



# ГОЛЛИВУД В СКАНДИНАВИИ

*Бастер Ллойд*

**А**мериканская киноиндустрия – это гигантская машина, которая производит продукцию разного качества, но всегда с одной целью – заработать. Иначе это была бы не индустрия, а нечто совершенно другое и непонятное западному человеку. Поскольку кинематограф относится к числу наиболее рискованных в плане инвестиций бизнесов, кинокомпании стараются спрогнозировать успех у зрителей и создать спрос на проект еще в ходе рекламной кампании. Помимо этого студии делают все возможное, чтобы обезопасить вложения, отдавая предпочтения ранее сработавшим историям, потому и снимается такое большое количество продолжений и ремейков. Если говорить о ремейках, то Голливуд переснимает не только известные в прошлом американские ленты, но и частенько берется за адаптацию под вкусы заокеанской аудитории известных европейских фильмов. Например, «Правдивая ложь» Джеймса Кэмерона является вольным ремейком французской «Слежки» Клода Зиди, а «Ванильное небо» Кэмерона Кроу – голливудской версией испанского фантастического триллера «Открой глаза» Алехандро Аменабора. Подобных проектов десятки, чаще всего Голливуд обращается к французскому наследию, потому что родина кинематографа может похвастаться самой развитой киноиндустрией в Европе.

Скандинавский кинематограф не столь известен и популярен, как французский, но и там время от времени снимаются фильмы, которые становятся событием в Европе и привлекают внимание американских продюсеров. Сравнительно недавно на экраны вышли две картины – «Впусти меня» и «Девушка с татуировкой дракона», которые мигом стали суперхитами в странах северной Европы и даже были куплены дистрибьюторами для демонстрации за океаном в ограниченном прокате. Позднее обе картины были пересняты голливудскими режиссерами. И если американский вариант «Впусти меня» прошел практически незамеченным, разве что Стивен Кинг назвал его лучшим фильмом ужасов за последние 10 лет, то ремейк «Девушки с татуировкой дракона» понравился не только зрителям, но и критикам. Более того, картину Дэвида Финчера выдвинули на пять премий «Оскар».

## Мастер триллеров

Весной 2010 года стало известно, что режиссером триллера «Девушка с татуировкой дракона» будет Дэвид Финчер, который к тому моменту успел закончить работу над судебной драмой «Социальная сеть». Студия Sony Pictures предложила именитому постановщику взяться за жанр, прославивший его имя в далекие девяностые годы. Финчер как никто другой умеет снимать напряженные триллеры с упором на психологическую достоверность поведения героев. Такие его картины, как «Семь», «Игра» и «Бойцовский клуб» снискали любовь и уважение любителей кино во всем мире.

Сюжет романа «Девушка с татуировкой дракона» и одноименного шведского фильма отличался лихо закрученной интригой, высоким градусом насилия и наличием откровенных сцен. С учетом всего этого Дэвид Финчер был идеальным кандидатом на должность режиссера-постановщика. Сценарий написал лауреат премии «Оскар» Стивен Зайлиан («Список Шиндлера», «Человек, который изменил все»). Голливудский драматург адаптировал исходный роман Стига Ларссона, но, как и положено, внес несколько изменений в сцены и иначе расставил акценты, чтобы голливудская экранизация знаменитого детектива не клонировала шведский киновариант.



*Режиссер-постановщик фильма Дэвид Финчер*

## Кошмарная заставка

В одном из прошлых номеров мы рассказывали о титрах в кино. Если бы «Девушка с татуировкой дракона» вышла тогда, то обязательно удостоилась бы упоминания в нашей статье, потому что открывающая фильм заставка представляет собой великолепно режиссированный ролик, выдержанный в стилистике киберпанка. Созданием мрачного видеоряда с агрессивно меняющимися формами образами под кавер-версию песни Immigrant Song группы Led Zeppelin занимались художники и аниматоры студии Blur. Процессом руководил креативный директор компании Тим Миллер, который состоит в дружеских отношениях с Финчером.

Работу над заставкой специалисты студии начали с выявления ключевых моментов трилогии, после чего записали в блокнот возникшие абстрактные идеи.

*«Мы описали разные концепции для наиболее важных событий, – говорит Миллер, – затем занялись проработкой раскадровок, 3D-аниматиков и анимации. Эти фазы были взаимосвязаны и оказывали влияние одна на другую».*

*«Для создания аниматика по раскадровке мы нарисовали эскизы для каждой из виньеток, которые передавали общее настроение заставки, – отмечает монтажер студии Фрэнк Бальсон. – Затем создали 3D-сцены и в них проанимировали эти виньетки. Специалисты также добавили несколько камер, которые снимали действие с разных ракурсов. Завершающим этапом стал монтаж анимированных виньеток под музыку».*

Объекты анимировались в программе Softimage XSI с использованием стандартных инструментов для анимации по ключевым кадрам. Для кадров с произрастающими лозами и листьями специалисты подготовили несколько относительно сложных виртуальных скелетов. Некоторые образы вроде цветущих бутонов были анимированы как морфинговые цели в программе 3ds Max. Виньетки с образами Микаэля Блумквиста (Дэниель Крейг) и Саландера (Руни Мара) реализовали с использованием техники захвата движений, но полученная



*Вступительную заставку в стиле кибер-панк сделали художники и аниматоры британской студии Blur*

анимация также подвергалась ручной доработке на компьютере. Захват актерской игры помог художникам уловить все нюансы телодвижений исполнителей ролей. Лицевая анимация персонажей осуществлялась посредством целевого морфинга, производимого с оглядкой на игру Руни Мара и Дэниеля Крейга, которые отыгрывали роли в ходе дополнительных съемок в Лос-Анджелесе. Эффект замедленного действия и цейтраферной съемки (time-lapse – съемка с интервалом) были реализованы путем «запекания» геометрической сетки объектов в виде точек в кэш с кривыми, которые замедляли или убыстряли скорость анимации. Исполнителей главных ролей сканировали для использования полученного материала при создании других сцен. Художники студии Blur внесли изменения в образы при помощи инструментов для моделирования, например, доработали волосы, чтобы они выглядели, как обмакнутые в нефть.

«В заставке фигурировали виньетки с молодой героиней по имени Харриет и ее отцом, – рассказывает руководитель моде-

лирования и освещения Жером Денжен. – Мы получили возможность отсканировать исполнителей этих ролей в Лос-Анджелесе. Для персонажей, которых не было в фильме, мы выбрали похожих лицедеев и тоже отсканировали их. Например, Лисбет в детском возрасте – это дочь продюсера проекта Тобина Кирка».

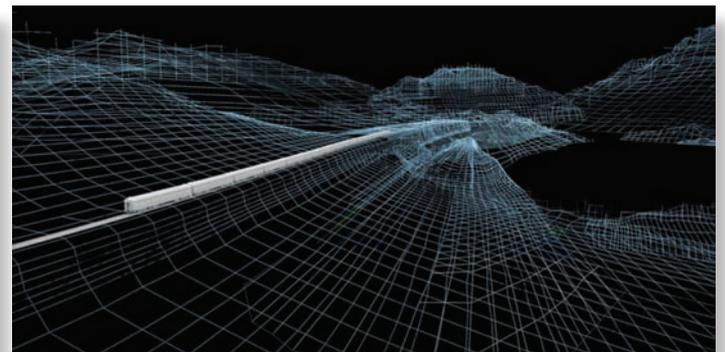
Приложения моделирования проработали полученные сканы и нанесли текстуры, подготовив цифровые образы к анимации путем придания им лицевых выражений. Цифровое сканирование производилось в студии TNG Visual Effects под управлением Ника Теси. Эффект жидкой грязи представлял собой симуляцию, выполненную в программе RealFlow, но с использованием модуля Lagoa в XSI. Флюиды были помещены в геометрическую сетку в программе 3ds Max и кэшированы посредством XMesh до запуска финального просчета. Симуляции дались не просто. Некоторые эффекты переделывались по нескольку раз, даже если их показывали в 10 кадрах.

## Невидимые эффекты

Компания Method Studios получила в свое распоряжение 100 планов. За выполнение работ отвечал руководитель визуальных эффектов Шон Фаден. Художники подготовили фоновые изображения для кадров, демонстрировавших залив, плюс доработали план со зданием Milton. Кроме того, специалисты по компьютерной графике сгенерировали в 3D пролет камеры над шведскими горами, когда та следовала за поездом. Художник по фону Ви Дженг подготовил серию изображений с горами, которые склеили в единую панораму и спроецировали на CG-геометрию, после чего интегрировали в сцену камеру и придали ей движение в 3ds Max.

«Имея представление о местоположении гор, мы создали пути и поезд в Maya, которые визуализировали в V-Ray, – говорит Фаден. – У нас были изображения поезда, сделанные для других планов фильма, но все же значительную часть кадров пришлось создавать с нуля».

Чтобы кадры с поездом, пересекающим равнину в направлении гор, смотрелись достоверно, художники добавили снег и дымку,



*Проезд поезда и пролет камеры – компьютерная графика*



### Телесуфлеры VSS:

простота и универсальность;  
широкий модельный ряд: студийные VSS-17, VSS-19,  
внестудийные VSS-10A, VSS-10B/B2, презентационные (напольные) VSS-20;  
богатый ассортимент: два варианта ПО, педали и манипуляторы  
для управления, удлинители VGA, пьедесталы и пр.



65007, Украина, Одесса, ул. Мечникова 132, тел./факс: +380 (048) 715-1297, e-mail: info@vsgp.com



Сцена погони была полностью реализована средствами компьютерной графики

сгенерированные в программе Houdini и визуализированные в Mantra. Помимо этого, специалисты на компьютере создали как двухмерные, так и трехмерные деревья. Часть растительности делалась путем проекции изображений на карты в 3ds Max, но некоторые представляли собой трехмерную геометрию, созданную в Houdini. План собирался в программе для сложного монтажа Nuke. Деревья, размещенные на картах, помогли скрыть края рисованных фоновых изображений.

Деревья, сгенерированные программным способом скрыли участки, где деревья на картах расслаивались. Дополнительные ветви и стволы придали кадрам необходимый в таких случаях реализм. Финальными штрихами стали отражения во льду и сверкающий на солнце снег, которые подчеркнули масштаб действия.

Художники студии Method цифровым образом усилили атмосферные осадки для уличных сцен, а также для планов залива и здания Milton Security.

«Для многих сцен у нас под рукой была съемка улиц Стокгольма и залива и материал, предоставленный одним из наших шведских специалистов по композитингу, – говорит Фаден. – Он не только прислал массу снимков, но попросил свою сестру поснимать упущенные нами места».

Дополнительной работой стали зачистки планов с издательским домом журнала Millennium, который показывают под проливным дождем.

«Теоретическая задача оказалась не из простых, – признает Фаден. – В первую очередь шел дождь, и тонированные окна смотрелись так, словно были от другого здания. Над кадрами поработал специалист по сложному монтажу, который нашел способ привести в порядок здание и оставить в кадре дождь».

## Погоня и авария

Часть планов с визуальными эффектами были отданы в студию Digital Domain, художники которой решали творческие задачи под управлением супервайзера Эрика Барбы. Отметим, что Digital Domain является давним партнером производственной компании Дэвида Финчера. Ранее режиссер и VFX-студия сотрудничали в работе над «Загадочной историей Бенджамина Баттона», «Зодиаком» и десят-

вы каскадера на голову актрисы. По сюжету героиня ездил без шлема, но подобный трюк был слишком опасен для Руни Мары. Финчер позаботился о создании превиза эпизода, а кинематографисты отсняли разный материал, в том числе дублершу в шлеме, украшенном маркерами для трекинга, и салон автомобиля с зеленым хромакеем на окнах. Позже Руни Маря отсняли на подвижной платформе для кадров, где Саландер показывали крупно и близко.

## Знаменитые фильмы про маньяков

- «Психо» (1960), режиссер Альфред Хичкок
- Самый знаменитый фильм Альфреда Хичкока. Черно-белая классика с канонической сценой в душе. Фильм обязателен к просмотру всем любителям жанра.
- «Хэллоуин» (1978), режиссер Джон Карпентер
- Культовый фильм о психопате, сбежавшем из лечебницы в поисках новых жертв. Лента Джона Карпентера пользовалась настолько оглушительным успехом, что удостоилась нескольких продолжений и малоудачного римейка.
- «Молчание ягнят» (1991), режиссер: Джонатан Демме
- Один из немногих фильмов, удостоенных четырех главных премий «Оскар»: за лучший фильм, режиссуру, главные мужскую и женскую роли.
- Блестящая роль Энтони Хопкинса, которому удалось парадоксальный образ интеллектуала, любящего употреблять в пищу человеческое мясо.
- «Основной инстинкт» (1992), режиссер Пол Верховен
- Откровенный и скандальный фильм, сделавший на какое-то время звездой Шэрон Стоун. Единственный фильм, по словам исполнителя главной роли Майкла Дугласа, в котором бы он ничего не хотел поменять.
- «Семь» (1995), режиссер Дэвид Финчер
- Мрачный, стильный и глубокий фильм о грехопадении и наказании. Настоящая голливудская классика. Первый совместный проект Брэда Питта и Дэвида Финчера.

ком разных рекламных роликов. В этот раз специалистам Digital Domain достался эпизод с погоней на мосту и авария. Помимо этого, студия доработала планы с героем Крейга, когда он сидит раненый в ванне, и придала многим летним кадрам осенний вид. «Изначально Дэвид позвал меня на конкретный эпизод – «авария на мосту», – вспоминает Барба. – Дело в том, что он не мог снимать взрыв и переворот внедорожника в нужном ему ключе, поэтому попросил меня реализовать эти кадры в графике с цифровыми машинами, обломками и всем прочим».

В кадрах с несущейся на мотоцикле героиней художники произвели замену голо-

«Дэвид не переживал насчет замены голо- поработав с нами над «Бенджамином Баттоном», – рассказывает Барба. – Но в этот раз он не собирался присутствовать на площадке, контролировать процесс и использовать видеокамеры для записи мимики. К тому же мы располагали гораздо меньшим, чем на «Баттоне» и «Троне» бюджетом, поэтому пришлось убыстрять и удешевлять производство».

Тем не менее, процесс был прежним: актрису сканировали, затем шла стадия моделирования и анимации. Вот только объем данных был гораздо меньше, и отсутствовали сцены с диалогами.

Голливудская «Девушка с татуировкой дракона» Дэвида Финчера полюбилась зрителям. В мировом прокате жесткий триллер продолжительностью 2 ч 40 мин собрал свыше 200 млн долларов, продемонстрировав могучий потенциал шведской истории. В этом свете неудивительно, что руководство студии Sony Pictures намерено снять еще два фильма по романам Стига Ларссона. Сценарий сиквела уже готов. Дэниель Крейг и Руни Маря вернутся к своим ролям. Вот только Дэвид Финчер пока не дал согласия взяться за съемки продолжения.