

# Кровь и песок – «Гладиатор 2»

Бастер Ллойд

**В** конце 2024 года на мировые экраны вышел «Гладиатор 2» – продолжение одного из самых знаменитых голливудских пеплумов. Многие были озадачены и недоумевали, когда узнали о стартовавших съемках продолжения, потому что «Гладиатор» всегда воспринимался в качестве картины с завершенным финалом, но у режиссера оригинальной ленты Ридли Скотта было другое мнение. К тому же ему уже глубоко за 80 лет, и дедушке действительно все равно, что там думают и говорят другие. Бюджет проекту очертили, по разным данным, от 210 до 300 млн долларов США. Дело в том, что голливудская бухгалтерия – «темный лес» с массой секретов, но как ни крути, киностудия не поспешила. На большом экране «Гладиатор 2» выглядит зрелищно и роскошно. Гораздо внушительнее первой картины, которая удостоилась нескольких премий Oscar, в том числе за лучшие визуальные эффекты. Не исключено, что и сиквел хотя бы номинируют. Ниже рассказывается о том, как Ридли Скотт снимал осаду города и бои на арене Колизея с носорогом и акулами, ну а начинается все с бабуинов.



© PARAMOUNT PICTURES

Компьютерные модели бабуинов



*Носорог после замены аниматронной модели*



*Съемочные декорации и кадр из фильма*

## Бабуины и носорог

Главный герой Луциус – сын Максимуса, как и отец, после сражения попадает в рабство к влиятельному работорговцу, но предварительно он проводит бой против стаи диких обезьян. На съемочной площадке в роли бабуинов-людоедов были каскадеры, которые отработывали необходимое взаимодействие с актерами. Таким образом, Ридли Скотт получил возможность выстраивать композицию, а герои в исполнении людей лучше себе представляли бой и давали требуемую реакцию. Но вот когда дошло до монтажа и обработки, все стало только сложнее.

*«Каскадеры, с одной стороны, служили отличным референсом, – комментирует VFX-супервайзер Кристиан Кастнер, – но, с другой, были сложности с синхронизацией и попаданием в действие, так как бабуины были существенно меньше людей, но двигались быстрее. Помог поствиз, который дал ответы на многие вопросы и к тому же позволил отделу анимации включиться в процесс на этапе монтажа».*

Режиссер требовал максимального соответствия живой природе. Анимированные бабуины должны были двигаться и выглядеть как настоящие. Специалисты студии Framestore просмотрели тонны видео с бабуинами, чтобы воспроизвести их походку и прыжки. Особое внимание уделялось внешнему виду, а именно, шкуре и шерсти. Удалось ли создателям в итоге добиться реализма в полной мере? Многим кажется, что нет, потому что иначе аудитории не приходила бы в голову мысль о фантастичности происходящего. Публике сцена показалась не слишком реалистичной. Все-таки в природе не встретить настолько агрессивных и кусачих обезьян этого подвида.

С носорогом дела обстоят лучше, поскольку для съемок был построен аниматронный макет, который взяли за референс освещения. *«Муляж был построен командой Нила Корбульда, – комментирует супервайзер, – макетом управляли дистанционно. С учетом качества изготовления его шкуры с подробной детализацией и цветом, мы использовали макет в качестве референса при последующей полной замене на компьютерную модель».*

Компьютерный носорог и его физическая копия были одного размера, поэтому чистка итогового материала не была такой трудоемкой как в случае с обезьянами и каска-

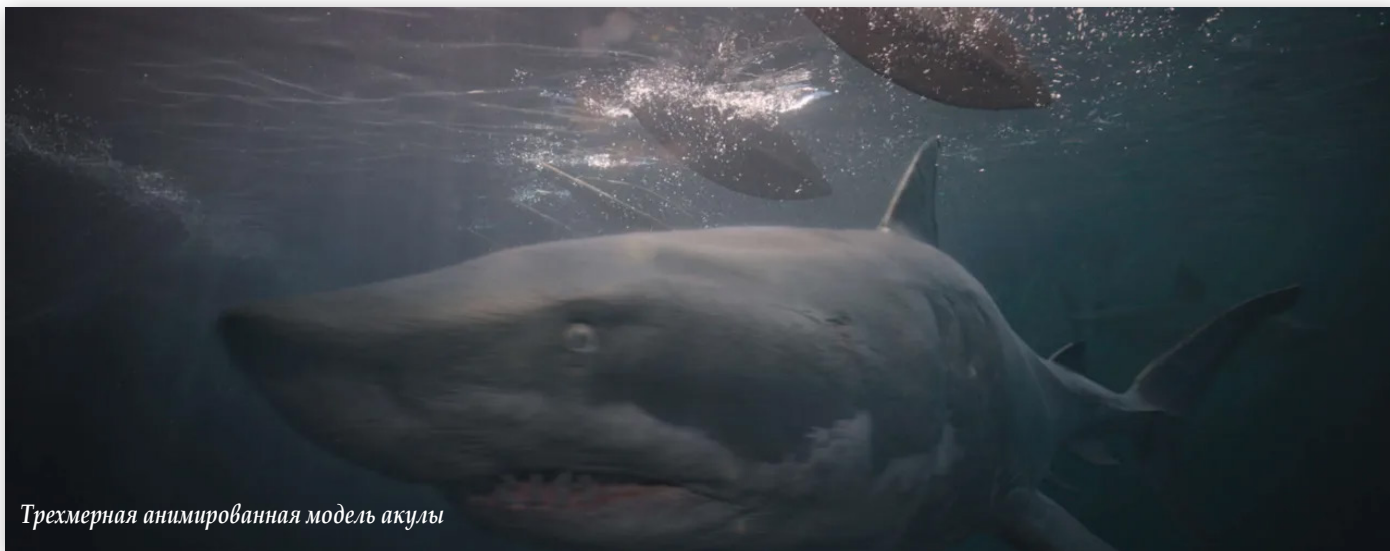
дерами. Всадника на носороге не подменяли на компьютерную копию, оставив в кадре настоящего каскадера. При симуляции носорога особое внимание было уделено вторичной анимации и движению подкожных мышц, чтобы животное выглядело правдоподобно. Получилось гораздо лучше, чем с обезьянами-людоедами. При работе над цифровым скелетом и анимацией как обезьян, так и носорога трехмерщики студии Framestore использовали программу Autodesk Maya и собственные инструменты для редактирования кривых.

## Когда сухо, а не мокро

В фильме есть две эпичные батальные сцены с водой. Обе были сняты на суше, так что актеры и группа даже не намочили ботинки и сандалии. Открывающую сцену битвы создавали уже специалисты студии ILM. На съемочной площадке в пустыне художественный отдел построил декорацию стены и нескольких башен. Сами же корабли представляли собой полноразмерные макеты на колесах. На монтажно-тонировочном этапе вместо песка трехмерщики подставили бушующие морские волны. То же самое касается и катапульта. Это компьютерная графика и симуляция огня и разрушений. Выглядит достаточно эффектно и правдоподобно. Houdini в очередной раз не подвела.

Но наиболее зрелищная и безбашенная сцена связана с морским сражением на арене Колизея, когда два корабля ведут бой, а вода кишит акулами. Сам Колизей представлял собой недостроенную декорацию, которую при помощи графики превращали в главную арену Древнего Рима и заполняли зрителями. Вода во всех кадрах – это компьютерная графика, как и акулы. Что касается кораблей, то это декорация, установленная на платформу с колесами, которую вытирали из кадров, достраивали недостающие части и анимировали. Вылетающие стрелы и реки крови – тоже компьютерная графика и анимация. В общей сложности, трехмерщики ILM подготовили больше 200 кадров с визуальными эффектами, а Framestore – около 136 планов.

«Гладиатор 2» еще идет в кинопрокате. Фильм если и не превзошел ожидания, то, как минимум, оправдал их, не провалившись в прокате. Ридли Скотт заговорил об очередном продолжении. Но успеет Скотт осуществить задуманное или нет – большой вопрос. ▶



Трехмерная анимированная модель акулы