

М

ало кто знает, что в конце 70-х годов в Америке произошла революция. Нет, нет, не пугайтесь — не социальная. Техническая. И точнее, в кинопроизводстве. Начало ей положил фильм Джорджа Лукаса «Звездные войны». В том же году Джон Дикстра,

Алва Миллер и Джери Джефрис получили «Оскара» в области кинотехники за разработанную ими систему электронного контроля кинематографического движения.

Суть его состояла в том, что соединенный с кинокамерой компьютер повторяет различные фазы снимаемых кадров для создания иллюзии оживления кукол или изменения окружающей обстановки, которые потом сочетаются с игрой живых актеров. Причем, оператор дает ЭВМ лишь сигналы начала и конца съемки, длину куска, тип требующейся съемки. Все остальное компьютер делает сам. Благодаря этому в одном эпизоде стало возможно достигать до пятисот изменений (ранее — не более двадцати). Эта система была впервые применена на съемках «Звездных войн». Так в кино появилась новая коллективная звезда — специальные компьютерные эффекты, оказавшие огромное влияние на развитие жанрового кинематографа США в конце 70-х и

в последующие годы.

К впечатляющему показу техники и ее всемогущества режиссер тяготел с самого начала своего пути в киноискусстве. Еще будучи студентом Университета Южной Ка-



ДЖОРДЖ ЛУКАС: ХОЗЯИН ЛАВКИ ЧУДЕС



лифорнии, он снял изобразительно изысканную фантастическую картину «ТНХ — 1138» (1978). Там уже содержались многие декорационные, операторские, художнические находки, повторившиеся потом в «Звездных войнах». Мрачная антиутопия в духе Замятина, Хаксли и Оруэлла, рассчитанная на интеллектуалов, принесла Лукасу пре-

мию на конкурсе студенческих работ, но кассовых сборов не дала.

Тогда-то он, видимо, и решил для себя, какие фильмы будет снимать в дальнейшем. «Я понял, что должен делать кино, которое дает прибыль. Мне вовсе не хотелось, чтобы меня содержала жена». И первый опыт этого — «Американские граффити» — оказался весьма удачным: Лукас проявил себя здесь тонким психологом и нежным лириком. Картина была как бы подернута дымкой грусти о невозвратной молодости, об ее тщетных надеждах, разбившихся о жесткую реальность. Фильм удивительно точно воскрешал атмосферу маленького американского городка начала 60-х, того духовного застоя, из которого молодым хотелось вырваться любой ценой — даже ценой собственной жизни. (Режиссер потом говорил, что в ленте много автобиографических мотивов...)

Четыре года после этого имя Лукаса не появлялось в титрах, а затем он снял «Звездные войны». «Давным-давно в далекой Галактике будущего», — читаем мы вступительный титр, настраиваясь тем самым на интонацию современной сказки. И она тут же развертывается перед нами во всем своем техническом блеске. В фильме рассказывается о существовавшей где-то в глубинах Космоса счастливой стране — не то республике, не то королевстве, — покоренной могущественной и страшной Галактической империей. Это типичное кашево царство, кажущееся непобедимым. Его возглавляют два зловещих персонажа: Дарт Веды, расстающийся с рогатым шлемом, делающим его похожим на дьявола, и широкополым черным плащом, и Мофф Таркин, угрюмый аскет в полувосешном френче. Однако и у этих злодеев есть уязвимое место, их, так сказать, ахиллесова пята, и героям предстоит, пройдя жесточайшие испытания, эту пята поразить. Но так как действие разверты-



вается не на Земле, а среди звезд, и атрибутика должна быть соответствующей.

Тут-то и пришли на помощь режиссеру компьютерные специальные эффекты. Благодаря им на экране возникли впечатляющие «космические» антуражи, которые раньше или вообще невозможно было построить в натуре или они бы стоили слишком дорого: полеты межпланетных кораблей фантастической формы, дуэли на лазерных мечах, воздушный бой истребителей весьма необычной формы с кораблями противника и т.п.

Все эти находки были использованы три года спустя в продолжении «Звездных войн» — картине «Империя наносит ответный удар». Сам Лукас написал здесь только сценарий и осуществлял общий контроль за постановкой, а режиссером был Ирвин Кершнер. Собственно говоря, роль последнего свелась к чисто техническим задачам, ибо визуальное решение точно скопировано с предыдущей ленты. Причудливые воздушные корабли снова пересекают экран в разных направлениях, только желтые планеты Татуин сменили здесь обширные заснеженные пространства. По ним двигаются диковинные военные машины на высоких ногах с оружием вместо хобота, из которого изрыгается огонь. Но комедийных моментов тут уже значительно меньше, да и нет того обилия масок: новая вводятся лишь одна — Джидай — маленький ушастик с круглыми грустными глазами, который должен научить героя пользоваться таинственной жизненной силой.

В обеих лентах серии было использовано и еще одно важное техническое новшество. Еще с 60-х существовала идея, что используя электромагнитную запись кинематографического изображения, можно быстро и легко комбинировать и изменять снятые на пленку кадры электронным способом. Вскоре идея получила техническое оформление. Кадры считываются сканирующим устройством, преобразуясь в систему сигналов, понятных компьютеру. При этом легко отделить передний план от заднего или снимать актероп на натуральном фоне, а потом поместить туда любое нужное изображение. С помощью этого метода можно из любого кадра изъять действующих лиц, оставив лишь декорации, и с помощью электронного монтажа потом использовать их в другой картине.

Третий «эпизод» «Звездных войн» — «Возвращение Джи-



Кадры из трилогии «Звездные войны»



дая», на постановку которого потребовалось еще три года, практикует новый метод — объемную мультипликацию. Было вылеплено свыше 100 маленьких скульптур чудовищ разных обликов: с клыками, с рогами, напоминающих лягушек, свиней, обезьян, добродушных мишек и т.д. Их всех лично одобрял или отвергал сам Лукас, хотя режиссером был Роберт Маркан. Главные трудности выпали на долю тех, кто приводил в действие основного противника героев — Джава-хана. Эту огромную куклу, напоминающую то ли гигантскую картофелину, то ли огромного медведя, заставляли двигаться пятеро.

Для показа других «монстров» применили смесь мультипликации с электронным управлением перемещения камеры, что помогло оживить «кинематограф примитивных динозавров», как окрестили эту серию ее создатели.

Для подготовки и выполнения специальных эффектов Джордж Лукас создал фирму «Индастриел Лайт энд Мэджик», которую часто называют «кинематографической лавкой чудес». Здесь собраны ведущие мастера этого дела. Именно здесь были выполнены все захватывающие дух трюки фильмов Спилберга: «Инопланетянин» и трехсерийного «Индияны Джонса». Но бесплатно их делают только ему — другу и деловому компаньону хозяина. Всем остальным приходится платить огромные деньги. Среди них: Ховард со знакомым нам фантастическим фильмом «Кокон», Рейтман — с юмористическим триллером «Истребители привидений» (I и II), Земекис с мелодраматической фантастикой «Назад в будущее» (I, II, III) и многие другие.

Так Джордж Лукас занял одну из ключевых позиций в деле развития самого кассового направления в американском кино. Много это или мало для человека его масштаба? Трудно сказать. Конечно, жаль, что кинематограф лишился талантливого режиссера. Но вместо него появился одаренный продюсер, ставший мультимиллионером. А умение угадывать желания зрителей — тоже талант. И им Лукас несомненно обладает.

Елена Карцева

фильмография 