СПРАВЕДЛИВОСТЬ

Полнометражный фильм

Автор: Арсений Гончуков

Режиссерская экспликация

Визуальное решение фильма

Главная тема

Это реалистическое кино, которое будет говорить с современным поколением на его языке. А потому визуально фильм будет тяготеть не к «унылому» реалистическому образу России - серые дома, трубы, пустыри, набившие оскомину «артхаусные» остановки, панельки, тоскливые урбанистические пейзажи... Нет, мы должны создать привлекательную среду, в которой обитают наши герои, это будет яркий, «модный», насыщенный цветами и драйвом, стилем и резкими монтажными переходами, и как будто даже футуристический мир – мир глазами молодых ребят, в крови которых бурлит жажда жизни, а глаза хотят видеть мир свежим, таким, каким мы представляем себе мир будущего.

В этом фильме будут уместны яркие метафоры, ракурсные планы, съемки с коптера, съемки на скорости, рваный монтаж, оригинальные с необычной архитектурой локации. Этот фильм будет таким, каким бы его сняли двадцатилетние герои фильма. И все это будет работать на выпуклость и визуальную рельефность картины. Это будет яркое запоминающееся кино о городе и героях, в образы которых как будто добавили красок, пластики, свежести, задора, частичку будущего.

Фильм «Титан», победитель Каннского фестиваля, хоть и по сути очень далек от нашего образа фильма «Справедливость», но на наш взгляд в этом фильме очень интересно и оригинально рассказана достаточно тривиальная история. Использование вместо крови масла – сильная метафора, которую мы не станем повторять (это слишком), но подход «дополненной реальности» нам кажется интересным. Безусловно, при художественной разработке фильма будет очень важно в команде чувство вкуса - от режиссера и оператора до художника и реквизитора и специалиста по CG. Верю, что оно нам не изменит. И при том, что фильм будет привычен и приятен глазу молодого человека, привыкшего к западному кино и ярким соцсетям, его визуальные решения будут работать в первую очередь на решения драматургических особенностей киноповествования.

Фильм «Справедливость» будет близок к такому популярному жанру как киберпанк. Работа героев фильма в сети, сетевые ловушки и разговоры с жертвами – это должно получить в фильме визуально адекватное, яркое и оригинальное воплощение. Офис героев может быть огромной гипертрофированной с искаженной геометрией постройкой из серого бетона. Администрация города и клуб «Вера» могут быть искаженными сновидческими зданиями, форма которых будет похожа на эксперименты кубофутуристов, Татлина.

Фильм визуально будет таким, каким видят мир его герои, - не совсем реалистичным, немного гипертрофированным, с повышенной яркостью и броскостью цветов и красок, более быстрый и такой безумный «взрывающийся» мир...

Художественной сверхзадачей фильма может стать новое визуальное переосмысление современной российской действительности. Вместо серых наводящих тоску и набивших оскомину локаций – наша, российская, но при этом яркая динамичная воображаемая действительность.

Художественно-постановочная часть

Безусловно этот фильм станет для художника-постановщика авторской работой по созданию особого мира фильма. Этот мир будет гиперреалистичным и футуристичным. Это будет касаться в первую очередь объектов, декораций, реквизита. На уровне костюма мы можем остаться в более реалистичном ключе. Само же пространство мы можем делать более пластичным – менять формы домов, раздвигать границы городских пространств, менять масштабы на натуре и т.д. А например, в финале, когда герои приходят в клуб «Вера», двери его могут быть гораздо выше и больше обычных дверей, как это было в фильме Орсона Уэллса по роману Кафки «Процесс».

Операторское решение

Камере хочется дать больше свободы, чтобы камера, как кисть, отражала разнообразие, динамику, «непоседливость» и разносторонность взгляда молодых парней на мир. Их активную позицию и физику. При этом «уровень» владения камерой и построения движений должен отвечать самым современным требованиям зарубежного кино. Это пролеты, полеты камеры, динамичные проезды, тревеллинг-следование за героем, съемки с коптера, с верхних и нижних точек. Камера не должна быть «бешеной» и слишком назойливой, но она должна отражать своеобразие и скорость отношений героев и окружающего их мира.

Монтаж, темпоритм, музыка

Монтаж и темпоритм будут подчеркивать непростое внутреннее состояние героев, их поначалу – недоумение, затем резкость, агрессию, страх... Темпоритм будет меняться, от медленного к быстрому, от быстрого в центре фильма, когда мы показываем насилие, к более медленному в конце, вязкому ритму, направленному на создание сюрреалистичной таинственности и саспенса.

Монтажные решения будут оригинальными, современными, это будут «скачки» изображения, какие часто используют блогеры, это будут флэшбеки и воспоминания героев, это могут быть «столкновения» кадров для создания эффекта жесткости монтажа и как следствие – происходящего.

Однако это не будет монтажная «гонка» и сумятица, повествование будет импульсивным, но строгим. История наша минималистична и в ней немного героев. Хотя есть фильмы с минимумом героев, но с интересным темпоритмом и монтажным решением, например, это фильм Тома Тыквера «Беги, Лола, беги».

Так или иначе при всем нестандартном визуальном решении казалось бы традиционного российского фильма мы не будем слишком заигрывать с молодым зрителем и наша цель - снять полноценное художественное произведение, в котором все части будут гармонично и оправданно поддерживать друг друга и в первую очередь историю, которую мы рассказываем.