

Вестерн про мутантов

Бастер Ллойд

Кинокомикс «Логан» стал большим событием в мире кино. Картина удивила стилем и подачей привычного киноматериала. Режиссер Джейс Мэнгольд снял настоящий драматический вестерн, сдобренный брутальным и жестоким действием в стиле Action. Блюдо пришлось по вкусу как поклонникам «Росомахи», так и просто любителям остросюжетного кино.

Съемки

Основные съемки фильма «Логан» на натуре проходили жарким летом 2016 года в Новом Орлеане и штате Нью-Мексико. Франсуа Одуи, известный художник-постановщик, руководивший работой творческой группы фильма «Росомаха: Бессмертный», должен был создать захватывающее и очень выразительное окружение для фильма-путешествия.

Франсуа Одуи и его команда использовали четыре мобильных комплекта Big Easy Stages для создания огромных декораций на территории сборочного предприятия Michoud (NASA), в том числе убежища на плавильном заводе в Мексике и отель-казино «Оклахома Сити».

«Декорации, построенные Франсуа, выглядели очень достоверными, они были неприглядными, грязными и несимметричными. Плавильный завод должен был быть старым, заброшенным и покинутым. Проведя в этих декорациях весь съемочный день, мы вечером возвращались домой, словно после тяжелой, грязной работы. Такое они создавали ощущение», – рассказывает оператор Джон Мэтисон.

Нео-вестерн

«Логан» – заключительный фильм о Росомахе. По крайней мере, зритель уже точно не увидит отдельной картины про этого парня-мутанта в исполнении Хью Джекмана, у которого, во-первых, закончился контракт,

ну а во-вторых, нужно посмотреть фильм, и станет понятно почему.

Но хорош «Логан» в первую очередь не сюжетом, а высочайшим уровнем постановки, вниманием к деталям и, конечно, актерскими работами. Финансовый успех «Дэдпула» позволил создателям «Логана» снять кино для взрослых – брутальное, жестокое и кровавое. Давненько не приходилось видеть столько отрубленных конечностей в проекте с бюджетом под 100 млн долларов.

Стилистически «Логан», конечно, стоит особняком от двух предыдущих картин про Росомаху и совсем далеко от пластиковой киносерии «Люди-Икс». Фактически это – нео-вестерн. Джекман захотел, чтобы заключительная глава напоминала по духу классические вестерны «Шэйн» Джорджа Стивенса (1953) и «Непощенный» Клинта Иствуда (1992). Картина «Шэйн» в «Логане» и вовсе отведена важная сюжетная роль для раскрытия темы фильма. К слову, для режиссера ленты Джеймса Мэнгольда жанр вестерна не в диковинку. Это он снимал преступно недооцененный «Поезд на Юму».

Цветовое решение под стать теме фильма – цвета похухлые и как будто выгоревшие на солнце – и напоминает еще одно умное кино для взрослых «Старикам тут не место». Но когда Логан встречает людей не из своего ближнего круга, изображение становится теплее и ярче по цвету. И это правильно. Огромные проблемы ведь только у Логана в жизни. У остальных все в порядке. Клетчатая рубашка, пиджак и шляпа завершают создаваемый образ нео-вестерна.

«Еще в самом начале Джеймс сказал, что наши персонажи не должны выглядеть как супергерои или носить что-то очень выразительное. Логан, как правило, одет в дешевый черный пиджак и старые черные Levi's лишь потому, что это его водительская униформа. Однако, находясь в бегах, он выбирает другой наряд – твидовый пиджак в

стиле вестерн и ковбойскую рубашку, одежду просто покроя и темного цвета. Он скрывается и не хочет выделяться из толпы», – говорит художник по костюмам, обладатель премии «Эмми» Дэниэл Орланди.

Гардероб актеров соответствует общей атмосфере фильма, в нем доминируют темные, сдержанные тона.

«В фильме очень мало цвета, поэтому и для костюмов главных героев мы практически не использовали цвет», – поясняет Дэниэл. – *Яркие краски, теплые, насыщенные тона появляются в одежде персонажей, которые не принадлежат к миру главных героев, таких, например, как пассажиры Логана».*

Дэниэл Орланди использовал костюмы, чтобы показать связь между Логаном и Лорой, ведь их отношения являются краеугольным камнем всего фильма. Хотя Лора и убийца, она все же девочка-подросток, что отражается в ее одежде.

«Сначала у Лоры очень простой и неприметный наряд, она похожа на преступника, сбежавшего из тюрьмы – поясняет Дэниэл Орланди. – Затем, когда она сама выбирает себе одежду, останавливается на майке с единорогом в сочетании с розовыми аксессуарами. Это добавляет легкую иронию к ее образу безжалостного убийцы, которому нравится насилие».

Жестокий экшн

«А как же тут с экшном?» – спросите вы. Все-таки, комикс, как ни крути, про мутанта с ножами. И зритель ожидает зрелища.

Сцен действия не очень много, как и видимых визуальных эффектов, но те, что есть, поставлены и сняты мастерски. Возьмем автомобильные погони. Логан разъезжает на лимузине Chrysler 2024 года выпуска. Машину будущего построили на базе удлиненного Chrysler 300с. Тачке поменяли переднюю часть. В съемках задействовали три автомобиля. Два с завода и один доработанный



Многие сцены снимались на натуре



Кадр из фильма

для трюковых сцен. При этом каскадерская машина была создана на базе автомобиля Вауа для езды по пересеченной местности.

«Придумать автомобиль из ближайшего будущего было непросто. В фильме используются три машины, имеющие одинаковый внешний вид, но в каскадерской внутри скрывался гоночный автомобиль Ваја с 40-см ходом подвески, поэтому он мог совершать прыжки, перебираться через рвы и летать по пустыне со скоростью 80 км/ч», – рассказывает Ник Пью, специалист по автомобилям, работавший над фильмом «Логан».

Помимо каскадерских трюков с вождением, в фильме есть несколько жестоких и кровавых сцен с расчлененкой. За хореографию отвечал Гаррет Уоррен, ставивший бои для «Люди Икс: Апокалипсис». Юной Дафне Кин было где развернуться. Перед приездом на съемки в США актриса тренировалась у себя дома, в Испании. На съемках же ее и Хью Джекмана чаще всего подменяли дублеры. И тут самое интересное.

Цифровые двойники

Компьютерные модели героев уже давно не Wow-эффект. Фактически, каждый год выходят фильмы с цифровыми двойниками известных актеров. Но «Логан» – один из немногих удачных примеров, когда простой зритель не заметит подвоха.

Технологии для создания компьютерных двойников схожи как братья. Всегда делается скан с актера и при необходимости с каскадера. Информация по свету и отражениям создается с помощью системы Lightstage. Это огромная сфера с десятками источников света, которые освещают объект со всевозможных ракурсов. Таким образом, трехмерщики получают максимально полную информацию об отражении и

рассеивании света под кожей в разных условиях. Актера, в свою очередь, снимают на несколько высокоскоростных камер. И только затем создается лицевой риг – что-то вроде виртуального скелета, который приводит в действие мышцы, сухожилия и тому подобные составляющие.

Риг создается с учетом системы кодирования лицевых движений, или FACS (Facial Action Coding System). Анимация осуществляется вручную или же при помощи техники захвата актерской игры, которая также не исключает ручной анимации. Шлифовкой всегда занимается специалист.

В «Логане» двойникам не требовалось играть на крупных планах. Они действовали в экшн-сценах, где за динамикой событий, ракурсами и монтажом можно было многое скрыть. С учетом этого, конечно, нельзя сравнивать цифровых двойников в картине Мэнгольда и, например, в «Изгой один». Тем не менее, специалистам Image Engine тоже пришлось потрудиться. Они произвели 63 замены головы в 51 плане.

Самый же сложный эпизод происходит в финале картины, когда Логан, вколов себе жидкость, напоминающую по цвету «Тархун», бежит с криком на спецназ. Пробежка и последующая мясорубка как бы сняты одним планом без склеек. В действительности же это четыре разных дубля и только в одном из них присутствует настоящий старина Хью. В двух – его дублер, а в одном использована и вовсе компьютерная модель в полный рост. В кадрах с прыжком – как раз таки компьютерная модель. Джекмана пытались на площадке бросать на тросах, но полученный материал не устроил по качеству.

Трехмерщики создавали и подставляли каскадеру не только голову, но и шею. Они намеренно отказались от замены по типу

хоккейной маски, когда меняется только лицо, хотя именно этот прием чаще всего используется на протяжении уже пары десятилетий. Еще в «Титанике» лицо Ди Каприо подставляли каскадеру в сцене затопления. Но он довольно несовершенен, метод, конечно, а не Ди Каприо, особенно, если требуется продемонстрировать двойника продолжительное время. Используя его, сложно скрыть искусственность, поскольку уши у всех уникальные, как отпечатки пальцев, да и по форме черепа можно угледеть двойника.

Не менее важно было не напортачить с освещением во время интеграции и совмещения моделей со съемочными кадрами. Для получения карты освещения сцены специалисты использовали хромированный и матовые шары на площадке, плюс съемку на высокоскоростную камеру Phantom, снимавшую актера в ходе сессии Lightstage. Помимо этого, часть информации предоставлял лидарный скан площадки. Собранные данные с площадки и в ходе Lightstage-сессии позволяли воссоздавать свет и тень буквально покadroво, если этого требовала задача. А она этого требовала, когда Логан бежал по лесу, а солнце светило сквозь ветви деревьев.

Компьютерная голова тщательнейшим образом подгонялась под шею. Трехмерщики смоделировали не одну, а три головы Джекмана под разных дублеров.

С героиней тоже было непросто. Модель строилась схожим образом. Девочку дублировали две каскадерши ростом 150 см каждая. При этом одна из них настолько впечатлила Мэнгольда в ходе подготовки и репетиций, что он дал ей полноценную роль в фильме. Она сыграла Лесную шишку.

Кровища и расчлененка преимущественно решены графически, а не посредством

SFERAVIDEO Autodesk Flame Premium – новое слово в DI-WorkFlow

Официальный партнер компаний:

Autodesk, DVS, DFT, Dolby, ARRI, Pandora Int.

Авторизованный Сервисный центр

Профессионального Оборудования:

Sony, Panasonic, ARRI, Clear-Com, Grass Valley (Thomson), DFT, JVC

Оптика:

Canon, Fujinon, Carl Zeiss

Тел.: +7 (495) 737-7125, 737-7098

E-mail: mail@sfera-video.ru



Снимок Хью Джекмана и его компьютерные модели



Снимок актрисы и ее компьютерная модель



В этом кадре актёра подменяет цифровой дублер

пластического грима. В недавнем «По соображениям совести» солдат также «крошили» в основном на компьютере. Да что там Гибсон, – в отечественном «Дуэлянте» Алексея Мизгирева членовредительством также занимались художники по графике.

Впечатляет сцена в казино. Если вы думаете, что имеется в виду приступ Ксавье, то ошибаетесь. Там лишь отличный эффект тряски и феноменальная работа фокус-пуллера. Речь идет о проходе героев через зал. По американским законам дети не могут ступить на территорию игорных заведений. Поэтому актрису снимали отдельно на цветном фоне, а после добавили в кадры.

На сегодняшний день «Логан» заработал в мировом кинопрокате свыше 500 млн долларов, доказав тем самым, что зритель готов платить деньги за серьезное кино по комиксам, снятое и сыгранное талантливыми людьми. ▶



Кровь и рваные раны преимущественно создавались графически



Система управления медиаданными

“Облачные” технологии
Автоматизация
Масштабирование

Захват и транскодирование
Интеграция с NewsRoom
API для разработчиков





www.editshare.ru

Продажа, консультации, демонстрации и техподдержка: АРТОС-ТВ.
Тел. 8 495 223 92 02, e-mail: sales@editshare.ru