

«Бойцовский клуб» – 20 лет

Бастер Ллойд

Один из самых важных и по-настоящему лихих фильмов 1990-х снят по роману Чака Паланика. Интересно, что американский английский Паланика оказался значительно скуднее киноязыка Дэвида Финчера. Впрочем, и сам автор считает фильм круче книги. И, по большому счету, успешной карьерой писателя он обязан экранизации романа, права на который у него купили всего за 10 тыс. долларов США.

Дэвида Финчера роман заинтересовал сразу после прочтения, но ситуацию осложняло наличие киностудии «20 век Фокс» в качестве правообладателя. С ней Финчер был на ножах после конфликта и увольнения с «Чужого 3». Тем не менее примирение состоялось. Режиссер встретился с Лорой Зискин и Биллом Мекаником – топ-менеджерами Fox. Забегая вперед, скажу, что решение Меканика снимать «Бойцовский клуб» во многом стоило ему поста руководителя в 2000 году.

На роль Тайлера Дердена студия вначале хотела пригласить Рассела Кроу, но когда заинтересованность проявил Брэд Питт, то выбор стал очевиден из-за его звездного статуса. К тому же Питт и Финчер успешно сотрудничали на съемках «Семи». На роль рассказчика рассматривался Мэтт Деймон и даже Шон Пенн, но Финчер отдал предпочтение Эдварду Нортону благодаря роли последнего в фильме «Народ против Ларри Флинта».

Марлу сыграла Хелена Бонэм Картер. Это ее лучшая и сама известная роль. Интересно, что от участия в фильме отказалась Риз Уизерспун. Оператором-постановщиком Финчер пригласил поработать Джеффа Кроненвента, с которым сотрудничал на рекламных проектах. Плюс, он был оператором второй группы на триллере «Семь» и занимался подсъёмкой для «Игры». Помимо этого, Кроненвента – сын знаменитого Джордана Кроненвента, снимавшего «Бегущего по лезвию». Джордан был хорошим знакомым Финчера и неоднократно сотрудничал с ним на

съемках музыкальных клипов для суперзвезд шоу-бизнеса. Он даже начинал снимать «Чужой 3», но выбыл из-за болезни Паркинсона.

Финчер задумал снимать кино в эстетике гранж, противопоставив мир бойцовского клуба миру гламура с его торжеством потребительства. По киноязыку и атмосфере «Бойцовский клуб» должен был несколько отличаться от «Семи» и «Игры», так что во многом поэтому Дэвид взял в команду проверенных в музыкальном и рекламном бизнесе ребят. Например, музыку для «Игры» писал любитель оркестровки Говард Шор. Здесь же зазвучали электронщики Dust Brothers. За монтажный стол усадили Джеймса Хейгуда, клеившего клипы Мадонны и Джорджа Майкла. Оператором же, как отмечалось выше, также взяли проверенного на рекламном фронте «бойца». В итоге академичность видеоряда заиграла красками, характерными для рекламных и музыкальных видеоклипов, в том числе агрессивным монтажом некоторых эпизодов, саунд-дизайном и компьютерными решениями. Все это было сделано настолько уместно, профессионально и талантливо для раскрытия темы и сложно сочиненного сюжета картины, что массовый зритель не сразу понял, что же ему показали. К постмодернизму «в полный рост» он оказался не готов.

Операторская работа

Фильм снимался в Калифорнии на протяжении четырех с половиной месяцев. Финчер и Кроненвент выбрали производственный формат Super 35mm с последующим выводом и кадрированием изображения под 2,40:1. Система Super 35mm Финчеру нравилась за возможность выжимать максимум из условий недостаточной освещенности. Ведь в «Бойцовском клубе» очень многие сцены разворачиваются ночью. Да и сам фильм визуально достаточно мрачный и темный.

Кроненвент снимал картину на кинокамеры Panavision Platinum, оснащенные объективами семейства Primo. В катушки заряжалась пленка Kodak разной чувствительности в зависимости

от времени съемочного дня и локации. Нужно подчеркнуть, что у Кроненвента было время на тесты пленки при разных схемах освещения. В этом плане ему очень пригодился опыт работы ассистентом оператора и оператором второй группы, которым в то время приходилось много времени проводить в проявочных лабораториях. Тут нужно помнить, что вторая половина 1990-х – это годы, когда пленка еще царствовала.

В целом Финчер решил продолжать линию, начатую им в «Семи» и в «Игре». Изображение должно было быть реалистичным в повседневных сценах с рассказчиком в исполнении Эдварда Нортон, но приобретать гиперреализм в сценах с Тайлером Дерденом.

Кроненвент работал с гафферами в лице Майкла Ко и Клаудио Миранда. Последний, к слову, впоследствии станет оператором-постановщиком, снимет для Финчера «Загадочную историю Бенджамина Баттона» и получит Oscar за «Жизнь Пи».

На «Бойцовском клубе» операторская группа часто использовала флуоресцентный источник света, который крепили к потолку декорации или поднимали на кране при натурной съемке. Верхний свет также здорово помогал освещать пластический грим, подчеркивая, но при этом не слишком откровенно, раны персонажей. Конечно же, сам грим создавался после тщательного изучения фото- и видеоматериалов боксерских поединков.

При освещении актеров в сценах с Тайлером во время собраний клуба главная задача заключалась в отделении их от фона, но с сохранением сумрачности. Лица нельзя было засвечивать. Их снимали в недодержке до 2 стопов в зависимости от сцены. На линии глаза могли работать панели Kino Flo или приборы Obie для получения специфического отражения.

Глубокие черные тени никого не смущали, а, наоборот, радовали. Сумрачность и стиль гранж лучше всего подчеркивали раздвоение личности рассказчика. Или все-таки не раздвоение, а «растроение». Ведь рассказчик, Тайлер и Марла – это одно целое. Но в теории тут лучше не вдаваться.

Визуальные эффекты

В «Бойцовском клубе» впечатляющие для своего времени визуальные эффекты, которые содержатся в 40 сценах картины. Некоторые из них сделаны полностью на компьютере. Процес-



Кадр с Брэдом Питтом

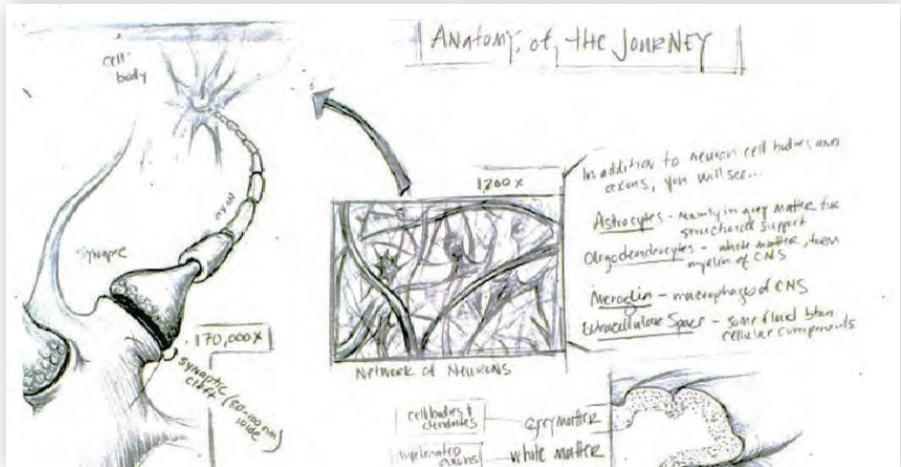
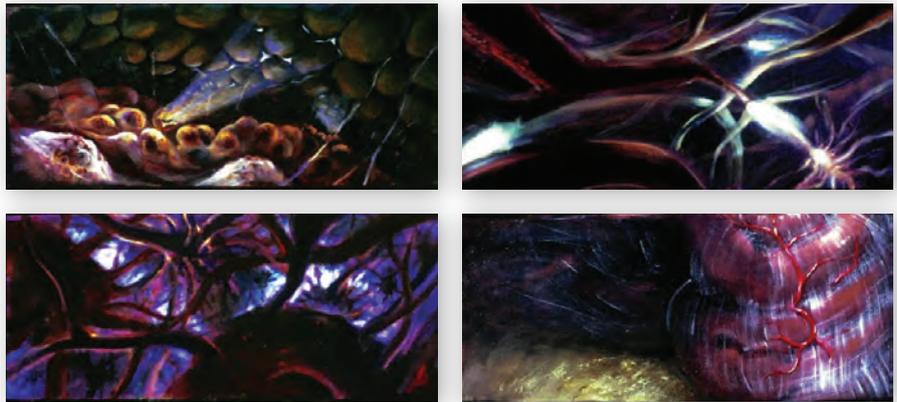


Эффект, создаваемый осветительными приборами Obie

сом заправлял Кевин Тод Хог, знакомый Финчеру по «Игре». Он и разделил сцены между вендорами. Так, 90-секундную заставку сделали в Digital Domain в сжатые сроки, потому что деньги на нее нашлись под самый конец монтажно-тонировочного процесса. Началось все с эскизов и превизуализации, сделанной в Pixel Liberation Front. На тот момент это была самая крутая фирма по превизам. И превизы всех сцен для «Клуба» сделали тамошные трехмерщики в уже «умершей» программе Softimage. В ходе превизуализации кинематографисты и дизайнеры консультировались с медицинским иллюстратором Кэтрин Джонс, которая принесла им книжку с фотографиями, сделанными электронным микроскопом. Поскольку мозг не имеет окраски, Финчер хотел, чтобы заставка была близка к фотографии с микроскопа, но в итоге киношники поиграли с атмосферой и с глубиной резкости. Трехмерщики Digital Domain, в свою очередь, консультировались уже не с иллюстратором, а с профессором нейрофизиологии, позволив себе внести изменения в превиз, но не большие. Идея с камерой, поднимающейся из глубины, и электрическими разрядами, бегающими по отросткам нейронов, осталась нетронутой. Лес из дендритов и аксонов генерировался в Houdini теми же ребятами, которые делали знаменитое дерево для картины «Куда приводят мечты». Переход между компьютерным эпизодом и съемочным кадром также сделали в Digital Domain.

Но самые, пожалуй, запоминающиеся сцены достались французской студии BuF Comraigne, которая делала эпизоды с камерой, свободно перемещающейся между этажами и подземным гаражом, а также взрыв квартиры Рассказчика и сцену секса. Французы взяли на вооружение фотограмметрию и моделирование на основе изображений. Собственно, они были пионерами этой технологии и одними из первых сделали эффект с остановкой времени в клипе Rolling Stones.

Для сцены с резким пролетом камеры 30 этажей и демонстрации бомбы в фургоне было сделано больше 100 фотографий, которые послужили текстурой, спроецированной на трех-



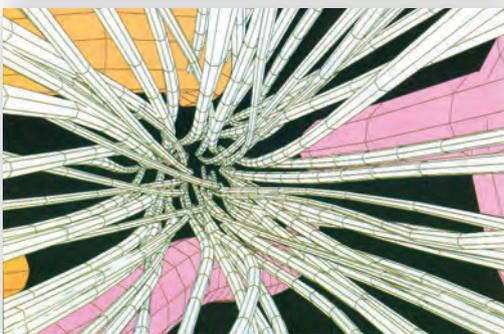
Иллюстрации с мозгом, предоставленные консультантом для эпизода с титрами

мерную геометрию объектов. Кстати, сцену взрыва квартиры Финчер первоначально задумывал снимать вживую на высокоскоростную камеру, но впоследствии отказался в пользу Full-CG. Весь интерьер, опять же, был воссоздан по многочисленным фотографиям. Что касается появления мебели как в каталоге IKEA, то эпизод снимался с использованием Motion Control и насчитывает 52 слоя. Все предметы – настоящие. Просто перед каждым новым дублем уже отснятые изолировались через маски.

Пингвина для сна Рассказчика смоделировали и анимировали в студии Blue Sky, которая

спустя какое-то время разродится анимационной франшизой «Ледниковый период». Дыхание героя – это доработанный эффект из библиотеки, собранной для «Титаника». Из всех сцен с графикой, пожалуй, только эта заметно устарела, поскольку животных сейчас анимируют на совершенно другом уровне.

А вот эпизод со столкновением самолетов – по-прежнему «торт». Дэвид захотел гиперреалистичную аварию с реакциями, как на симуляторах NASA. Но в итоге кинематографический подход одержал вверх. Кадры прошли превизуализацию, которая позволила Финчеру не только опреде-



Трехмерщики работают над аниматиком открывающих титров

Превиз и техвиз сцены столкновения самолетов

литься с техникой съемки и с продолжительностью действия, но благодаря ей были детально проработаны все объекты для арт-департамента. Студия Pixel liberation Front выполнила цветовое кодирование эпизода, отметив зеленым, что будет снято при помощи скоростной камеры и Motion Control, оранжевым – сделано при помощи CGI и синим – с использованием физических эффектов.

Камера Motion Control была запрограммирована с учетом технических данных превиза. Графику выполнила студия Digital Domain, используя Softimage для анимации цифровых двойников, вылетающих в образовавшуюся дыру в самолете, и Houdini для имитации обломков и разного мусора. Обломки генерировались процедурно. Их скорость движения достигала 700 км/ч.

Именно сочетание реальных съемок и спецэффектов с компьютерной графикой дает такой отличный и ничуть неустаревающий результат.

Сцена секса

Ну и на десерт сцена секса между Тайлером и Марлой. Съемочной группе Финчер описывал ее так: «Голова с горы Рашмор трахает Статую Свободы, и камера кружит над ними». Сцена представляла собой видение, и несколько студий представили концепции по ее реализации. Кстати, первоначально ее вообще никто не собирался снимать с использованием эффектов. В итоге всем понравилось творческое предложение BUF с уже упомянутым моделированием по фотографиям. Фотограмметрия BUF не требовала большого количества камер – достаточно было всего пяти. В итоге кинематографисты использовали платформу на базе пяти спаренных камер Canon. Первая камера в паре снимала с выдержкой 1/250, а вторая – 2 с. За две смены

были сняты 8 сцен. В первую смену снимали лица главных актеров, во вторую – исключительно дублеров, тела которых покрыли маркерами в качестве опорных точек при воссоздании геометрии. Ну и фотографии послужили источником текстур. Сцена по-прежнему смотрится отлично.

Обрушение зданий

Во время сюжетной развязки гремит взрыв и несколько небоскребов падают за окном. Очевидным решением было бы просто уничтожить несколько миниатюр. И так бы поступил тот же Кристофер Нолан. Но Финчер хотел контролировать взрыв и обломки, поэтому потребовалась компьютерная графика и сложная композиция. Не взрыв выступал драйвером сцены, а наоборот – сама сцена. Кадры предварительно превизуализировали. На площадке актеров разместили согласно превизу и на уровне их глаз сработали световые эффекты. Все остальное за окном – компьютерная графика.

Сценой занимался Ричард Бэйли на протяжении 14 месяцев. Сейчас подобное невозможно – столько времени никто не даст. Бэйли нанял фотографа, который провел фотосъемку небоскребов и линии горизонта. Позднее отдельные изображения были собраны в единую композицию художником по фонам Сюзан Митус. И уже после этого Бэйли приступил к трехмерному моделированию всех объектов. В окончательном варианте обрушение и обломки – это компьютерная графика, но сами взрывы – это пиротехнические эффекты, снятые отдельно на площадке и добавленные в изображение средствами композитинга.

Любопытная деталь – обратите внимание на этот небоскреб. Ничего не напоминает? Это

здание из «Крепкого орешка», права на который также принадлежат студии 20th Century Fox, а сейчас уже и вовсе Disney.

Что еще можно сказать про «Бойцовский клуб»? Это классика и настоящая «бомба». Спустя двадцать лет понимаешь, насколько фильм опередил свое время и обогатил киноязык. Сейчас настолько дерзкое кино от большой студии невозможно себе представить на киноэкране. Смыслы мигрируют на Netflix и HBO, оставляя поляну блокбастерам для подростков. Если еще не смотрели «Бойцовский Клуб», то вам можно только позавидовать – сможете ощутить его мощь по полной при первом просмотре. ▶



Вверху – тестовая съемка для сцены с выстрелом героя себе в рот, которая впоследствии создавалась графически, внизу – кадр из фильма с достроенным на компьютере фоном из небоскребов



Самая влиятельная в мире выставка технологий для СМИ и медиаиндустрии
13-17 сентября 2019 года | RAI, Амстердам



ОТ ТРАДИЦИОННОГО ВЕЩАНИЯ ДО OTT, VR, AR И ESPORTS

Зарегистрируйтесь до 16 августа,
чтобы получить бесплатный билет
на выставку и скидку на посещение конференции

Посмотрите свежим взглядом.

show.ibc.org