говорить, потому что фильм будет находиться в производстве еще целый год, и у нас пока недостаточно материалов, чтобы вести предметные разговоры с производителями тех же игрушек. Но возможности мерчендайзинга мы исследуем и обязательно им займемся.

Отвечает исполнительный продюсер Владимир Николаев.

Насколько поменялся студийный пайплайн при переходе студии от производства видеоигр к анимационному кино?

Поскольку это принципиально разные задачи, то и пайплайн здесь менялся радикально. Сейчас у нас достаточно стандартный программно-производственный конвейер, как в большинстве анимационных студиях.



Какой у вас сейчас штат художников и аниматоров?

Количество специалистов на проекте постоянно меняется, кто-то добавляется в соответствии с задачами, кто-то доделывает свою работу. Сейчас на студии работает около 100 человек.

Есть ли в студии R&D отдел, и какие софтверные решения были разработаны им для проекта "Снежная Королева"?

Безусловно, у нас есть R&D отдел, который занимается разработкой "самописного" софта. Многие софтверные решения для графики, рендера, управления проектом мы делаем внутри компании.

Какой у вас сейчас пайплайн и почему выбор сделан именно в пользу этих программных решений?

Об этом лучше говорить после релиза проекта, когда мы пройдем весь технологический путь. Пока же мы еще в процессе.

Август, 2011

Журнал «Cinefex»

Автор: Константин Мееров