

# Пришельцы среди нас

*Бастер Ллойд*

Наварро («Лабиринт Фавна»). Мэтр выбрал в качестве съемочного оборудования не цифровые, а пленочные камеры и формат Super 35, который в отличие от традиционного, дает не обрезанное снизу и сверху изображение, поэтому кадр получается большего размера. На этапе DI пленку печатали в формате 1:1,85.

Сюжет фильма насыщен событиями; чтобы передать их динамику и драматизм, операторская группа снимала происходящее с тележки, крана, стедикама и автомобиля. Оборудование выбиралось в зависимости от поставленной режиссером творческой задачи.

В одном из интервью Наварро рассказал о том, как формировался его творческий стиль: «Думаю, что тот культурный багаж, который я накопил за свою жизнь, позволяет мне смотреть на вещи по-своему. Видимо, все началось с детства в бедной стране, где цвета, запахи и визуальные образы врезаются в память и становятся частью тебя. Наверное, поэтому привык выражать свои мысли и чувства образами. Большое влияние на меня оказал оператор Рикардо Аронович; в молодости я у него учился. Я не подражал его стилю, но он научил меня готовиться

к съемкам, точно знать, что именно ты можешь предложить, и не таскать за собой набор готовых решений и штампов. Многие считают, что фильмы должны выглядеть только так и не иначе: фантастические фильмы – так, а вестерны – эдак... Мне такой подход не нравится».

Художником-постановщиком пригласили Тома Саутвелла, с которым Карузо сотрудничал на 10 предыдущих проектах.

«На нашем первом совместном проекте, – вспоминает Саутвелл, – мы строили миниатюрные модели, чтобы лучше понимать друг друга. С тех пор это стало традицией. Например, готовясь снимать автомобильную погоню, пристегивали крохотную камеру на крышу игрушечной машинки и выстраивали сцену покадрово. Для фильма «Я – Четвертый» мы построили миниатюрный макет декораций. Ди Джей искал нужные ракурсы маленькой камерой. Затем художник-раскадровщик делал наброски по отснятым кадрам, и по ним все уже понимали, чего добивается Ди Джей».

Основной декорацией фильма стала школа. В этой декорации производственная группа дневала и ночевала, поскольку главные герои опуса – старшеклассники. Проще

**З**ритель любит фантастические и сказочные истории. В десятку самых кассовых лент всех времен и народов входят восемь фильмов, герои которых не существуют в реальности. Поэтому совсем неудивительно, что в погоне за прибылью Голливуд каждый год выпускает большое количество лент в жанре фэнтези и фантастики. «Я – Четвертый» – один из таких проектов. Лента снята по роману Питтакуса Лора, открывающему целый цикл, который готовит к публикации издательство HarperCollins. Киностудия DreamWorks приобрела права на экранизацию за год до выхода романа в печать (он был издан в августе 2010 года, а фильм вышел на экраны в феврале 2011 года).

Продюсером картины стал Майкл Бэй («Трансформеры»), режиссером – Д. Дж. Карузо, а сценарий написали Альфред Гоф и Майлз Миллар (авторы сериала «Тайны Смолвиля»), а также Марти Ноксон (автор сериала «Безумцы»). Один из руководителей студии DreamWorks, Стивен Спилберг, позаботился о выделении на постановку 60 млн долларов.

Несмотря на тот факт, что действие картины по большей части происходит в какой-то глуши штата Огайо, ленту в основном снимали в окрестностях Питтсбурга (штат Пенсильвания).

## Оператор и художник-постановщик

Оператором-постановщиком фильма стал лауреат премии «Оскар» Гильермо



Киногруппа использовала самое разнообразное съемочное оборудование для передачи динамики происходящих событий



Многие сцены были сняты в настоящей школе, но для экшн-эпизодов школьные коридоры строили в павильоне

В картине удачно сочетаются физические и компьютерные эффекты

всего было бы работать в настоящей школе, поэтому немало сцен в действительности были отсняты в средней школе Franklin Regional High в городке Меррисвилл штата Пенсильвания. Но в картине ближе к финалу был ряд сцен, которые кинематографисты при всем желании не могли снять в настоящей школе, поскольку они предполагали масштабные разрушения.

Режиссер и его команда постарались воссоздать знакомый каждому американскому подростку образ школы и сделать его интереснее, чем в реальной жизни. «Один из полезных приемов в таких случаях – игра с освещением, – объясняет Саутвелл. – Другой – игра с цветом. Я все время стараюсь воздействовать на публику при помощи цвета: это хорошо работает на уровне психики. Иногда, чтобы напугать зрителей, достаточно приглушить цвет. Это создает противоестественный эффект, от которого людям становится не по себе. Постепенно они начинают чувствовать, что сейчас произойдет что-то страшное».

Самое страшное начинает происходить в коридорах школы. Именно в школе разворачивается большинство трюковых сцен и спецэффектов, поэтому художник-постановщик должен был подготовить декорации для сложных съемок и, кроме того, – сделать так, чтобы они излучали опасность и угрозу. Также одной из его задач была смена стилистики фильма по мере развития сюжета.

«У фильма очень разнообразная цветовая палитра, – поясняет Саутвелл. – Начинается все в одинокой хижине в африканских джунглях. Это короткая сцена, но она готовит нас к тому, что будет страшно. Потом мы переносимся во Флориду, где обитают Джон и Генри. Они живут на прекрасном побережье с пальмами и чистой

водой. Это просто рай для подростка».

Однажды ночью, когда главный герой чуть не погибает в океане и демонстрирует свои необычные способности, его ставленник понимает, что они привлекли к себе слишком много внимания и им пора бежать. Они собирают вещи и не оставляют следов. «Вот это было непросто, – вспоминает Саутвелл. – Их дом стоит на пляже, усыпанном белоснежным песком. Обстановка совершенно неземная. Рай на земле. Мы долго уговаривали владельцев, чтобы нам разрешили построить вокруг дома новый фасад – а затем все взорвать».

Генри и Джон пускаются в бега и оказываются в городе Парадайз штата Огайо. «Там тоже красиво, но цвета уже бледнее. Все тут выглядит скучнее и как-то консервативнее», – заключает Саутвелл.

#### Физические разрушения

В фильме свыше 800 планов с визуальными эффектами. В картине есть как физические, так и виртуальные цифровые эффекты. Руководили процессом их создания опытный специалист Грег Макмерри («Эпидемия», «Бросок Кобры») и координатор спецэффектов Питер Чесни.

«В этом фильме много разных трюков и визуальных эффектов, – рассказывает Макмерри. – Драки выглядят очень динамично, потому что у каждого героя свои уникальные способности. Есть персонажи, которых мы создавали совместно со студией ILM (Industrial Light and Magic); один из них – Пайкен, спущенный с поводка могодорианами».

Над созданием огромного и массивного Пайкена работал координатор спецэффектов Питер Чесни. По его словам, Пайкен представляет собой боевого зверя, больше всего он похож на двухтонную клякстую летающую белку.

«В одной сцене Джон пытается задержать Пайкена и крушит телекинезом металлические шкафчики в школьном коридоре, – вспоминает Чесни. – Для этой сцены мы соорудили 24 молота (массой 50 кг каждый), которые приводились в движение попарно, с двух сторон коридора, и разбивали по 20 шкафчиков каждый со своей стороны. Затем техники запустили по коридору тележку, изображающую Пайкена, и по мере ее продвижения включали 12 пар молотов поочередно».

В другой сцене художники построили часть декорации из настоящего шлакоблока и запустили в эти стены Пайкена на скорости 30 км/ч.

«Эта сцена снималась сложными и резкими движениями камеры, – говорит Чесни. – Чтобы нигде не ошибиться, нам пришлось не раз все порушить до съемок. Во время репетиций мы отмечали места, где можно добавить спецэффекты – например, искры или рапид на резких поворотах камеры, когда она пытается угнаться за несущейся тварью».

Стоит отметить, что эпизод с участием фантастических тварей был тщательно превизуализирован студией The Third Floor, художники которой создавали трехмерные аниматики для «Аписы в стране чудес» и «Железного человека 2». Превизы помогли проработать этот и другие action-эпизоды кадровой и определить, в какое количество проходов их можно снять. Снимали сцены в несколько проходов посредством системы управления движением, чтобы летевшие щепки, штукатурка и стекло не повредили актеров. Мебель и прочие объекты, срывавшиеся с мест, приводились в действие механизмами, которые также срабатывали в определенный, заранее рассчитанный момент.



Впечатляющий эффект с укрытием от взрыва был полностью реализован при помощи цифровых технологий. Настоящие в кадре только актеры



На площадке герои цеплял к ладоням светодиодные фонарики. Позднее их удаляли и подставляли красивые лучи, сгенерированные CG-художниками

### Визуальные эффекты

Физические разрушения усиливались на компьютере. Некоторые же эффекты и элементы изначально было решено реализовывать при помощи компьютерной графики. Например, это выстрелы из бластеров, гибель могадориан и огромные инопланетные существа. Сложная анимация создавалась усилиями художников студии ILM. Страшного монстра-убийцу Пайкена и главного героя Химеру-защитника смоделировали и анимировали в программно-производственном конвейере из двух 3D-пакетов: Zeno и Autodesk Maya.

Получив смертельное ранение, могадорианин коченел и крошился, превращаясь в пыль. Этот эффект был создан посредством цифровых технологий. Воплощение было поделено на две стадии. На первой инопланетянин становился абсолютно серого цвета. Для этого изображение актера изолировали путем маски и уменьшали насыщенность цвета.

«Частенько эффект применялся в сценах с низким освещением, актер же при этом был одет в черное, – отмечает супервайзер Мэтт Бек, – поэтому простое уменьшение насыщенности не подходило. В итоге мы осуществляли трекинг фигуры актера и поверх нее накладывали серую текстуру».

Во время второй стадии могадорианин становился как будто сделанным из гипса, после чего рассыпался. В этот момент зрителю уже демонстрировали трехмерные модели персонажей, которые добавлялись в съемочные кадры вместо настоящих актеров.

«Режиссер хотел, чтобы зритель сразу понимал, что трехмерный объект распадается, – продолжает Бек, – поэ-

тому мы раскололи фигуры на большие куски, которые крошились на мелкие и превращались в пыль».

Над этим эффектом художники в основном работали в Maya, используя системы частиц и текучей среды. Также они творили в 2D и 2½D\*, прогоняя материал через программы для сложного монтажа After Effects, Nuke и Flame. В одной из сцен зрителю показывают маленькую ящерицу, снующую по лужайке. Ящерицу также смоделировали и анимировали на компьютере в программе Autodesk Maya. В финале происходит эффектный бой между инопланетянами. В ход идут бластеры.

«Больше всего мне понравилось помещать героев в самое пекло боя, где пришельцы стреляют из бластеров, – рассказывает Макмерри. – Мы сразу решили, что инопланетяне не будут стрелять пулями. Хотелось чего-то более красочного и волнующего. И я очень горжусь тем, что у нас в итоге вышло!».

Эффекты с энергетическим оружием могадориан и Шестой (героиня-инопланетянка) подготовили художники студии Shade VFX. Посвятив какое-то время исследованиям и разработкам, специалисты Shade положились на 3D-подход в отношении лучей бластеров.

«Все визуализировалось в Maya, – говорит супервайзер студии Брайан Гудвин. – У лазеров была уникальная текстура и форма, они деформировали фон, поэтому требовалась трехмерная визуализация, а не двухмерные вспышки».

Выстрелы из инопланетной базы визуализировались в Vray и компоновались в программе Nuke вместе с цифровыми до-

стройками стадиона, огнем и обломками. Никто ведь не рушил стадион на съемочной площадке! Наконец, эффект светящихся ладоней главного героя был создан путем сочетания различных объемных лучей, визуализированных в Maya. Помимо этого, студия Hammerhead разработала 3D-инструменты для программы Nuke, чтобы некоторые планы с ладонями-фонариками можно было подготовить в ходе сложного монтажа.

«Все вертелось вокруг энергии, исходящей из рук главного героя, – говорит супервайзер Джастин Джонс. – Одна из наиболее сложных задач была связана с необходимостью показать в сердцевине луча цветовой спектр, чтобы зритель понимал, что это поток энергии. Поэтому и луч сделан не абсолютно белым».

На площадке актер отыгрывал сцену со светодиодными фонариками, которые обеспечивали необходимое интерактивное освещение. На монтажно-тонировочном этапе художники симулировали лучи со схожей цветовой температурой свечения. Многие из эффектов, где герой заставляет предметы висеть и посылает энергетическую волну, деформирующую пространство, были созданы при помощи 2D-инструментов в программах для сложного монтажа, например, в Nuke.

### Место заключения

У фильма открытый финал, который дает понять, что продолжение неизбежно. Разумеется, будет ли сиквел запущен в производство, решит зритель. Если проект окупится и принесет прибыль, то приключения симпатичных инопланетян продолжатся, а значит, мы вновь увидим испускающие свет ладони и пару-тройку новых визуальных трюков, которые обязательно породит богатое воображение голливудских художников.

\*2 1/2D – технология, в которой вместо полноценной трехмерной сцены используются плоские (2D) объекты, размещенные в трехмерном пространстве. На них проецируются статичные или анимированные текстуры. При использовании движущейся в трехмерном пространстве камеры получается очень убедительный эффект «трехмерности» происходящих событий, однако, трудоемкость этого приема на порядок ниже, чем в случае применения полноценных трехмерных сцен.