

ТЕХНОЛОГИИ / ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ





КАК ХУДОЖНИКУ-САМОУЧКЕ  
ИЗ ПОДОЛЬСКА УДАЛОСЬ  
ПОСЕЛИТЬ СВОИХ МОНСТРОВ  
В ГОЛЛИВУДЕ

# НАРИСУЙТЕ НАМ ВЗРЫВО- ПОТАМА

## Ж

изнь Максима Костенко круто изменилась весной 2014 года, когда на его электронную почту пришло короткое письмо: «Привет, меня зовут Рави Бансал, я арт-директор студии MPC. Я ищу художников, занимающихся дизайном фантастических существ. Одна из моих сотрудниц порекомендовала вас. Вы сейчас свободны?». Чтобы понять чувства Максима, достаточно упомянуть лишь некоторые фильмы, над которыми работала Moving Picture Company и лично Бансал: «Люди-Х», «Стражи Галактики», «Книга джунглей», «Годзилла», «Голодные игры». И это далеко не полный список. «В тот момент я подумал, что годы работы "для души" не прошли даром», — улыбается Костенко.

### ДОРОГА В ГОЛЛИВУД

С выходом в прокат фильмов «Монстр-траки» и «Фантастические твари и где они обитают» о Костенко сразу заговорили в профессиональном сообществе. Его лекции в рамках образовательного проекта «Академия re:Store» привлекли начинающих художников и веб-дизайнеров из десятков российских городов. «Правда, большинству было интересно узнать не о нюансах моей работы, а том, каким именно путем попадают в кино, — пожимает плечами Максим. — Только дело в том, что никаких хитростей нет, секрет кроется в самой работе».

Рисованием Костенко увлекался с детства, но никогда этому не учился — если не считать краткого курса по работе с Adobe Photoshop. Не добрав проходных баллов в МАМИ на факультет автомобильного дизайна, будущий художник окончил юридический в родном Подольске и некоторое время работал на различных заводах и стройках. Но детские увлечения все же взяли свое, и Максим решил заняться веб-дизайном. Правда, эта работа тоже оказалась недостаточно творческой,



**ПЕРСОНАЖИ, НАРИСОВАННЫЕ НЕ ПОД ЗАКАЗ,** а просто «для души», стали для Костенко пропуском в большое голливудское кино. Работы, которые он в течение двух лет выкладывал на своем персональном сайте и в блогах в различных социальных сетях, привлекли внимание сотрудников лондонской студии Moving Picture Company.

**МОНСТР-ТРАКИ** создавались долгим путем проб и ошибок. Художник пытался воплотить в скетчах видение режиссера, который хотел, чтобы в его персонажах было одновременно что-то от осьминогов, дельфинов и моржей.

в ней не было места новому увлечению — цифровой живописи. «После работы веб-дизайнером я начал собирать свое иллюстраторское портфолио. Пошли заказы от разных изданий, рекламных агентств. Последним нравился мой слегка мультяшный стиль «а-ля Pixar». Моих персонажей использовали, например, в анимационной рекламе одного известного препарата от простуды и гриппа».

Параллельно Костенко выкладывал на персональный сайт и в соцсети работы, сделанные просто для себя. «За пару лет я познакомился с довольно большим количеством известных художников и понял, что больше всего меня вдохновляет создание необычных существ. Придумывать и воплощать в рисунке то, чего не может быть — это было очень увлекательно», — вспоминает он. Одним из подписчиков блога Максима оказалась художница MPC Надя Могилев, которая и показала его работы своему боссу.

В тот момент MPC начала работать с режиссером Крисом Уэджем, оscarовским лауреатом, известным такими анимационными лентами, как «Ледниковый период», «Роботы» и «Эпик». Несмотря на солидный опыт в киноиндустрии, фильм «Монстр-траки» стал первым игровым дебютом Уэджа. «В студии MPC работают крепкие профессионалы, способные в сверхреалистичной манере нарисовать все что угодно, от космических кораблей до средневековых доспехов. Но Уэджу с его мультипликационным опытом





**ВЗРЫВОПОТАМ**, он же сносорог, он же громамонт (в английском оригинале – Egumrent), на первоначальных скетчах был больше похож на доисторического звероящера. В финальном же варианте, вошедшем в фильм «Фантастические твари и где они обитают», взрывопотам получил тонкий хвост с небольшой кисточкой, более подходящий теплокровному непарнокопытному животному, состоящему в явном родстве с африканским носорогом.



«ВИХРИ, КОТОРЫЕ Я ПРИДУМАЛ, ЧТОБЫ ИЗОБРАЗИТЬ, КАК ИСЧЕЗАЮТ МАГИЧЕСКИЕ ПТИЦЫ ДИРИНАРЫ, В ИТОГЕ БЫЛИ ИСПОЛЬЗОВАНЫ ДЛЯ ВСЕХ ИСЧЕЗНОВЕНИЙ ВОЛШЕБНЫХ ЖИВОТНЫХ В ФИЛЬМЕ».

— Максим Костенко

**МОНСТР-ПАПА** из фильма «Монстр-траки» — по большей части доброе и незлобивое существо. Правда, в какой-то момент он сильно гневается, демонстрируя внушительные зубы. Пришлось изрядно потрудиться, чтобы переход от милого создания к жутковатому чудищу получился как можно более контрастным.



хотелось чего-то более яркого. Тем более что фильм был изначально ориентирован на подростковую и детскую аудиторию». Стиль Костенко пришелся режиссеру по вкусу.

### МУКИ ТВОРЧЕСТВА

Первые шаги в профессиональном мире кино стали шоком. Из студии прислали краткий синопсис совершенно невероятного сюжета. Требовалось придумать монстров, живущих где-то в глубине подземных озер, которые питаются нефтью, а попав на поверхность, залезают в автомобили вместо мотора. Еще они должны быть жуткие, но милые — потому что, во-первых, фильм детский, а во-вторых, это положительные персонажи.

«Полная свобода для творчества! Мне дали лишь несколько отправных точек — Уэдж считал, что в монстрах должно быть что-то от дельфинов, осьминогов и моржей, — и я начал работу. Над такими проектами обычно трудятся несколько десятков художников, так что в конце каждого рабочего дня я мог видеть, что нарисовали мои коллеги, прочесть комментарии режиссера и арт-директора. Например, я видел отвергнутый вариант монстра с головой, напоминающей ската. Его не приняли, потому что сочли, что он слишком негибкий, чтобы пролезть под капот машины. Я сделал несколько своих скетчей на одном листе, и два из них сразу понравились».

Определившись с примерным видом, Максим занялся деталями. Для начала режиссер попросил, чтобы монстры — двое родителей и их маленький отпрыск — внешне чем-то напоминали автомобили, внутри которых они впоследствии и гоняют в фильме. Затем настала черед эмоций: согласно сюжету, в один из моментов фильма глава семейства серьезно нервничает. Пришлось постараться, чтобы максимально контрастно изобразить переход от милого создания к зубастому страшилищу. Другим вызовом стали щупальца монстров, которые не просто двигаются и извиваются, но обладают свойством прокручивать предметы — что и позволило им двигать колеса автомобилей с бешеной скоростью. «Процесс напоминал непрерывный конвейер. Мы постоянно искали варианты, то увеличивали головы, то делали их уже. Потом приглушили цвета, чтобы сделать монстров более реалистичными. И хотя в этом процессе участвовало много художников, в итоге все цифровые персонажи "Монстр-траков" были сделаны на основе моих рисунков».

Хотя работа Костенко заканчивается там, где начинается работа 3D-дизайнеров, ему постоянно приходилось думать об их нуждах: «Недостаточно нарисовать что-то необычное, нужно думать о биологии, моторике существа. Легко нарисовать нечто эффектное, которое, однако, невозможно будет анимировать, заставив "жить" на экране достаточно убедительно». Особенно этот навык пригодился на втором большом проекте, который состоялся в следующем году.

### БЫСТРЫЕ ИДЕИ

Максиму позвонили из FrameStore и предложили поработать над приквелом к истории о Гарри Поттере. Проблема была в том, что сагу о юном волшебнике он не смотрел. Что, однако, не помешало ему с энтузиазмом взяться за работу. «Супервайзер проекта постоянно сыпал отсылками, спрашивал, помню ли я события той или иной серии. В конце концов я все же признался, что не имею понятия, о чем идет речь. Но это, как ни странно, его только обрадовало».

Именно на «Тварях» художник в полной мере ощутил, что такое работа в действительно масштабном проекте. Студия предложила



**ЭМОЦИОНАЛЬНЫЕ РЕАКЦИИ** монстров потребовали отдельной серии зарисовок. Режиссер Крис Уэдж долго сомневался, что столь необычные существа смогут быть достаточно милыми, чтобы понравиться даже маленьким детям. Кроме того, ему хотелось, чтобы морды нарисованных персонажей напоминали дизайн кузовов автомобилей, внутри которых они впоследствии разъезжали в кинофильме.





**ЗЛОБНЫЙ КРОЛИК**, также созданный без всякого заказа, стал одной из визитных карточек Костенко. Он почти полностью выдуман «из головы», и лишь создавая его зубастую пасть, художник вдохновлялся образом хищной болотной черепахи.

пробный контракт на несколько дней и... замолчала. Это важный момент для понимания, как работают художники в киноиндустрии, объясняет Максим. Тебе платят за то, чтобы ты непрерывно генерировал идеи. Ты можешь потратить весь пробный период на создание чего-то прекрасного, что в результате не подойдет, и сотрудничество на этом закончится. А можно непрерывно рисовать скетчи, чтобы «нащупать» видение режиссера. Умение рисовать быстрые и информативные скетчи — залог успеха. Если вы рисуете отлично, но медленно, эта работа не для вас.

«Мне предложили подумать над обскурусом. Все, что мне рассказали об этой твари, звучало так: он невидимый и разрушает всё на своем пути, а мы можем лишь иногда видеть зыбкие очертания его отдельных частей, — рассказывает Костенко. — Ого, подумал я. Это даже круче, чем подводные монстры в машинах».

Несколько дней Максим непрерывно рисовал и рисовал абстрактные сцены, наборы штрихов и световых пятен, чтобы понять, что он него требуется. И хотя в итоге обскуруса нарисовал другой художник, идеи подольского самоучки не пропали втуне. В одной из финальных сцен фильма есть сцена, где обскурус обрушивает вестибюль метро. Хотя действие происходит ночью, из дыры в потолке прорывается дневной свет — как раз такой, который нарисовал Костенко. «Мне не сказали, в какое время суток состоится эта битва, так что я выбрал день. Видимо, мой рисунок так понравился, что решили оставить как есть», — говорит он.

Поскольку студия была удовлетворена сотрудничеством, следующим этапом стал заказ еще на двух обитателей волшебного чемодана главного героя — взрывопотама (в других переводах — сносорога) и камуфлори. Первый напоминает обычного, только уж очень большого носорога, пока вы не заметите, что его рог светится. Всё,

## ОТ СЕРОГО ПЯТНА К ЦВЕТУ И ОБЪЕМУ



к чему прикоснется этот рог, взрывается. Второй — это похожий на лемура примат, чья шерсть обладает способностью делать его незаметным. Из нее, кстати, изготавливают ценные мантии-невидимки, а потому камуфлоры нещадно истребляют, и они находятся на грани исчезновения. Это самые яркие персонажи за авторством Костенко, которые получили достаточно экранного времени, чтобы запомниться зрителю. А были еще, например, странные нелетающие птицы, способные неожиданно телепортироваться бог весть куда, и много других созданий, многие из которых вошли в книгу о создании фильма.

Когда работаешь в такой большой команде, уже становится трудно понять, чья идея кому принадлежит. Например, вихри, в которых скрываются вышеупомянутые птицы, в итоге были использованы для всех исчезновений волшебных животных. А пикирующему злыдню достался кокон, нарисованный Костенко. «Я тоже рисовал злыдня, — говорит Максим, — но в итоге взяли не мой вариант. Мне сказали, что он должен появляться из кокона, и я много сил потратил на создание трудного процесса вылупления, похожего на рождение бабочки. А в итоге оказалось, что он выскакивает буквально за доли секунды, а потом сворачивается обратно. Но хорошо, что хотя бы кокон подошел, это нормально в нашей профессии».

**НЕТИПИЧНАЯ МАНЕРА** работы Максима помогает уже на начальном этапе избежать проблем, свойственных фотоколлажам. Прежде чем приступить к наложению реалистичных текстур, художник прорисовывает детали персонажа «в карандаше», придает ему объем и выстраивает освещение.







**НА ПЕРВЫХ СКЕЧТАХ** зверек камуфлори из «Фантастических тварей» был почти белым. В фильме его сделали темно-серым и увеличили глаза. Зато арт-директору понравились свисающая длинными нитями шерсть зверька и его манера передвигаться слегка согнувшись.

Бестиарий, с которым пришлось работать, насчитывает более 50 видов. Некоторые из них описаны крайне лапидарно, в стиле «животное с пятью ногами». Вот для таких случаев и пригодился опыт работы с оглядкой на нужды 3D-моделлеров — попробуйте-ка придумать, как будет двигаться существо, которому действительно нужна пятая нога.

Немало работ Костенко не попало в первый фильм — художник полагает, что это задел на следующие серии саги о волшебнике Ньюте Саламандере. Сейчас Максим сотрудничает со знаменитой студией Industrial Light & Magic, основанной легендарным создателем «Звездных войн» Джорджем Лукасом.

### НАЧИНАЯ С ПЯТНА

Удачи в кино Костенко связывает со своей необычной манерой работы. Сегодня на производство фильмов влияют не только творческая команда во главе с режиссером, но и продюсеры с инвесторами. А им требуется всё и сразу — и как можно красивее. Если не использовать фототекстуры, а работать в традиционной технике, выйдет слишком трудоемко. С другой стороны, увлечение фотографиями может привести к еще худшему результату — вместо «сочных» и продуманных персонажей вы получите банальные коллажи сомнительного качества. Бывают, конечно, исключения — например, великолепного грифона из третьей серии «Гарри Поттера» создали на основе фотографий ястреба, льва и лошади, — но чаще всего выходит все же халтура. «Я иду противоположным путем. Сначала выдумываю персонажа, его характер и повадки. Работа порой начинается с обычного пятна, в котором я стараюсь разглядеть очертания будущего создания. Постепенно пятно обретает форму, детали, вырисовывается объем. И вот только тут я начинаю применять фототекстуры, да и то лишь в особенно сложных местах — на кожу с богатой пигментацией, например», — рассказывает Максим.

Впрочем, основная работа все же производится руками. В арсенале Максима лишь iMac, на котором установлен Photoshop с небольшим набором любимых «кисточек», да графический планшет Wacom Intuos Pro: «Существует множество программных инструментов для графических пакетов, позволяющих реалистично отрисовывать шерсть, шероховатости, складки и тому подобное. Но слишком сильно этим увлекаться не стоит, это болезнь новичков. Я пользуюсь пятью-шестью любимыми "кистями", большей частью стандартными, и этого вполне достаточно».

Хотя требования к скорости и качеству очень жесткие, в индустрии все же остаются режиссеры и художники, предпочитающие традиционные рисованные скетчи. Например, создатель «Алисы в стране чудес» Тим Бертон предпочитает работать с бумажными рисунками да и сам отлично рисует. Принципиально не пользуется компьютером признанный голливудский мастер Картер Гудрич, создавший персонажей мультфильмов «Гадкий Я» и «Рататуй».

Еще один мастер «живой» кисти — Питер де Сев, который работал с Крисом Уэджем над «Ледниковым периодом». Помните безумную саблезубую белку? Его работа. Такие исключения чрезвычайно вдохновляют Максима, который надеется когда-нибудь выйти за рамки кино и организовать собственную выставку традиционной живописи: «Работая над "Монстр-траками", я узнал, что Уэдж привлекал к работе де Сева, с которыми они большие друзья. Он непосредственно приложил руку к работе над моими скетчами. Внимание такого мастера, признаться, меня очень тронуло». **ИМ**