

На войне как на войне

Бастер Ллойд,
по материалам *fxguide* и *awn.com*

«На западном фронте без перемен» – один из победителей состоявшейся в марте 2023 года церемонии вручения премии Oscar. Картина удостоилась четырех статуэток в следующих категориях: «Лучшая работа оператора», «Лучшая работа художника-постановщика», «Лучший саундтрек» и, наконец, «Лучший фильм на иностранном языке». Всего же лента попала в целых девять номинаций, в том числе в номинацию «За лучшие визуальные эффекты», где победу без вариантов одержал «Аватар: Путь воды».

Фильм «На западном фронте без перемен» знакомит с судьбой молодого немецкого солдата Пауля Боймера (актер Феликс Каммерер), который становится участником сражений Первой мировой войны. Пауль и его товарищи на собственном опыте убеждаются в том, что первоначальная эйфория от войны превращается в отчаяние и страх, когда они борются за свою жизнь в окопах. Лента режиссера Эдварда Бергера основана на всемирно известном одноименном бестселлере Эриха Марии Ремарка. Фильм снят от первого лица длинными планами, с эпическими, очень реалистичными визуальными эффектами, которые добавляют действию масштаб или, наоборот, делают его более интимным и камерным.



SFERAVIDEO

Проектирование, поставка и инсталляция программно-аппаратных комплексов оборудования для обработки, хранения и кодирования медиаданных для студий производства и пост-производства цифрового кино, систем онлайн-ового и «холодного» хранения медиаданных на жёстких дисках с возможностью реставрации и восстановления контента.



Кадры из фильма

Супервайзером VFX на этом проекте был Фрэнк Петцольд («Звонок», «Армагеддон», «Золотой компас»), начавший карьеру в Tippett Studio. В задачи многочисленной группы художников входило создание фотореалистичных визуальных эффектов, которые не отвлекали бы зрителей от литературного и кинематографического наследия фильма. Вся работа над графикой опиралась на обширные исследования, чтобы оставаться исторически как можно более точными. Петцольд неоднократно в интервью подчеркивал, что использовал свое ремесло в качестве еще одного инструмента для поддержки и подчеркивания актерской игры, которая всегда служит фундаментом для эмоциональной драмы. Чтобы добиться нужного эффекта, команда VFX решила сделать акцент на использовании как можно большего количества съемочных элементов.

Работа на площадке

Съемки проходили в Чехии в тяжелых условиях и отличались напряженностью. В окрестностях Праги были оборудованы немецкие и французские окопы, ничейная земля между ними и внутренняя территория, включая колючую проволоку, воронки от бомб, туши животных и трупы павших солдат. За две недели до старта съемок пошел снег, поэтому земля подмерзла, но, когда группа приступила к работе, погода изменилась и в мгновение ока площадка превратилась в грязевую ванну. Передвигаться по этому импровизированному полю боя стало физически и психологически непросто. Режиссер был в восторге. Перед началом съемок Эдвард Бергер совместно с оператором-постановщиком картины проработал видеоряд в виде раскадровок.

Съемка сцены с танком



«Если это привычная разговорная сцена, то бывает достаточно ее словесного описания в режиссерском сценарии, – комментирует Бергер. – Например, когда генерал Фридрих сидит за столом со своим адъютантом и ест утку, то это технически относительно простая сцена, для которой часто достаточно перечня крупности кадров. Но для сложных сцен, таких как сражения, мы использовали подробные раскадровки и аниматики».

Режиссер и супервайзер подчеркивают, что раскадровки были чем-то вроде съемочной библии. Фильм снимали не только точно так, как изначально прорисовывали, но и монтировали его почти точно так же. Все локации и реквизит производственная группа отсканировала и впоследствии смоделировала в 3D, чтобы при необходимости дополнить сцены нужными элементами. Появление первых танков было реализовано в 3D, поскольку команда хотела, чтобы машины выглядели как гигантские существа.

Визуальные эффекты

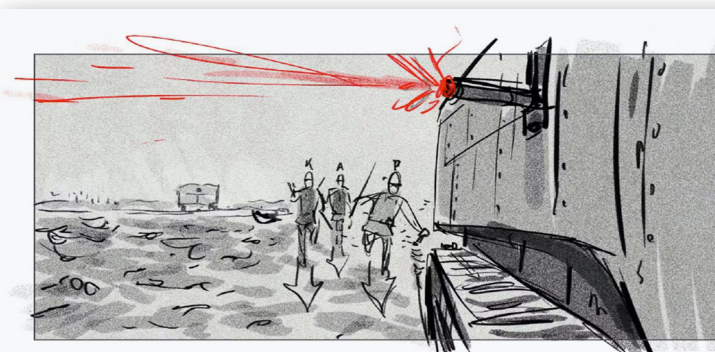
«По своей природе художники VFX хотят делать все ярко, масштабно, броско и находить невозможные ракурсы, – рассказывает Фрэнк Петцольд. – Но с самого начала все в каждом отделе знали, что эта история должна быть рассказана правильно, что должно быть место для актерской игры и для сюжета. Визуальные эффекты не могут отвлекать. Поэтому, вместо того чтобы придумывать большие безумные вещи, мы вложили все усилия в детали и точность, рассматривая картину как исторический документ, который, возможно, будут смотреть подростки в течение следующих ста лет».

В фильме есть несколько важных сцен, где солдаты бегут по полю боя и рядом с ними взрываются всевозможные боеприпасы. Что из этого было снято на площадке, а что смоделировано на компьютере?

«В целях безопасности нельзя было производить взрывы слишком близко к ведущим актерам, и даже у каскадеров есть определенная зона безопасности, – комментирует Петцольд. – Что касается среднего плана, то мы смогли скомпоновать его, используя классический трюк с принудительной перспективой: взрыв большего размера произвели позади парня. Но все, что вы видите на дальнем плане, было вставлено уже на этапе композитинга. Если говорить об обломках и осколках, то иногда это был реальный реквизит, который разбрасывали техники, находившиеся вне кадра, но чаще – компьютерная симуляция. Поскольку мы снимали на улице ночью под дождем, некоторые задумки не сработали на площадке, как планировалось. Но в целом для меня это была хрестоматийная постановка; я бы сказал, что около 95% визуальных эффектов сработали так, как мы рассчитывали».

У съемочной группы был один танк на ходу, который мог проехать несколько десятков метров, но из-за грязи на площадке его подвижность была сильно ограничена. В итоге он послужил основой для сканов и последующих 3D-моделей, которые участвуют в танковом прорыве в дымке тумана.

«Обычно в моих фильмах есть некое устрашающее существо или монстр, – рассказывает супервайзер VFX, – так что в данной картине танк стал таким существом. Вдалеке виднеется какой-то силуэт, вы не можете по-



Прорисовка сцены с танком и снятый кадр

нять, что это такое. А потом он увеличивается и проступают его черты. Вы снимаете его с нижних героических ракурсов, и он обозначает свое присутствие во всей красе. Есть одна маленькая деталь, связанная с танком, который едет по траншеям. Нам пришлось снимать эти кадры на специальном отдельном окопе, потому что основная декорация не выдерживала массы танка. И когда я снимал этот танк, мы положили бревна, чтобы танк смог взобраться на траншею и переехать ее. И это было здорово, поскольку все слышали рев машины. А бревна потом удалили из кадров».

Таким образом, съемочная группа старалась по максимуму снимать на площадке и использовать физические эффекты, которые дорабатывались средствами композитинга. Только дым и танки на общих планах были компьютерной графикой, созданной в Houdini. Даже массовка – это статисты, которых снимали отдельно и множили путем композитинга в программе Nuke, а не в софте для управления агентами искусственного интеллекта.

«Наш бюджет был очень ограниченным, – добавляет Фрэнк Петцольд, – но с точки зрения исполнения все получилось. Мне снова удалось поработать с отличным партнером – пражской студией UPP, с которой я работал над сериалом «Террор». Мы с супервайзером спецэффектов Виктором Мюллером находимся на одной волне. Любим возиться и вместо того, чтобы сесть за компьютер и запрограммировать что-то безумное, мы лучше пойдём в мастерскую и посмотрим, сможем ли что-то построить».

Фильм «На западном фронте без перемен» стал событием в мировом кино не только благодаря своему высокому художественному качеству, но и актуальности. Спустя сто лет после окончания Первой мировой войны на территории Европы вновь зазвучала канонада и начали разрываться снаряды. ►

Расширение программы международной конференции на ANGA COM 2023

Организаторы выставки и конференции ANGA COM, которые пройдут в Кельне 23...25 мая и будут посвящены широкополосным технологиям, телерадиовещанию и онлайн-платформам, опубли-

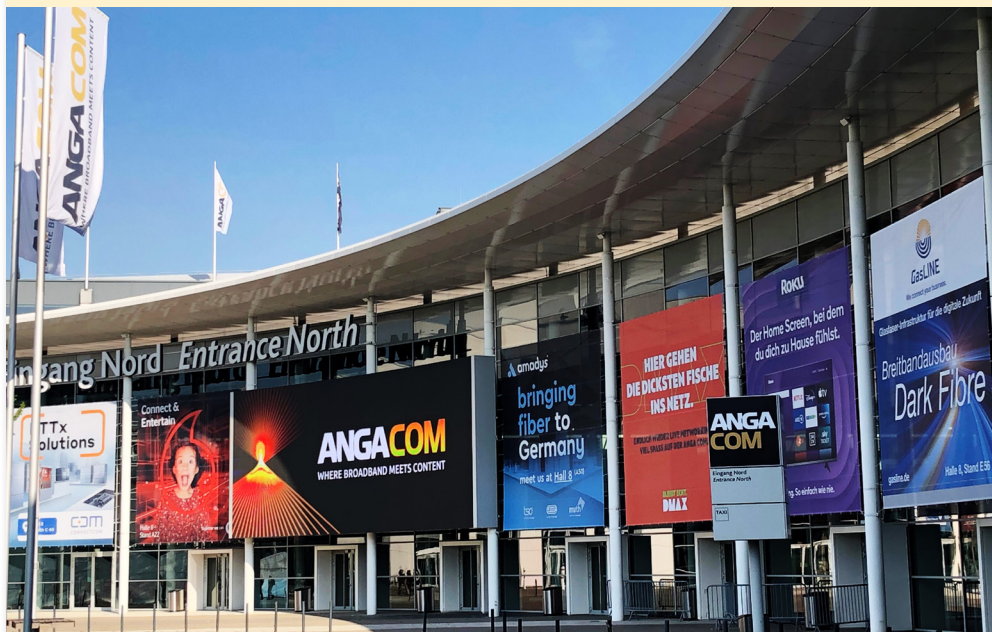
ковали [повестку](#) для новой зоны Innovation Stage. Сама эта зона стала частью специального пространства, посвященного технологии доставки контента, в составе Streaming & OTT Hub павильона №7. Все

посетители выставки и владельцы входных билетов любой категории будут иметь бесплатный доступ в эту зону. В программе более 30 докладов по тематике видео, стриминга и совместимости. Все доклады запланированы на английском языке. Будут современные презентации и дискуссии по таким темам, как безопасность и кодирование, надежность, управление энергопотреблением, умный дом, низкая задержка, персонализация, Smart TV, облачные технологии и DVB-I.

В сочетании с новым Международным саммитом FTTH, в рамках [стратегической программы](#), которая тоже уже опубликована, и с технологической программой, которая появится вскоре, ANGA COM обеспечивает не менее 90 выступлений на английском языке, что имеет место впервые.

Важность ANGA COM для международной аудитории подтверждается тем, что число участников выставки выросло до более чем 470 компаний из 35 стран мира. В 2022 году посетители выставки приезжали в Кельн из 82 стран. На сайте выставки можно найти [список участников](#) и [план экспозиции](#).

Регистрация на конференцию и выставку уже идет и в этом году она проводится только в онлайн-режиме – непосредственно на месте продажи билетов не будет.



API для интеграции Dante с оборудованием сторонних производителей

Компания Audinate – разработчик технологии Dante – выпустила новый API управления как часть Dante Domain Manager версии 1.5 и выше. API хорошо защищен, прост в эксплуатации и позволяет пользователям, интеграторам, сервис-провайдерам и разработчикам ПО писать коды для интеграции Dante с решениями сторонних производителей, такими как сенсорные экраны, пользовательские web-интерфейсы, системы служб поддержки, программные средства управления источниками и др.

Новый API подчиняется системе ролей и разрешений, принятых в Dante Domain Manager, поэтому он безопасен. В его основе лежит GraphQL – современный эффективный язык запросов для API от Meta. Сам API не требует настройки отдельных устройств и просто работает с любым Dante-совместимым устройством и решением версии Dante 4.0 и выше.

Создать сенсорную панель управления для конфигурации аппаратных или маршрутизации источников видео, разместить кнопку на веб-странице для мгновенной активации большого

числа каналов подписки на событие, добавить отображение статуса Dante в состав средств мониторинга сети, сформировать скрипты для выполнения сложных последовательностей подключения устройств в развитых вещательных инфраструктурах – все это и многое другое можно сделать с помощью нового API.

Dante Domain Manager 1.5 с новым API бесплатны для скачивания для тех, кто уже использует Dante Domain Manager и имеет контракты на активную поддержку.



LAMPRO

Серия RN

Стандартизированное решение для аренды

- Минимальный шаг пикселя составляет **R1.3**
- Высокая частота обновления достигает **7680 Гц**
- Высокая яркость **1200 нит**
- Гибкое соединения кабинетов **±40°/куб/прямой угол**
Изгибы для различных сценариев



For more information, please visit our website
Email: obus@lampro.net