ПРОФЕСИЯ ХУДОЖНИК

ХУДОЖНИК - КИНО



Когда говорят «художник кино», чаще всего имеют в виду не одну конкретную профессию, а целую группу специалистов, которые вместе создают визуальную атмосферу фильма. Я бы сказала так: это люди, которые «рисуют» мир кино — от общего пространства до мельчайших деталей образа героя. Давайте разберём основные направления, чтобы было понятнее.



Основные специализации

Основные специализации

- Художник постановщик (главный художник фильма) —
- Художник по костюмам.
- Художник по гриму
- Декоратор и художник декоратор
- Концепт художник —.
- Художник комбинированных съёмок / VFX художник (на стыке с графикой)



Художник постановщик

(главный художник фильма) — создаёт общий визуальный образ картины. Он делает эскизы декораций, подбирает цветовую гамму, продумывает атмосферу и следит, чтобы всё на площадке соответствовало задуманному стилю. Его часто называют «заведующим атмосферой».

ДОЛЖЕН ЗНАТЬ

В его задачи входит:

- анализировать сценарий и выделять визуальные компоненты (интерьеры, экстерьеры, локации, графика, транспорт);
- разрабатывать концепцию — определять атмосферу, эпоху, стиль;
- создавать эскизы и чертежи декораций;
- подбирать цветовую палитру, материалы и текстуры;
- тесно взаимодействовать с режиссёром, оператором и другими отделами, чтобы всё смотрелось цельно;
- контролировать реализацию: следить, как строят декорации, как обстановка павильонов вписывается в замысел.



Художник по костюмам

— разрабатывает образы персонажей: от общего стиля до деталей, фактур и патины (состаривания). Важно, чтобы костюм работал и на характер героя, и на эпоху, и на кадр.

ДОЛЖЕН ЗНАТЬ

В работе художник:

- изучает сценарий и режиссёрский замысел;
- рисует эскизы, продумывает детали;
- подбирает ткани, аксессуары, иногда даже обувь и причёски;
- организует изготовление костюмов (пошив, подбор из фондов);
- подгоняет одежду под конкретного актёра;
- во время съёмок следит, чтобы костюм «работал» в кадре — не мешал движениям, хорошо смотрелся при освещении





Художник по гриму

создать образ лица и иногда тела актёра. Он разрабатывает концепцию грима с учётом характера героя, сюжета и режиссёрской идеи.

ДОЛЖЕН ЗНАТЬ

В его обязанности входит:

- подбирать косметику и специальные материалы (латекс, силикон для протезов);
- наносить грим, создавать сложные эффекты (раны, шрамы, старение, фантастические существа);
- поддерживать образ в течение съёмок (поправлять, если что-то «поплыло»);
- работать в связке с костюмерами и осветителями: грим и одежда должны сочетаться, а свет не должен искажать цвета.





Декоратор и художник декоратор

реализуют эскизы художника постановщика: подбирают реквизит, мебель, текстиль, состаривают предметы, выстраивают интерьер.

ДОЛЖЕН ЗНАТЬ

- Работать со стилями и историей искусств. Понимать, чем отличается барокко от ар-деко, как стилизовать под разные эпохи. Это нужно, чтобы грамотно подбирать декор и не смешивать несочетаемое.
- Владеть основами композиции и колористики. Видеть, как предметы «живут» вместе в пространстве, как цвет влияет на настроение.
- Подбирать материалы и предметы. Знать, где и что брать: текстиль, мебель, светильники, арт-объекты; уметь работать с каталогами, маркетплейсами, поставщиками.
- Делать визуализации. Хотя бы простые коллажи или визуальные композиция (коллаж) в базовых программах (Canva, Procreate, Photoshop) — чтобы показать идею заказчику.
- Организовывать процесс. Составлять сметы, ТЗ, контролировать подрядчиков, следить за сроками и бюджетом.
- Иметь базовые ручные навыки. Клеить, красить, собирать несложные конструкции, монтировать декор — это сильно экономит время и деньги на проекте.





Концепт художник

чаще востребован в жанровом кино (фантастика, фэнтези, анимация): он визуализирует сложные миры, технику, существ ещё до начала съёмок, часто в 2D/3D.

Концепт-художник – это специалист, который создает виртуальный дизайн и разрабатывает виртуальный образ мира, героя, общей среды или дополненной реальности на начальном этапе разработки проекта.

Работать такие дизайнеры персонажей могут и в офисе, и на фрилансе. Находить новые интересные заказы можно на специальных биржах.

ДОЛЖЕН ЗНАТЬ

- Владение специальными программами, например, Photoshop, 3D-Coat, Octane Render.
- Понимание художественных принципов и законов.
- Умение создавать скетчи и эскизы.
- Концепты персонажей и локаций.
- Работа с пространственными композициями.
- Рисование ключевых кадров и иллюстраций.
- Китбашинг, фотобашинг, 3D-оверпейнт.
- Рисование артов для кино и игр.







Художник комбинированных съёмок / VFX художник (на стыке с графикой) — отвечает за то, как соединяются реальные декорации и компьютерная графика. Его задача — организовать и художественно воплотить сцены, где реальность совмещается с другими элементами: компьютерной графикой, анимацией, макетами, оптическими эффектами

ДОЛЖЕН ЗНАТЬ

Ему важно уметь не просто рисовать, а переводить режиссёрский замысел в реализуемую на площадке и в постпродакшне технологию:

- Разрабатывать визуальные решения под ограничения производства. Понимать, что дешевле и быстрее сделать на площадке (макет, миниатюра, правильный ракурс), а что — в графике. Это экономит бюджет и сроки.
- Делать раскадровки и превизы (previs). Уметь быстро визуализировать сцену в 3D (часто в простых инструментах вроде Maya, Blender или специализированных превиз-пакетах) — чтобы команда видела, как будет выглядеть интеграция графики.
- Понимать съёмочный процесс и оптику. Знать, как работают объективы, фокусные расстояния, глубина резкости, дисторсия — чтобы на съёмке заложить всё необходимое для бесшовной интеграции графики.
- Работать с хромакеем и маркировкой. Уметь ставить зелёные/синие экраны, расставлять маркеры для трекинга, контролировать освещение хромакея — это критично для качественного композитинга.
- Читать и готовить технические данные для VFX. Вести VFX-отчётность: фиксировать фокусные расстояния, данные объективов, клики фокуса, LUT, карты окружения (HDRI), данные о движении камеры (если есть).
- Владеть базовым композитингом и трекингом. Не обязательно быть композитором, но нужно уметь в Nuke/After Effects проверить, «садится» ли CG-объект в кадр, и увидеть типичные проблемы (параллакс, несоответствие света).

Что делает художник кино на практике

1. Изучает сценарий и собирает референсы. Это могут быть фото, картины, архивные материалы, предметы быта, архитектурные детали. Для исторической эпохи собирают целые мудборды.
2. Делает эскизы и раскадровки. Художник постановщик рисует ключевые сцены, чтобы режиссёр и оператор увидели композицию кадра заранее.
3. Продумывает цвет, свет и масштаб. Цвет задаёт настроение, масштаб — ощущение пространства, пропорции — характер сцены (например, тесный, «давящий» интерьер или величественный зал).
4. Готовит чертежи и технические задания. Для декораций, мебели, реквизита делают схемы, разрезы, спецификации материалов.
5. Контролирует реализацию. Художник следит, как строят декорации, подбирают ткани, состаривают мебель, расставляют предметы.
6. Работает на площадке во время съёмок. Иногда нужно быстро менять детали в кадре, убирать лишнее, добавлять акценты, чтобы композиция и атмосфера оставались верными замыслу.

ВУЗЫ

1. Красноярский государственный институт искусств (КГИИ) http://kgii.ru/abitur
2. Институт архитектуры и дизайна Сибирского федерального университета Красноярск http://iad.sfu-kras.ru/page.php?page_id=6
3. Красноярский государственный университет имени А.П. Астафьева (КГПУ) http://www.kspu.ru/as-abiturient/
4. Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна http://sutd.ru/
5. Московский государственный академический художественный институт имени В.И.Сурикова при Российской академии художеств http://surikov-vuz.com/abitur/#tab2
6. Санкт-Петербургский государственный академический институт живописи, скульптуры и архитектуры имени И.Е. Репина при Российской академии художеств http://www.artsacademy.ru/
7. КГБ ПОУ Красноярское художественное училище (техникум) им. В.И. Сурикова http://khusurikov.ru
8. Енисейский педагогический колледж http://enpkoll.ru