

«ДЕДПУЛ 2»

Бастер Ллойд

В 2018 году на российские киноэкраны вышло несколько фильмов о супергероях. Но, пожалуй, самым необычным из них был опус про неубиваемого Дедпула. Зрителям полюбился образ наглого и вечно хохмящего спасителя. В статье рассказывается о наиболее интересных моментах в создании сиквела картины, вышедшей в 2016 году, и одиннадцатого фильма из киносери «Люди Икс».

Съемки

Первоначальные съемки «Дедпул 2» стартовали 17 июня 2017 года в Ванкувере (Канада), возле замка Хэтли, известного благодаря тому, что его использовали в качестве особняка Икс в фильмах «Люди Икс». Основные съемки начались чуть позднее – 26 июня – там же, в Ванкувере, а рабочее название фильма было «Машина любви». Джонатана Селу выбрали в качестве оператора-постановщика картины.

В конце июня исполнитель главной роли Райан Рейнольдс раскрыл, что Джош Бролин получил в фильме роль антагониста. В следующем месяце Т. Дж. Миллер, который на тот момент был режиссером, сказал, что он посчитал продолжение более смешным, чем первый фильм, и что «это не будет тем же самым фильмом с другим местом действия. У него другие ставки, происходят иные события, некоторые довольно трагические. Трагедия случается в первой половине, а в оставшейся части фильма вроде как удаётся с этим справиться». Через какое-то время Миллер покинул проект и его место занял Дэвид Литч – режиссер «Джона Уика».

Любопытно, что съемки другого супергеройского фильма – «Люди Икс: Темный

Феникс» – проходили в Монреале параллельно со съемками «Дэдпула 2», и Саймон Кинберг при этом был режиссером «Темного Феникса». Он снял краткий момент, где Людей Икс можно увидеть через открытую дверь в особняке Икс, который был добавлен в «Дэдпуле 2» с помощью зеленого экрана, чтобы позволить этим персонажам появиться в данном фильме. К слову, основная часть картины снималась на синем фоне для рирпроекции. Последующую графику для 110-миллионного опуса создавали несколько лучших студий: Double Negative, Framestore, Weta Digital и Method.

Weta Digital

Новозеландская Weta Digital – единственная компания, вернувшаяся к работе над второй лентой после того, как поработала на первой. Специалисты студии вновь занимались анимацией резиновой маски на физиономии главного героя. Делали это они в Nuke, используя в качестве референсов отдельные видеоклипы с Райном Рейнольдсом, гримасничающим без костюма.

Помимо этого, Weta Digital обработала планы внутри автомобиля, подменив синий фон городскими видами, и добавила во многие кадры две смертоносные Катаны. Надо сказать, что проект для гиганта CG-индустрии был небольшим, но веселым.

Double Negative

У британцев работенка оказалась «пожирнее». Они не только ваяли руку и торс персонажа Джоша Бролина, но и трудились над воздушной сценой и последующей погоней по улицам Ванкувера. Ну и, конечно же, укоротили ноги Дедпулу в сценах, которые бы украсили рекламу детского питания.

Воздушная сцена снималась в павильоне, но большинство планов там полностью сделаны с помощью графики (Full CG). Например, для подобных кадров актеров сканировали. Самыми сложными планами были те, где съемка на «синьке» перемежалась с Full CG. Качественная симуляция ткани и ее анимация – по-прежнему проблема. Головокружительная погоня, сопровождающаяся разрушениями, поставлена усилиями нескольких департаментов. Что-то снимали на площадке и по-настоящему взрывали, но кадры с актерами – это постановка в павильоне на синем фоне. Городское окружение – это изображения, сгенерированные по фотографиям и материалам не только лидарного сканирования, но и съемки. Для этих целей использовался комплекс из шести камер ARRI. Автомобили и люди – компьютерные модели из студийной библиотеки, но на более крупных планах – настоящие люди, снятые отдельно на синем фоне.

Сцена на мосту мне немного напомнила столкновение грузовиков в «Матрице: перезагрузка». И это неслучайно. Режиссер фильма Дэвид Литч занимался постановкой трюков для боевика Вачовски, и в режиссуру он попал благодаря Киану Ривзу, доверившему ему «Джона Уика».

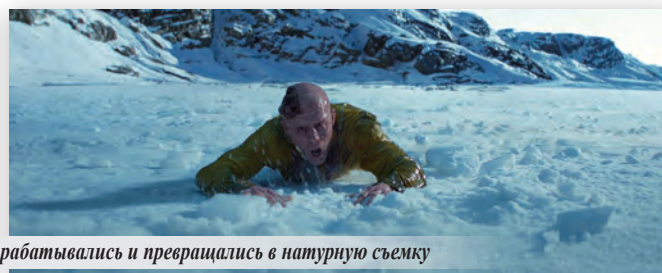
Образ Кейбла также прошел обработку художниками по эффектам. Дизайн руки разработан командой художника-постановщика. Концепты образа реализовывались исключительно в 3D-технике, чтобы было проще оценить детали и функционал. Вы и сами видите, как актер выглядел на площадке. Руку полностью создавали и анимировали в графике. Что касается красного глаза, то это psd-слои, анимированные в Nuke. А вот шея киборга – лишь слегка подчищенный пластический грим, выполненный Биллом Корсо.

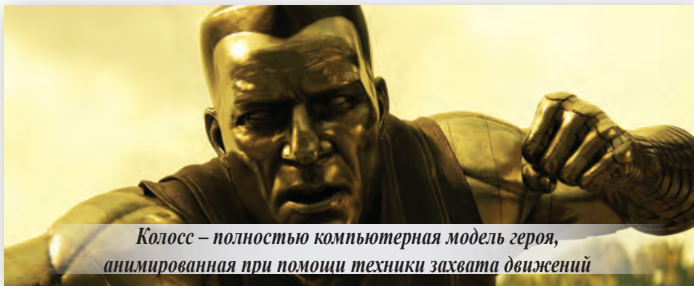


Роль Гонконга исполнил Ванкувер, прошедший доработку на компьютере



Многие кадры снимались в павильоне, а в последствии дорабатывались и превращались в натурную съемку





Колосс – полностью компьютерная модель героя, анимированная при помощи техники захвата движений



Самый же забавный эффект связан с детскими ножками Дедпула и сценой, пародирующей «Основной инстинкт». С самого начала было понятно, что ноги сделают и анимируют в графике. После утверждения концепта специалисты приступили к тестам. Простая обрезка по колени и замена на мелкие ножки выглядели аляповато. Тест показал, что одного хождения будет недостаточно. Проблема заключалась в том, что актер воображал слабость нижних конечностей и отыгрывал балансировку. Вместо этого съемочная группа убедила Рейнольдса передвигаться с прямой спиной и полностью переносить свой вес с каждым шагом. Они хотели придать Дедпулу с детскими ногами движения пауэрлифтера с тяжелым весом. Референсом же для конечностей, в том числе текстурным, послужили ноги сына одного из супервайзеров.

Framestore CFC

Еще один британский «гигант» – VFX-студия Framestore – поработал над картиной силами своего офиса в Монреале. Студия отвечала за планы с Колоссом и Джаггернаутом. Модель Колосса не пришлось делать с нуля, поскольку она досталась по наследству от DD. Клиент попросил физиономию оставить прежней, но тело переделать. Трехмерщики начали с новых пропорций, придав герою больше атлетизма. Другим заметным изме-

нением во внешности стало использование горизонтальных линий для разбиения геометрии поверхности тела на разные участки. Благодаря линиям трехмерщики могли менять расстояние между участками, сохраняя эластичность и одновременно их твердость. Собственно, сложность и заключалась в поиске баланса между твердостью металла и органикой для придания всему этому анатомической достоверности. Технически специалисты использовали мускульную систему, поверх которой процедурно были прикручены контролеры для управления разными частями тела. Дополнительные контролеры применялись для кадров, в которых есть замедленное движение.

На площадке вместо Колосса роль отыгрывал дублер в металлическом шлеме, необходимом для получения требуемых отражений. Важно отметить, что во всех кадрах с Колоссом задний план и все окружение в финальных кадрах сгенерированы на компьютере. Делалось это для получения фотореалистичного результата в полностью контролируемой среде. Физиономия у Колосса предсказуемо анимирована при помощи техники захвата актерской мимики и системы ее кодирования FACS.

Что касается Джаггернаута, то во всех кадрах это полностью компьютерный персонаж. Референсами для него послужили

бодибилдеры и рестлеры. Финальная битва между ним и Колоссом была тщательнейшим образом превизуализирована студией The Third Floor, которая неоднократно упоминалась в прошлых статьях.

Method Studios

Американская студия была на подхвате у Framestore при работе с некоторыми планами с Колоссом, а также делала открывающий эпизод с расчленением в Гонконге, подводную сцену, секвенции в тюрьме и, наконец, эффектные вступительные титры. Вся расчлененка намеренно сделана слегка мультяшной, чтобы подчеркнуть несерьезность происходящего. Все-таки «Дедпул» – это не слэшер, где важно напугать или вызвать чувство отвращения.

Роль Гонконга сыграл Ванкувер. План с пролетом Дедпула между небоскребами – это полностью компьютерный эпизод. Все остальные кадры – съемка с графическими доработками при помощи перестройки фона.

Подводя итог, можно сказать, что сиквел вышел зрелищнее и дороже первой картины. В ленте свыше 1500 планов с визуальными эффектами. Сборы такие, что триквел неизбежен, как повышение НДС с 1 января нынешнего года. Несмотря на неоднозначные отзывы прессы, аудитории герой пришелся по вкусу. ▶

SFERAVIDEO

Авторизованный поставщик комплексных решений для кинематографа и ТВ
Системная интеграция
Все виды сервисной поддержки