

Смерть в песках

Бастер Ллойд

«Дюна» – один из самых зрелищных фильмов ушедшего года. После художественного успеха «Прибытия» и «Бегущего по лезвию 2049» Дени Вильнев казался лучшим режиссером для экранизации бессмертного романа Фрэнка Герберта. И он не подвел. 400 млн. долларов кассовых сборов и 10 номинаций на Oscar – отличное тому доказательство.

Мир фильма

Для работы над воплощением собственного видения романа Вильнев пригласил художника-постановщика Патриса Верметта, с которым они сделали пять картин, включая «Прибытие», «Бегущий по лезвию 2049» и «Пленицы».

Если проводить параллели с прошлыми работами режиссера в фантастическом жанре, то можно увидеть его тягу к брутализму и конструктивизму. Верметт и Вильнев, как и положено художникам, захотели придать каждой локации собственное, отличное от других локаций звучание, избежав при этом эклектики. Для этого материальный мир каждой планеты, с одной стороны, был призван отражать культурные и экономические особенности населяющих их цивилизаций, а с другой, имел схожий стиль, тяготеющий к грубым формам и монументальности.

Визуальными референсами послужили работы французского художника Николая Мулена, плюс фотографии бункеров, дамб, электростанций, сооружений советской и бразильской архитектуры и даже пирамиды ацтеков. Концепты начали разрабатываться после утверждения так называемых «досок настроения» – Mood Board. Эту работу поручили художникам по концепту, в том числе Дику Феррану, который сумел себя проявить на «Бегущем по лезвию». Трехмерные модели он создавал в программе Cinema 4D, а дорабатывал и рисовал их в Adobe Photoshop.

Концепты были положены в основу превизов, трехмерных моделей и чертежей декораций, которые впоследствии строились на

площадке. По задумке создателей дизайн планеты Каладан отличался меланхоличностью. Отправной точкой послужила осень в Канаде с сумрачным небом. Каладан снимали на побережье Норвегии. Замок героев следовало гармонично встроить в ландшафт.

Планета Арракис – полная противоположность. Вся поверхность занимает пустыня, которая нагревается в лучах жгучего солнца. Натурные съемки проходили в Иордании, а интерьеры – в павильонах будапештской студии, где снимали сиквел «Бегущего по лезвию».

Одной из самых сложных декораций оказалась лаборатория с круглым проемом в потолке. Пространство имперской лаборатории заняло четыре павильона. При этом только шесть метров стен облицовали камнем, а все что выше задрапировали тканью аналогичного цвета. Крыша была раздвижной. Пол декорации покрыли песком того же цвета, что был на местности в Иордании. Из-за проливных дождей он требовал периодической сушки. Но основная сложность заключалась в следовании требованиям, которые не всегда зависели от съемочной группы. Например, снимать можно было только в солнечную погоду, чтобы будапештское солнце отбрасывало нужные тени внутри декорации.

Орнитоптеры

Летательные аппараты строились британской компанией BGI по чертежам и трехмерной модели, в основу которой были положены концепты. Кабину разместили на гидравлической платформе, установленной на возвышенности, поставив по периметру щиты песочного цвета для ротоскопинга. Построенные орнитоптеры



Декорация орнитоптера, которую построила британская студия

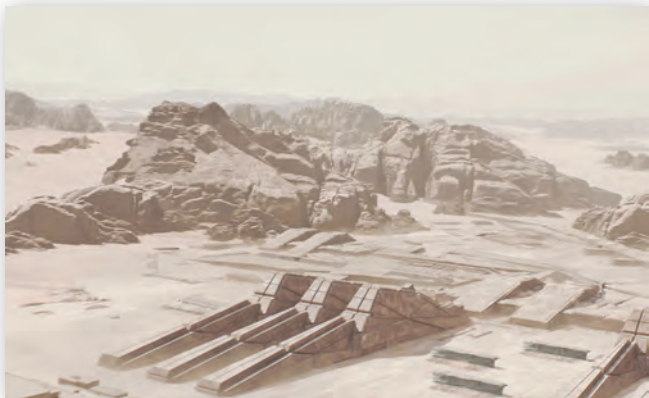
снимались как в павильонах в Будапеште, так и на натуре в Иордании. В динамике орнитоптеры – это, конечно, анимированные трехмерные модели. При этом пролеты над пустыней снимались не с дрона, а с вертолета, оборудованного несколькими камерами.

На съемках в Иордании были задействованы две гидравлические установки для кадров с орнитоптерами. Одна из них – массой 20 тонн – поворачивала кабину летательного аппарата орнитоптера вслед за солнцем, а вторая была использована для сцены пролета сквозь песчаную бурю и поворачивалась на 360° вокруг своей оси. Ветродуи и настоящий песок также активно применялись для съемок крупных планов, но на общих планах песчаная буря, конечно, представляет собой симуляцию.

Режиссер и оператор-постановщик хотели снимать на натуре и в реальных декорациях. От макетов, которые хорошо себя зарекомендовали на проекте «Бегущий по лезвию 2049», создатели отказались, чтобы не раздуть бюджет, поскольку многое все равно пришлось



Декорация лаборатории после доработки на компьютере



В локацию пустыни была интегрирована компьютерная модель городских построек

бы переделывать в графике. Была также снята одна сцена с использованием светодиодного экрана, как в случае с сериалом «Мандалорец», над первым сезоном которого работал оператор Грег Фрейзер, но от нее в итоге отказались при монтаже.

Арракис с воздуха – это компьютерная модель, интегрированная в реальную локацию пустыни. Предварительно местность, требовавшую доработки, подвергли лидарному сканированию и фотограмметрии.

Червь

Огромные черви, или Шаи-Хулуд, которые производят специю, необходимую для межгалактических путешествий, обитают на всей территории Арракиса. Крупные особи достигают 400 метров в длину, а диаметр их пасти равняется 80 метрам. Дени Вильнев и Патрис Верметт потратили около двух лет на разработку дизайна знаменитого образа, который ранее уже воплощали в фильме Дэвида Линча и в постановках для телевидения.

Кинематографисты поставили цель воплотить образ, который бы засвидетельствовал древнее происхождение существа и одновременно с этим вызвал ужас. Одним из ориентиров был кит. В момент открытия пасти перед главным героем мы видим китовый ус. Модель червя строилась по концептам в программе Autodesk Maya, где, собственно, и анимирова-



Глаза Фрименов доработали при помощи инструментов для композитинга

лась. Рендеринг реализовывался в Clarisse, а композитинг в Nuke. В Houdini же создавались сложные визуальные эффекты и симуляции вроде песчаной бури и огня. В сцене, когда под героями дрожит песок, на самом деле вибрирует платформа.

Звуковым сопровождением червя занимались те же специалисты, что работали над сиквелом «Бегущего по лезвию». Вильнев настаивал, чтобы звуки имели реалистичное органическое происхождение. В момент засасывания комбайна зритель слышит обработанный звук с микрофона, который звукоинженер задул себе в рот и начал набирать воздух. Открывание пасти – это многослойный эффект из звуков, производимых людьми и животными. Особенностью Вильнева в работе над звуком является то, что он никогда не приводит другие фильмы в качестве примера, как надо сделать. Наоборот. Он говорит о том, как делать не надо.

Глаза и сон

В фильме не меньше двух тысяч планов с визуальными эффектами, в подавляющем числе которых нам показывают жителей Арракиса с синими глазами. Этот визуальный трюк создавался средствами композитинга с учетом особенностей глаз каждого актера. Так, карие и серые глаза обрабатывались не одинаково, чтобы зритель видел разницу. Помимо этого, эффект подстраивался под ракурс съемки и освещение.

В одной из сцен фильма герою снится сон, как он принимает участие в сражении. Это

полностью реализованная в графике сцена за исключением лица главного героя. Персонажей «оживляли» при помощи техники захвата движений. MoCap-сессии с каскадерами проводились в павильоне. Если присмотреться, то на заднем плане можно увидеть червей. Вздutie и волны на песке – это эффект, реализованный в Houdini.

Барон

Владимир Харконен в фильме Денни Вильнева – один из самых впечатляющих кинозлодеев. Съёмочной группе удалось создать поистине демонический образ. Дарт Вейдер по сравнению с ним – любитель-косплейщик. Актера Стеллана Скарсгарда гримировали на протяжении нескольких часов. Накладки отливались по формам из вспененного латекса. Кадры с полетами снимались с использованием системы креплений или платформ, которую впоследствии убрали из кадра при помощи инструментов для композитинга в Nuke.

Без сомнения, «Дюна» – один из фаворитов в борьбе за премию Oscar в технических категориях. По итогам церемонии награждения проект наверняка разживется статуэтками за визуальные эффекты, звук, грим и работу художника-постановщика. Сиквел уже запущен в производство. Напомню, что проект изначально разрабатывался в качестве дилогии, которая бы с максимальной бережностью обошлась с романом. Радует, что зрительский успех и высокие оценки критиков дают все основания полагать, что эти планы сбудутся. ▶



Сцена боя была полностью реализована в графике