

Маугли на новый лад: фильм «Книга джунглей»

Бастер Ллойд, по материалам Disney и fxguide.com

«Книга джунглей» – новый приключенческий кинофильм о Маугли, человеческом детеныше, выросшем в семье волков. Становясь старше, Маугли узнает, что не все в джунглях ему рады. Грозный тигр Шерхан, когда-то раненый человеком и обозленный на него, клянется уничтожить того, в ком видит угрозу. Вынужденный покинуть свой дом, Маугли отправляется в увлекательное путешествие вместе со строгим наставником пантерой Багирой и веселым медведем Балу, чтобы после всех приключений лучше познать себя. Основанная на рассказах Редьярда Киплинга и вдохновленная классическим анимационным фильмом Disney, картина «Книга джунглей» – это нечто новое.

«Мы с уважением отнеслись к производству Киплинга с его почти мифическими историями, но добавили фильму больше напряженности, – рассказывает режиссер Джон Фавро. – Мы также попытались сохранить самые очаровательные сцены из мультфильма 1967 года».

Кинематографисты использовали новейшие технологии, чтобы рассказать историю по-современному, и чтобы у зрителей возник эффект присутствия. Игра актеров происходит на фоне декораций, созданных при помощи компьютерной графики, и при участии необычных фотореалистичных животных.

«Книга джунглей» – это история о взрослении, которая близка и понятна любому, – считает продюсер картины Бригхэм Тейлор. – Уолт Дисней рассказал ее, используя традиционную рисованную анимацию, а теперь, с новыми технологиями, мы можем оживить этих персонажей, сделать их фотореалистичными и перенести в джунгли настоящего мальчика. Мы не смогли устоять перед возможностью переснять это произведение, используя современные спецэффекты».

Для создания реалистичных индийских джунглей и «оживления» зверей была собрана звездная команда художников, включая помощника режиссера по эффектам Роба Легато, который создавал виртуальный мир для «Аватара» и получил «Оскар» за работу над «Хранителем Времени» и «Титаником». Анимацией в картине занимался обладатель «Оскара» Эндрю Р. Джонс («Аватар», «Я, робот»). Билл Поуп («Матрица», «Человек-Паук 2») занял место оператора, а Кристофер Гласс («Артур Ньюман») – художника-поста-



Маугли сыграл непрофессиональный актер

новщика. Лаур Джин Шеннон («Железный человек», «Эльф») отвечала за костюмы, а Марк Ливолси («Спасти мистера Бэнкса», «Дьявол носит Prada») – за монтаж. Звукочувствительная дорожка к фильму создана Джоном Дебни («Железный человек 2»), обладателем «Эмми» и номинантом на «Оскар», а также лауреатом наград BAFTA и «Энни».

Сотворение джунглей

«Творения Уолта Диснея для своего времени были очень прогрессивными, – рассказывает режиссер Джон Фавро. – Он первый наложил звуковую дорожку на изображение так, что персонажи идеально двигались под музыку. Люди были в восторге. Уолт всегда работал с применением новейших технологий. Мы же, используя современные возможности, старались сделать так, чтобы зрители погрузились в мир, который придуман для нашей версии истории, забыли, что это компьютерная графика и оказались в гуще событий».

«Зрители переместятся в мир джунглей с его опасностями и угрозами. Некоторым будет интересно угадывать, где реальные предметы, а где созданные на компьютере, – дополняет продюсер фильма Бригхэм Тейлор. – Но в итоге они просто забудут обо всем, потому что будут эмоционально переживать, следя за историей».

В фильме целая галерея интересных персонажей, и все они, кроме одного, созданы при помощи компьютерной графики. События

происходят среди впечатляющих пейзажей, которые являются совмещением декораций с изображениями, созданными на компьютере. Кинематографисты собрали команду экспертов, которые работали над такими фильмами, как «Жизнь Пи», «Гравитация», «Аватар» и «Стражи галактики». Специалисты по компьютерной графике провели серьезные исследования, чтобы добиться эффекта реальности, которую хотел увидеть Фавро, и в то же время приукрасить ее, чтобы устроить для зрителей настоящее приключение.

После того как весь сюжет был проработан, подключились художники, перед которыми стояла задача продумать концепцию картины кадр за кадром, не забывая о реалистичности изображений. Так как художники были первыми, кого допустили к проекту, они смогли спланировать рабочий процесс, разработать систему со всеми новейшими технологиями в области спецэффектов, чтобы иметь возможность в любой момент ими воспользоваться. Это позволило режиссеру расширить границы возможного в кинопроизводстве.

«Мы взяли лучшее из процесса фотореалистичной анимации, самую новейшую технологию захвата движения и передовые методы киносъемки и объединили их так, как этого никто раньше не делал. Мы поняли, что можем использовать суперсовременную технологию, чтобы создать что-то, выглядящее очень реалистично и органично на экране, – рассказывает Фавро. – Если вы хотите достичь достоверности, то все дви-

жения должны быть настоящими. Маугли и все, что с ним связано, – это реальные съемки. Но мы решили дать себе свободу, когда создавали джунгли. Поняли, что можем сделать животных чуть крупнее, чтобы подчеркнуть уязвимость, которую ощущает маленький мальчик в джунглях. Каждый уголок экрана наполнен деталями. У нас есть красивая, буйная растительность джунглей, и в тоже время видна работа художника и оператора в стиле старых анимационных фильмов».

Кинематографисты использовали виртуальную камеру, которая могла двигаться куда угодно, но этого не делала.

«Мы ограничили движение камеры, у нас она перемещалась так, как могла бы двигаться ручная или установленная на кране или стедикаме. Мы не делали безумных пролетов, невозможных в реальности», – рассказывает помощник режиссера по спецэффектам Роб Легато.

Вместо того чтобы переносить компьютерную графику в настоящие джунгли, кинематографисты решили создать почти полностью цифровые леса.

«Мы поняли, что можем слегка преувеличивать и приукрашивать некоторые элементы. Например, взять листву из индийских джунглей и сделать ее более яркой, – говорит Фавро. – Но в основе все равно оставалась реальность».

Художники студии MPC в Бангалоре (Индия) сделали 100 тыс. фотографий природы, создав огромную библиотеку справочного материала, который переносился на экран в мельчайших деталях. В результате зрители увидят настоящие мох, кору, камни и воду.

«Зрителям будет казаться, что они могут протянуть руку и коснуться предметов на экране. Каждая сцена создана почти



Растительность, как и животные, создавалась средствами компьютерной графики

вручную – растение за растением, детально прорисованы тысячи разбросанных в кадре листьев и лиан. В нашем фильме есть бежущие реки, оползни, травинки, качающиеся на ветру. Джунгли постоянно занимают 80% экрана, поэтому они могут считаться полноправным героем фильма», – рассказывает помощник режиссера по визуальным эффектам Адам Валде.

По словам художника-постановщика Гласса, для картины было создано несколько задних планов. Фильм приглашает всех в путешествие, которое начинается с волчьего логова, где вырос Маугли, затем зрители вместе с ним отправляются глубоко в темные джунгли к Каа, а также встречаются с Балу и погружаются в его яркий мир, который больше напоминает старый анимационный фильм. Храм Короля

Луи, созданный на основе изображений настоящего индийского храма, – это первое творение рук человеческих, которое видит Маугли.

«Храм Короля Луи – очень важный элемент в картине, здесь Маугли впервые видит изображения людей, высеченные на камне», – рассказывает Гласс.

Были созданы разные задники, чтобы они иллюстрировали большое путешествие Маугли. Кинематографисты черпали вдохновение в настоящих индийских пейзажах. Но следовать по стопам главного героя им было непросто.

«Расстояние, которое по сюжету преодолел Маугли, составило где-то 25 км, – говорит Гласс. – Но места, вдохновившие нас на создание задних планов, могли находиться на расстоянии 1 тыс. км друг от друга. Мы хотели показать всю красоту Индии».

SFERAVIDEO Autodesk Flame Premium – новое слово в DI-WorkFlow

Официальный партнер компаний:

Autodesk, DVS, DFT, Dolby, ARRI, Pandora Int.

Авторизованный Сервисный центр

Профессионального Оборудования:

Sony, Panasonic, ARRI, Clear-Com, Grass Valley (Thomson), DFT, JVC

Оптики:

Canon, Fujinon, Carl Zeiss

Тел.: +7 (495) 737-7125, 737-7098

E-mail: mail@sfera-video.ru



Тигра, как и всех остальных животных, моделировали и анимировали на компьютере



Обезьян создавали трехмерщики студии Weta, делавшие такую работу для «Планеты обезьян»

Компьютерные животные

Процесс создания животных требовал тесного взаимодействия между всеми командами, участвовавшими в работе. Ими руководили помощник режиссера по спецэффектам Роб Легато и помощник режиссера по анимации Эндрю Р. Джонс, последний тесно сотрудничал с художником-постановщиком Кристофером Глассом. Команда Digital Domain занималась захватом движений, специалисты Moving Picture во главе с помощником режиссера по визуальным эффектам Адамом Валдезом дотошно прорабатывали внешность многих животных в джунглях. Дэн Леммон из WETA трудился главным образом над созданием и визуализацией приматов.

«Это фотореалистичная картина, где события происходят в реальном мире, – рассказывает Легато. – В этом есть что-то очень привлекательное. Главным вызовом для нас было то, что и мы, и зрители хорошо знаем, как выглядят настоящие животные. А в нашем фильме они в одном кадре с настоящим мальчиком. Поэтому нам все время приходилось помнить о достоверности».

Чтобы передать движения животных, кинематографисты использовали суперсовременную компьютерную графику.

«Цифровые звери – это поразительный мир, – говорит Фавро. – В таких фильмах, как «Жизнь Пи» или «Планета обезьян: Революция», начали очень реалистично изображать разных животных, а их мех невозможно было отличить от настоящего. Для «Железного человека» мы очень натурально симитировали металлическую поверхность. Но такие элементы, как кожа и мех, симитировать сложнее. Еще несколько лет назад это было просто невозможно, по крайней мере, не на таком уровне, как сейчас».

Художники смотрели видео, читали книги, посещали зоопарки, консультировались со специалистами по животным, отработывали движения на себе.

«Материалы с животными в дикой природе в подходящем свете служили основой для создания реального изображения, – рассказывает Джонс. – Фотографии с животными стали точкой отсчета. Кое-что в наших героях мы изменили в соответ-

ствии с голосами актеров, но переступить грань и сделать их мультяшными, себе не позволили».

Одна из технологий, которая использовалась на первом этапе работы – захват движения. Только она пригодилась не для считывания движений человека, который появится на экране, а в качестве инструмента для расстановки персонажей.

«Захват движения был крайне полезен на первом этапе производства. Мы ставили актеров с датчиками на площадке вокруг Нила Сети, игравшего Маугли, и Джон Фавро давал им указания. В итоге получился хороший предварительный материал, который мы могли монтировать и на основе которого продумывали пространственные соотношения и расположение героев в кадре еще до того, как начали создавать сцены на компьютере».

Для фильма при помощи компьютерной графики было создано более 70 животных, в том числе главные герои: Балу, Багира, Каа, Шерхан и волчья семья Маугли, а также сотни приматов, среди которых Король Луи и бандер-



TM-200 Two Channel Main Station



NE-11 Super Light Single Ear Headset



BK-102 Two Channel Belt Pack

Доступная служебная связь

+ 7 495 777 74 64 + 7 495 687 00 17

г. Москва, ул. Б. Марьинская, д. 9, стр. 1, оф. 107



sales@vidau.ru
www.vidau-tv.ru

логи – армия обезьян, населяющих джунгли. Были разработаны новые программы, чтобы моделировать мышцы, кожу и мех. Художники пытались включить самые незаметные поведенческие реакции настоящих животных, чтобы достичь максимальной достоверности.

«Чувства каждое животное выражает по-своему, например, тигр выражает злость не так, как это делает волк или медведь», – поясняет Фавро.

По словам Валдеза, фантазии в сюжете, соединенные с реальными образами, только усилили эффект присутствия. У создателей появилась возможность дать шанс зрителям почувствовать, каково это – жить в джунглях среди зверей.

Превизы

Учитывая, что Маугли касается и взаимодействует со всем вокруг, была необходима обширная работа по превизуализации. Художники создали площадку для физических спецэффектов. Там было только то, что нужно для определенных кадров, и на эту декорацию накладывалась компьютерная графика.

«Так тщательно мы этого еще не делали, – говорит Фавро, – Прорабатывалась каждая сцена, каждый кадр. Мы смотрели на монитор и видели виртуальную площадку, которую уже построили, оценивали, как она вписывается в дорисованную среду. Мы могли передвинуть камеру, посмотреть вдаль и увидеть каждую гору и дерево».

Гласс занимался созданием декораций, которые можно незаметно вписать в цифровую среду.

«Самым сложным было рассчитать, какие части декораций нам надо построить, – рассказывает Гласс. – В этом помогла версия фильма, снятая при помощи технологии захвата движения. Мы должны были знать, куда ступит нога Маугли, чего он коснется. Это определяло, какую декорацию строить».

Чтобы создать легендарную сцену сплавления по реке, кинематографисты построили два резервуара с управляемыми струями и насосами.

«В большем резервуаре были управляемые струи, которые создавали течение, – рассказывает Гласс. – Каждая площадка была оборудована с учетом цифровых персонажей, которые позже будут добавляться к сцене. Мы должны были точно знать, где анимированные герои будут находиться. А вокруг Маугли старались разместить побольше всего, чтобы он максимально часто соприкасался с окружающей средой».

Работа на площадке

Личностные качества новичка Нила Сети и его природные данные помогли ему получить роль Маугли. Но перед ним, как единственным реальным героем в фильме, стояла непростая задача – ему не могли подыгрывать другие актеры, ведь все остальные персонажи создавались на компьютере. Очень трудно сыграть естественно, когда твой партнер – нечто неодушевленное. Поэтому режиссер Джон Фавро придумал, чтобы на съемках рядом с Нилом находились люди. Это был либо сам Джон, либо один из пяти кукольников. Нил всегда взаимодействовал с кем-то и реагировал на реплики живого человека. Таким образом, он всегда знал, куда направлять взгляд.



Фильм практически полностью снят в павильоне

Кинематографисты пригласили кукольников из мастерской Джима Хенсона Creature Shop, чтобы они разыгрывали сцены с Сети. На фоне голубого экрана кукольники синхронизировали свои движения с записанными голосами актеров.

«Конечно, можно было наколоть на палку теннисный мячик, но когда ты видишь чью-то улыбку, как меняется выражение лица после твоих слов, то эффект совсем другой. Кукольники привыкли иметь дело с детьми и умеют вызывать эмоции. Иногда они держали в руке только бутафорские глаза, а иногда – огромную куклу, меняли их, чтобы сохранять новизну реакции, ведь мальчик не был профессиональным актером. Они помогли ему отлично сыграть», – рассказывает Легато.

«Книга джунглей» вышла в широкий прокат, киноаналитики прогнозируют фильму высокие кассовые сборы, а уже посмотревшие картину кинокритики – попадание в список лучших кинолент для семейного просмотра. Похоже, что Disney в очередной раз сорвет банк и завоюет сердца миллионов кинозрителей.

VPLAC

Многофункциональное программное обеспечение для организации многоканального вещания/врезки в форматах SD/HD

Формирование эфирных программ;
Формирование программных, межпрограммных и рекламных блоков, наложение логотипа и другой графики;
Формирование многоканального вещания в форматах SD/HD;
Многоканальное ip-вещание.

Любое сочетание входов и выходов – CVBS, S-Video, YUV, SD/HD-SDI, HDMI, IP.

АНТИКРИЗИСНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

31 000 руб.

1 канал вещания, цена действительна до 1 июня

Доступна демо-версия!

+7 (495) 662-37-00
www.streamlabs.ru

Stream Labs
TELEVISION COMPUTER SYSTEMS