

Могучие защитники: фильм «Стражи Галактики 2»

Бастер Ллойд, По материалам Disney и Fxguide

Студия Marvel, подарившая зрителям такие глобальные кинематографические франшизы-блокбастеры, как «Железный человек», «Первый мститель», «Тор», «Человек-муравей», «Доктор Стрэндж» и «Мстители», выпустила на экраны долгожданное продолжение походов любимейшей всему миру команды межгалактических отщепенцев – «Стражи Галактики. Часть 2». История возобновится с момента, на котором завершился первый фильм, ставший самым кассовым лета 2014 года.

Герои на экране

В «Стражах Галактики» одним из самых популярных у зрителей персонажей был Грут. В конце первого фильма он совершает самопожертвование, в результате которого перерождается в маленький росток не выше 25 см. Задача по реалистичной анимации этого миниатюрного персонажа всецело легла на плечи специалиста по визуальным эффектам Криса Таунсенда.

«Грут имел большой успех в первом фильме. Режиссер Джеймс Ганн хотел, чтобы этот герой был милым, очаровательным и абсолютно инопланетным. По его замыслу, Груту 2,5...3 года по человеческим меркам. В общем, нам нужно было создать Грута, который был бы симпатичным и милым, не слишком напоминал бы человеческого ребенка и имел хулиганскую инопланетную жилку, чтобы его не воспринимали как деревянного человечка. У Грута бы-



Концепт-арты фильма

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



Малыш Грут



Полностью анимированные на компьютере герои

вают вспышки гнева и он становится довольно свирепым. И все эти противоречивые черты мы должны были уместить в одно маленькое создание», – рассказывает Таунсенд.

«Студия Legacy Effects создала первоначальный макет на основе эскизов, предоставленных командой по визуальным разработкам Marvel. После того как он был утвержден, мы передали его нашим студиям по визуальным эффектам с такими рекомендациями: «Начните анимировать и давайте посмотрим, как будет работать его мимика и как будут двигаться побеги». У взрослого Грута были скрипящие пластины из древесины, которыми он мог артикулировать, но у Малыша Грута гладкая кора. Нужно было придумать, как анимировать мимику на гладком лице, чтобы оно не выглядело резиновым», – продолжает Таунсенд.

Еще одной проблемой для Таунсенда и творческой группы был малый размер этого персонажа по сравнению с другими героями.

«При съемках сцен, где участвовал Грут, нам приходилось выстраивать кадр так, будто Грут действительно присутствовал на площадке, – объясняет Таунсенд. – Это было очень непросто, учитывая, что рядом с этим персонажем высотой в 25 см находились Дэйв Батиста и Крисс Пратт, оба ростом под 1 м 90 см. И нужно было, чтобы все выглядело естественно».

Для решения этой задачи Таунсенд и его команда использовали макет Малыша Грута в натуральную величину (25 см), который они ставили в декорацию, а затем Генри Брэм (оператор), Джеймс Ганн и Таунсенд определяли, как поставить камеру, чтобы отразить миниатюрность персонажа, но при этом правильно показать масштаб декорации и размеры других героев.

«Мы использовали много специальных систем для камеры, позволяющих опустить ее достаточно низко, чтобы снять, как Грут оборачивается и смотрит снизу-вверх на своих огромных друзей», – говорит Таунсенд.

В общем, Таунсенду и творческой группе пришлось изрядно повозиться со съемками компьютерного Малыша Грута, но зато в их распоряжении были актерский талант и голос Шона Ганна, который исполнял на площадке роль Ракеты. Шон Ганн, который также играл Опустошителя Краглина, подарил Ракете свои движения и мимику в обоих фильмах о Стражах Галактики, а затем этого компьютерного персонажа озвучил Брэдди Купер.

«Я много работал вместе с Шоном, он снимался и в моем самом первом фильме», – говорит Джеймс Ганн. – Нам хорошо работаете вместе. Во время работы над предыдущей картиной монтажер Фред Раскин повернулся ко мне и сказал: «Жаль, что одна из лучших актерских работ фильма пройдет незамеченной, потому что никто не увидит, как Шон играет Ракету». Так что я был очень рад, что теперь Шон сможет показать себя в роли Краглина, который очень важен для эмоциональной составляющей фильма».

Если Таунсенду и его команде с компьютерными персонажами Ракетой и Грутом все было понятно, то к новому персонажу по имени Мантис требовался совершенно особый подход.

«Я просмотрел экранные пробы разных актрис, и Пом Клементьефф удалось придать Мантис легкие инопланетные нотки. Ее персонаж должен был напоминать насекомое, поэтому мы обсуждали увеличение глаз, странные челюсти и всевозможный скульптурный грим, прорабатывали множество разных идей в плане концепции. Команда по визуальным разработкам Marvel создала много разных образов. Но в итоге, увидев насколько хорошо Пом исполняет роль своего персонажа, поняли, что для прида-



Кадр из фильма после добавления компьютерной графики

ния сходства с насекомым достаточно было просто добавить усики к ее голове и вставить в глаза линзы с большими черными зрачками. Чтобы анимировать эти усики в очень тонкой манере, нам пришлось прибегнуть к услугам студии визуальных эффектов. Зрители должны были просто видеть женщину с усиками, как у насекомого, которые светятся, когда она применяет свои сверхспособности», – вспоминает Таунсенд.

В картине более 2 тыс. планов с визуальными эффектами, работу над которыми распределили между несколькими вендорами, в том числе Framestore («Гравитация») и Weta Digital (трилогия «Хоббит»). Производственный конвейер обеих студий базируется не только на собственных, но и на коммерческих решениях. Например, Weta использует Autodesk Maya для анимации и Houdini для создания симуляций и визуальных эффектов. Из относительных новшеств можно отметить шейдер Mankura, разработанный ими в свое время для опуса «День независимости 2».

Что касается Framestore, то, помимо сцен космических сражений, они работали над анимацией Ракеты и Грута, как и в первой картине. Технологически подход остался прежним, но специалисты прокачали текстуры, чтобы герои стали выглядеть реалистичней. Что касается эпических сцен, то массовку создавали при помощи программного инструмента Alice.

Реквизит и оружие

Работа мастера реквизиторского дела Рассела Боббитта заключается в том, чтобы воплощать в жизнь замыслы и эскизы творческой группы. Он создает дизайн и изготавливает уникальные инопланетные предметы, такие как оружие, аксессуары, мебель и инструменты.

Первым этапом для Боббитта стала встреча с режиссером Джеймсом Ганном и художником Скоттом Чамблиссом для обсуждения их видения космического мира фильма и того, какой реквизит понадобится, чтобы придать ему глубину и характер.

«Мы хотели добиться узнаваемости. Нельзя было делать что-то сложное для понимания, нужно было нащупать ту неуловимую точку, в которой сошлись бы космическое оружие, предметы с Земли и артефакты из других вселенных», – рассказывает Боббитт.

Одна из главных задач заключалась в создании различного оружия, которым владеют Стражи и их враги – от винтовок, бластеров и базук до ножей и мечей. Несколько видов оружия (бластеры

Звездного Лорда, меч Гаморы и ножи Дракса) достались в наследство от первого фильма практически без изменений, но все остальное пришлось изготавливать и состаривать.

«Я смешивал несколько разных красок цвета металл и создавал иллюзию, что пистолет многократно раскалялся от частой стрельбы. Так достигался эффект, что пистолетом постоянно пользуются, хотя на самом деле он появляется в кадре впервые», – объясняет Боббитт принцип художественного состаривания на примере пистолета Небулы.

Боббитт и его команда разработали и собрали оружие четырех типов, а затем, чтобы вооружить всех Опустошителей сделали по 15..20 копий каждого типа. Некоторое оружие печаталось на 3D-принтере, в процесс было вовлечено множество сварщиков и художников.

В фильме на экране порой присутствует 85..95 Опустошителей и у всех должны были быть ремень и кобура для оружия. При создании ремней реквизиторы обратились к миру стим-панка: они разбирали компьютеры, радиоприемники, мобильные телефоны, всевозможные электронные устройства и крепили их детали на ремни, превращая каждый в уникальное произведение искусства.

«Мы проводили примерки со всеми актерами и каскадерами, чтобы учитывать их размеры при создании оружия для Опустошителей», – рассказывает Боббитт. – Лишь малая часть ремней была куплена в магазине. По большей части мы сами нарезали кожу, находили пряжки или детали электроники, которые могли бы использоваться как пряжки, пришивали их, сажали на заклепки или приклеивали, а затем сами делали тиснение кожи. Мы посетили множество магазинов, торгующих авиационными запчастями и купили кучу предметов, о реальном предназначении которых не имели ни малейшего понятия».

Мир Опустошителей в основном исполнен в багровых тонах, и команда реквизиторов использовала различные красители и приемы, чтобы добиться нужного цвета и эффекта.

«Чтобы вещи выглядели старыми и потертыми, будто бы Опустошители ходили с ними не в один космический бой, мы применяли наждачную бумагу разного типа и металлические щетки. На самом же деле, все ремни были совершенно новыми», – говорит Боббитт.

Отделу реквизита также пришлось создать съедобного жука для одной из сцен

 **NewTek**



Мобильная студия Newtek OB-KIT

Это модульная система, состоящая из нескольких устройств и предназначенная для проведения выездных и студийных съемок.

8 комплектов оборудования разного ценового уровня позволит вам создавать профессиональный телевизионный продукт самого высокого качества.

+7 (495) 799-6671

www.proland.ru

Что-то знакомое?

Теперь и мы так можем!



LED BM-50

Logosam

**ВАМ СРОЧНО НУЖЕН
производственно-вещательный комплекс,
И ВЫ УМЕЕТЕ СЧИТАТЬ ДЕНЬГИ?**

ТОГДА МЫ НУЖНЫ ВАМ как LIFE !



реклама



МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ ЦЕНТР
студия•сервис

Офис в Москве:
ООО "Студия-Сервис"
129366, г. Москва, ул. Ярославская, д. 13А, стр. 2
Тел./факс: (495) 933-34-39 (многоканальный)
e-mail: msk@studio-service.ru
www.студия-сервис.пф

Офис в Рязани:
ООО "МТЦ "Студия-Сервис"
390006, г. Рязань, ул. Скоморошинская, д. 20
Тел./факс: (4912) 21-27-01, 28-95-68
e-mail: info@studio-service.ru
www.studio-service.ru

НАМ
25
ЛЕТ
!

НАШИ КЛИЕНТЫ
ЦЕНЯТ ДЕНЬГИ И ВРЕМЯ!



- СИСТЕМНАЯ ИНТЕГРАЦИЯ
- ПОСТАВКА ОБОРУДОВАНИЯ
- СЕРВИСНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ, ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
- СОБСТВЕННАЯ РАЗРАБОТКА И ПРОИЗВОДСТВО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ МЕБЕЛИ



На съемках фильма

фильма. Сначала иллюстратор нарисовал насекомое, взяв за основу клопа. Затем на 3D-принтере напечатали модель нужного масштаба и нанесли на нее яркий узор. Из этой модели была создана форма, позволяющая делать съедобных жуков из шоколада.

Когда режиссер захотел, чтобы в момент поедания жука одна из его лапок выпадала у актера изо рта, Боббиту пришлось быстро придумать, как это сделать.

«Мы взяли полое туловище шоколадного жука и заполнили его черным медом, чтобы при укусе мед брызгал изо рта, а чтобы отваливались ноги, мы просто приклеили их к туловищу», — вспоминает Боббитт.

В другой сцене актер ест «корень яру» — экзотический корнеплод с вымышленной планеты. Боббиту и его команде нужно было придумать, как будет выглядеть этот корень и создать его

съедобный вариант. Посредством технологии, которая включала в себя увеличение пыльцы в 2 тыс. раз и 3D-печать, Боббиту удалось создать образец, который понравился Джеймсу Ганну.

Затем они отлили форму корнеплода. Финальная версия корня яру была сделана из безмолочного белого шоколада. И, как обычно, Боббит первый его попробовал, чтобы показать актерам, что его творение действительно съедобно.

В одной из первых сцен фильма зрители увидят самодельные колонки, которые выглядят так, будто Стражи сами их собрали. С виду они неказистые, но потребовалось перебрать 300 рисунков с разными стилями колонок в 45 цветовых решениях, чтобы создать те, которые в итоге вошли в фильм. А затем пришлось собрать аж 15 комплектов таких колонок!

Автомобиль в фильме, который точно станет хитом у фанатов, — это Ford Cobra 1979 года. Джеймс Ганн решил, что именно на этой машине в самом начале фильма будет ехать Эго, отец Питера Квилла. Машина выполнена в бирюзово-оранжевых цветах, как и «Милано», космический корабль Питера Квилла.

«Я неистовый фанат классических мощных спорт-каров. Считаю, что «Мустанги» 79...81-го годов незаслуженно игнорируются и редко появляются в фильмах. Обычно мы видим модели конца шестидесятых — середины семидесятых. Так что использование этой конкретной «Кобры» — извлечение на свет жемчужины, о которой никто не знал», — объясняет выбор автомобиля Ганн.

Высокооктановые трюки

Автор сценария и режиссер Джеймс Ганн позаботился, чтобы фильм «Стражи Галактики. Часть 2» был полон хлесткого юмора, но в фильме также немало трюков, динамичных боевых сцен и головокружительных путешествий по галактике. Питера Куилла играл Крис Пратт, а Эго, Живую планету и отца Питера Квилла — Курт Рассел.

«По возможности я стараюсь исполнять трюки сам, и Рассел поддержал меня в этом. Мы целыми днями висели на тросах на высоте 20 м, нанося удары, и длилось это по несколько дней подряд. Рассел настоящий профи, в прекрасной физической форме и прирожденный каскадер. Я многое почерпнул, работая с ним, — узнал как правильно наносить удар с учетом расположения камеры относительно твоего противника. Раньше я об этом не задумывался», — рассказал Крис Пратт.

Для Зои Салдана (она играла роль Гаморы) фильм «Стражи Галактики. Часть 2» дал возможность поближе познакомиться с командой каскадеров.

«В этой картине я исполняла гораздо больше трюков, чем в первой части, это были прыжки, полеты по воздуху и кручение на шарнирах. Что касается зрелищности и боевых сцен, то мы явно поднялись на новый уровень. В одной из сцен Гамора бежит к космическому кораблю и ее едва не разрывает на части мощнейший взрыв. Взрывающиеся шашки были так близко, что я чувствовала ударную волну сквозь кроссовки. Но в итоге все получилось здорово и впечатляюще», — вспоминает Салдана.

«Здорово, когда трюки исполняются непосредственно актерами. Ты видишь эмоции на лицах актеров в боевых сценах, это помогает глубже прочувствовать их персонажей, и сами боевые сцены приобретают гораздо больший смысл. Они раскрывают истинные переживания персонажа и помогают понять его», — считает исполнительный продюсер Джонатан Шварц.

Производственный бюджет фильма составил более 200 млн долл. Коммерческий успех кинокартины не вызывает сомнений, что означает последующее производство приключений Звездного Лорда и его друзей.