

# Годзилла – 65-летняя история монстра

Бастер Ллойд

**П**о городам и весям зашагал Годзилла с бандой устрашающих монстров. Наверняка читателю будет интересна предыстория и эволюция этого киногероя, прежде чем будет рассказано о производстве последней картины.

## «Годзилла» (1954)

Интересно, что самый известный японский монстр был порожден американским кинематографом, на который в свою очередь оказали влияние исторические события, связанные с наступлением атомной эры. В общем, на знаменитой японской студии Toho не вовремя закрылся совместный проект с Тайванем, и срочно нужен был новый, чтобы производственные мощности не простаивали. И согласно одной из многочисленных легенд, молодой продюсер Томоюки Танака прочитал синопсис американского фильма, который должен был выйти в ближайшее время, и решил, что заложенная там идея может стать интересной отправной точкой для их нового проекта.

Фильмом, на котором основан японский «Годзилла», оказался проект «Монстр с глубины 20 тысяч саженей». По сюжету морские ядерные испытания воскрешают доисторического монстра, который выходит из моря в Нью-Йорке и начинает терроризировать мегаполис. Танака не видел картины Юджина Лоури. Более того, он быстро написал свою версию только на основе синопсиса, поэтому фильмы и получились настолько разные. Также японцы решили делать картину современной и по возможности реалистичной, а не переносить действие в будущее. Но почему Годзилла?

Согласно, опять же, легенде, в студии работал сотрудник, чья сила равнялась мощи гориллы или кита (по-японски – куджира). И прозвище у этого человека было Годжира. Так проект получил именно это официальное название – «Годжира» или «Годзилла».

Изначально Эйджи Цубурайя – легендарный глава отдела спецэффектов при студии Toho – хотел делать фильм в технике stop-motion или покадровой анимации, с помощью которой был создан обожаемый им голливудский «Кинг-Конг». Но на съемки в этом случае ушло бы семь лет, поэтому Цубурайя решил выйти из положения с

помощью человека в костюме монстра. Подобный подход, помимо практичности, давал к тому же масштаб, в котором должны будут строиться городские кварталы для будущего разрушения.

Интересно, что индустриальные пейзажи в японских картинах чаще всего в точности воспроизводят какие-то реальные городские кварталы. С этим связан курьезный эпизод. Однажды Цубурайя и его коллеги, стоя на крыше супермаркета и глядя на близлежащие кварталы, обсуждали, что они взорвут и что разрушат. Их разговор услышал кто-то из охранников, после чего кинематографистов задержали. Разумеется, недоразумение быстро разрешилось, когда силовики узнали, что перед ними кинематографисты, а не террористы.

Также примечательно, что художнику-постановщику проекта Акире Ватанбэ не удалось получить чертежи городских кварталов, поэтому он послал целую группу сотрудников во главе с арт-директором Ясуюки Инуе, чтобы они сфотографировали, зарисовали и обмерили нужные здания, а после перевели данные в чертежи для построения макетов.

Любопытно, что после нескольких неудачных попыток создать дизайн монстра с помощью приглашенных художников комиксов Акира Ватанбэ взялся за это сам. Он соединил черты тираннозавра, игуанодона и стегозавра, получив то, что в итоге появилось на экране.

Первый костюм для актера был сделан из металлических прутьев и ткани, залитой поверх несколькими слоями вулканизированной резины. Неудивительно, что в нем нельзя было двигаться совсем. Впрочем, «рабочий» костюм весил целых 99 кг, но актер и каскадер Харуо Накаджима героически снялся в этой роли в нескольких картинах. Люди говорят, что, работая в костюме Годзиллы, он иногда даже падал в обморок от перегрева и измождения. И тогда его подменял Кацуми Тезука. Кроме костюма и двух его отдельных частей была также сделана ручная марионетка, которая выдыхала дым. Съемки сцен для спецэффектов заняли 62 дня. На тот момент «Годзилла» был самым дорогим фильмом студии Toho. Бюджет картины составлял 1,5 млн долларов США в йенах по курсу того времени.

«Годзилла» стал одним из первых фильмов о монстрах в Японии, положив начало настоящей монстромании. В общей сложности японцы сняли 29 фильмов о Годзилле. Еще несколько были произведены в Голливуде. О них и рассказывается ниже.

## «Годзилла» (1998)

В 1998 году Роланд Эммерих представил свой четвертый голливудский кинопроект после «Универсального солдата», «Звездных врат» и «Дня независимости». По большому счету, его «Годзилла» – это очередной фильм-катастрофа, где монстр представляет собой стихийное бедствие невиданной силы. Фильму уже более 20 лет, и его видеоряд воспринимается сегодня как довольно примитивный. Эффекты создавались путем совмещения макетной съемки и компьютерной анимации. Годзиллу подумывали анимировать при помощи MoCap, но отказались в пользу анимации по ключам. В итоге фильм получился слабым и не стал событием в кинопрокате. Но это не из-за эффектов, а из-за посредственного сценария и отсутствия мощных актеров, способных вытянуть даже самые нелепые сцены, коими так богаты проекты Эммериха.

## «Годзилла» (2014)

Спустя 16 лет на экраны вышел еще один однозначный голливудский фильм про японского монстра. Его снял уже не заматеревший режиссер, а новичок студийной системы Гарет Эдвардс, отметившийся малобюджетными и скучноватыми «Монстрами». У него получилось значительно лучше, чем у Эммериха, но зрителям не хватило масштаба бедствий. Маловато там оказалось действия и многовато сентиментальщины. Не оценили зрители также немногочисленные бои монстров в темноте. К тому же вышедший в том же году «Тихоокеанский рубеж» оказался куда более ярким киноаттракционом, что тоже не добавило очков американцу японского происхождения. Тем не менее, денег картина заработала изрядно, потом был еще успешный «Конг. Остров черепа», и студия Legendary решила делать сиквел. При этом технологически обе картины схожи. И даже якорные студии визуальных эффектов остались прежними. Это MPC и Double Negative. Что-то снимают на натуре, но большую часть в павильонах и достраивают в графике. Дизайн-студию сменили. Для предыдущего фильма образом Годзиллы занимались художники Weta-workshop. Для нового монстров разрабатывали преимущественно в Legacy Effects и в Amalgamated Dynamics. В последней из упомянутых всем заправляли Алек Гиллис и Том Вудрафф мл. – ветераны франшизы про Чужого.



## «Годзилла» (2019)

«Годзилла 2: Король монстров» снят малоизвестным Майклом Догерти, до этого зарекомендовавшим себя в качестве сценариста. Оператором-постановщиком утвердили Лоуренса Шера – спеца по комедиям. Но тут важный момент: перепрыгнуть в другой жанр ему удалось, поскольку он был оператором второй группы на предыдущем «Годзилле». Так что выбранная стилистика была Догерти хорошо знакома. Вот только он совместно с режиссером решил придать масштаба действию. Именно оператор-постановщик продавил идею с ARRI ALEXA 65 в качестве основной кинокамеры. Режиссер был готов снимать на XT. Плюс, Догерти предложил анаморфотную оптику и привел множество референсов по изображению: «Близкие контакты третьей степени» Стивена Спилберга, «Чужой» и «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта.

На съемках операторская группа активно использовала 15- и 12-метровые телескопические краны, тележки, а в ряде сцен – стедикам. При съемке интерьерных кадров, например, на подводной лодке или в самолете, переходили на ARRI ALEXA Mini. Кадры же для камер слежения или от первого лица снимались на фотокамеры Sony A7. Кстати, для прошлого фильма подобные планы снимали на Canon 5D.

Схемы освещения строились на базе светодиодных панелей и флуоресцентных приборов. Большая роль отводилась интерактивному свечению из-за биолюминесцентной природы монстров. При этом у каждого монстра была собственная цветовая палитра. Свечение анимировалось в графике, но для кадров с актерами его физическая модель была необходима. Для этого операторская группа выводила на огромные светодиодные панели видеоконтент с нужным освещением. В качестве контента были использованы видеоизображения жуков-фриксотриков, свет-



лячков и северного сияния. Пригодились также превизы, которые периодически демонстрировались на экранах, закрепленных на кранах. Таким образом кинематографисты получали не только нужные отражение и освещение, но и управляли линией взгляда актеров в сценах с монстрами.

Как уже отмечалось, часть эпизодов снималась на натуре, но многие в павильонах на синем фоне. Например, сцены с военным самолетом. Художник-постановщик Скотт Чамблисс построил фрагмент фюзеляжа и поместил его на гидравлическую платформу, воспользовавшись помощью специалистов по физическим эффектам. Так что актеров потряхивало по-настоящему. К тому же вокруг операторская группа выставила освещение, имитировавшее свечение монстра. Экстерьерные кадры со всей подобной техникой – это уже полностью компьютерные планы, как и симуляции взрывов, огня и вспышек.

Цвет в любом фильме играет очень важную роль для формирования художественного образа. «Короля монстров» цветокорректировала Джилл Богданович, известная по фильмам «Последний самурай», «Отель Гранд-Будапешт» и сериалу «Видоизмененный углерод». Но что было самым важным – именно она занималась цифровой реставрацией «Бегущего по лезвию» Ридли Скотта, который послужил основным референсом.

Богданович подготовила LUT и приступила к цветоустановке в DaVinci Resolve. В качестве монитора она со своими ассистентами использовала Barco RHDM-2301.

Два ключевых вендора по визуальным эффектам названы выше, но, разумеется, их было гораздо больше, поскольку объемы графики сильно возросли. Супервайзером по визуальным эффектам назначили Гийома Рошера, удостоенного «Оскара» за «Жизнь Пи». Тут следует сказать, что все студии развернулись по полной программе, максимально загрузив свои рендер-фермы. В качестве ПО художники использовали как коммерческие решения вроде Houdini и Maya, так и приложения собственной разработки.

Сиквел, конечно, сильно поднял планку зрелищности. И в целом получился удачный киноаттракцион с минимумом сентиментальности. После трехчасовых «Мстителей» – сплошное удовольствие. Ждем «Конга против Годзиллы», но ожидание может затянуться, поскольку «Годзилла 2: Король монстров» пока не оправдал финансовых ожиданий – за первые две недели проката он заработал чуть более 200 млн долларов США, что поставило под сомнение достижение 500-миллионной отметки, необходимой для безубыточности. 

# SFERAVIDEO

Авторизованный поставщик комплексных решений для кинематографа и ТВ  
Системная интеграция  
Все виды сервисной поддержки