

МИСТЕЦТВО

ЛЮБОВІ, СМЕРТІ + РОБОТІВ



НАПИСАВ РАМІН ЗАГЕД

ArtHuss 

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА | 6

ВСТУП | 8

Анімація 101 | 18

СЕЗОН 01 | 24

ТРИ РОБОТИ | 26
ЗА РОЗЛОМОМ ОРЛА | 34
ЛЬОДОВИКОВИЙ ПЕРІОД | 40
ПЕРЕВАГА СОННІ | 46
КОЛИ ЙОГУРТ ЗАХОПИВ СВІТ | 54
ТАЄМНА ВІЙНА | 60
ПОГЛИНАЧ ДУШ | 66
СВІДОК | 72
КОСТЮМИ | 80

ВДАЛОГО ПОЛЮВАННЯ | 88
ЗВАЛИЩЕ | 96
ПЕРЕВЕРТНІ | 102
РИБНА НІЧ | 108
РУКА ДОПОМОГИ | 114
ІСТОРИЧНІ АЛЬТЕРНАТИВИ | 120
ЩАСЛИВА 13-КА | 126
СЛІПА ПЛЯМА | 132
ЗІМА БЛЮ | 138

СЕЗОН 02 | 144

АВТОМАТИЗОВАНЕ ОБСЛУГОВУВАННЯ
КЛІЄНТІВ | 146
ЛІД | 152
ЗІРКОВА КОМАНДА | 158
СНОУ В ПУСТЕЛІ | 166
У ВИСОКІЙ ТРАВІ | 172
ПО ВСЬОМУ БУДИНКУ | 178
БУНКЕР | 184
ПОТОНУЛИЙ ГІГАНТ | 190

СЕЗОН 03 | 196

ПОГАНА ПОЇЗДКА | 198
РІЙ | 206
СМЕРТЕЛЬНИЙ ЗАГІН | 212
ПОХОВАНІ У СКЛЕПІНЧАСТІЙ ЗАЛІ | 218
ПРЕКРАСНИЙ ПУЛЬС МАШИНИ | 222
ДЖІБАРО | 228
ТРИ РОБОТИ: СТРАТЕГІЇ ВИХОДУ | 234
ЩУРИ МЕЙСОНА | 238
НІЧ МІНІМЕРЦІВ | 244

ФІНАЛЬНІ ДУМКИ | 250

КОМАНДА | 252

ПЕРЕДМОВА

Як автор, ти впевнений у тому, що добре знаєш своє творіння.

Зрештою, ти ж це написав. Ти вигадав історію; помістив у неї персонажів; вклав у їхні вуста слова і змусив їхні тіла діяти; поставив на шлях, що часто веде до їхнього порятунку, або погибелі, або того й іншого. Одне за одним або водночас. Ти – автор. Ти – бог того крихітного кишенькового Всесвіту. Це ти кажеш: «Хай буде світло!» і пильнуєш кожного горобця, що пав. Ти знаєш своє творіння.

І ось, буває, що хтось приходить і просить позичити твоє творіння. Наприклад, для анімаційного серіалу продукції Netflix, що називатиметься «Любов, Смерть + Роботи». Тобі кажуть, що хочуть залучити знайомих художників та екранізаторів, мовляв: «побачимо, куди це нас заведе». Ти заінтригований (адже тобі ще й підкиднують грошенят, а це завжди приємно), тому вирішуєш: «чорт забирай, а нумо дійсно поглянемо, куди це нас заведе!».

Якийсь час потому ти вмикаєш телевізор з великим екраном, який ти, можливо, придбав за гроші від Netflix, і мережа транслює «Любов, Смерть + Роботи» у твою вітальню. Ти дивишся серію, яку створили художники та екранізатори за написаною тобою історією. І раптом ти прозріваєш:

Насправді ти геть не знаєш свого творіння.

Точніше кажучи, ти колись його знав, але лише зараз, в момент, коли фотони несуть зображення з екрана до твоїх очей, ти повному дивишся на не-такий-вже-й-крихітний, не-такий-вже-й-кишеньковий Всесвіт, що ти описав. Створений тобою світ змінився: став більш широким, кольоровим, чуттєво осмисленим. Можливо,

не більш реальним – зображення досліджує різноманітні пласти фантастичного, тому не завжди треба слідувати критерію «реалізму» – але однозначно більш присутнім. Більш непропащим. Більш відчутним. Більшим.

У той час, як ти дивишся цю версію свого творіння, у яку вдихнула життя така величезна кількість талановитих художників, аніматорів, та екранізаторів, версію нову, шалену і таку неочікувану у багатьох сенсах, щось трапляється: ти забуваєш, що взагалі колись був богом цього крихітного Всесвіту. Ти сидиш, намагаєшся все осягнути, і на якусь мить користуєшся привілеєм, яким ніколи не вшановується письменник, але, завжди, глядач:

Ти отримуєш шанс стати новоприбулим у створеному тобою світі.

Це просто дивовижно. І, якщо все зроблено, як треба, це страшенно весело. У «Любові, Смерті + Роботах» усе зроблено, як треба.

Книжка, яку ви тримаєте – літопис цих трансформацій. Вона про алхімію перетворення слів на мистецтво, і про донесення цих слів через мистецтво до мільйонів людей, які вперше з ними познайомляться. Це справжнє творіння реальних людей. Я сподіваюся, що, гортаючи сторінки цієї книги, ви відчуєте щось на кшталт того, що відчув я, коли художники взяли записані мною слова і перетворили їх на щось інше: захоплення, подив, пошану, новизну.

Щось Більше.

Джон Скалці, 7 вересня 2021 р.



АНІМАЦІЯ 101

«Любов, Смерть + Роботи» розкладає перед глядачем цілий фуршет візуальних стилів та технологій сучасної анімації, і це важливо. Для того, щоб розповісти історію якнайзахопливіше, кожна з серій створена у певному виді анімації: у 2D, стилізованій CGI, за допомогою технології реалістичного захоплення руху або ж класичної покадрової анімації.

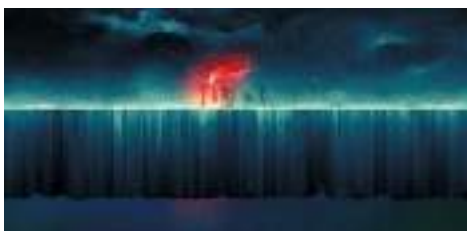
Попри таке видове розмаїття, під час роботи над кожною серією, усі команди аніматорів мали схожий процес. Жером Данжен, супервайзер візуальних ефектів серіалу, пояснює: «Сюжет – фундамент кожного короткого метру. Тім Міллер перечитав купу

історій, але кожна має гармонійно вписатися у масштабнішу картинку кожного сезону. Ми шукаємо влучне поєднання екшну, гумору, горору, комедії та фентезі. Коли ми бачимо, що співвідношення гармонійне, ми починаємо розробляти сценарій».

У ході роботи над кожним сценарієм команда визначає, якому стилю анімації, студії та режисеру надати перевагу. Після цього настає черга візуальних концепцій. «І тут ми вибудовуємо світи, – говорить Данжен. – Інколи ці питання вирішує обрана студія, але часто ми допомагаємо з візуальним стилем проєкту. Надзвичайно важливо правильно підібрати дизайн».

ЦЕЙ РОЗГОРТ / За створенням кінцевого зображення на екрані стоять тисячі годин роботи, а на створення однієї серії йде приблизно рік.







СВІДОК

Досвідчений іспанський художник-аніматор Альберто Мельйо став автором та режисером «Свідка» – циклічної серії про танцівницю, що випадково стає свідком вбивства однієї жінки у будівлі напроти. Ця стрічка одразу виділилася з-поміж інших у Першому сезоні й ба більше, виграла три Emmy®: за «Видатну короткометражну анімаційну програму», «Видатну художню постановку», «Видатну анімацію персонажів».

«Завдяки "Любові, Смерті + Роботам" я дослідив такі способи анімації, з якими мені нечасто доводиться працювати», – каже Мельйо. «Я вже працював з великими студіями над стрічками для всієї сім'ї, наприклад, над такими, як "Трон: Повстання" (2010 р.) і

"Людина-павук: Навколо всесвіту" (2018 р.), тому я був готовий до чогось нового. І коли Blur повідомили, що готується проєкт "Любові, Смерті + Роботів", я захотів взяти у ньому участь».

«У мене є папка-швидкозшивач з цікавими фотографіями, і я проглядаю їх для натхнення перед початком нового проєкту, – пояснює він. – Тоді, я знайшов одну фотографію, яку зробив у Берліні та іншу, що зробив у Гонконзі. На берлінській був закарбований інтер'єр кімнати, але з вікна було видно також інші будівлі. Це навіяло мені думки про "Вікно у двір" Альфреда Гічкока (1954 р.), що також розповідає історію персонажа, що побачив вбивство через вікно».

ЦЕЙ РОЗГОРТ / Супервайзер анімації
Девід Пейт отримав Emmy® за «Видатні індивідуальні досягнення в анімації» зі своєю роботою «Свідок».





На знімку з Гонконгу була зображена вулиця, і ці дві фотографії надихнули "Свідка»».

М'ельго подобається збирати якнайбільше джерел-посилань до своїх проєктів: «Я поїхав до Гонконгу знімати задні плани на свій фотоапарат, прямисінько, як знімаються місця дії для ігрового кіно. Мені знадобився певний час для того, щоб знайти потрібні кадри й кути зйомки, але потім я використав ці фотографії як референси для

малюнків, що ми розробили для серії. Наступним кроком я намітив розкадрування».

Габріеле Пеннаккіолі, наглядовий директор першого сезону, зазначає: «Розкадрування Альберто нереальні. Коли він почав використовувати програми редагування, рухаючи камеру по своїм малюнкам, він розвинув унікальний стиль та чутливість сприйняття. Від самого початку він ставиться до анімації, як до формату для

дорослої публіки».

І хоча М'ельго зі своєю мадрридською командою з Pinkman.tv користуються CG-інструментами, наприклад, Nuke, Maya та Arnold, кінцеве зображення виходить цілком собі у 2D. М'ельго зазначає: «Це та сама найкласичніша концепція персонажів, що рухаються по намальованому фону, прямо як у "Бембі" (1942 р.)!».

Для Мельйо заснування студії у Мадриді й набір штату було великим завданням. «Я звик працювати на посаді творчого директора у великих студіях, де виробничий процес вже налагоджено, як на великій фабриці печива, – пояснює він. – Але я міг розробити “Свідка” лише створивши студію й організувавши її роботу з нуля».

«Свідок» – це винятковий для Мельйо задум. Він пригадує: «Я написав сценарій, тому що хотів дослідити нові грані анімації для дорослих. До появи “Любові, Смерті + Роботів”, на ринку було небагато можливостей працювати зі складно організованими, дорослими тематиками. Особисто для мене, цей серіал – приклад усього, що ніколи б не зробили в студії Disney. Disney дуже якісно роблять діснеївські стрічки, але той вид анімації, про який ми говоримо, дуже відрізняється».



