

Двойной агент

Бастер Ллойд

Американский писатель фантаст Филип К. Дик – один из наиболее часто экранизируемых авторов. Его произведения из года в год привлекают внимание продюсеров лихо закрученными сюжетами, некоторой парадоксальностью и затрагиваемыми темами социальной направленности. Самыми удачными киноадаптациями по праву считаются «Бегающий по лезвию» (1982) Ридли Скотта, «Особое мнение» (2002) Стивена Спилберга и, конечно же, «Вспомнить все» (1990) Пауля Верховена. Всего же проза писателя (с момента выхода первой экранизации – «Бегающего по лезвию») обрела кинематографическую плоть десять раз.

Проект «Вспомнить все» стал для Пауля Верховена второй лентой в Голливуде. Возможность снять фильм за 65 млн долларов голландец заслужил благодаря успеху фантастического триллера «Робот-полицейский» (1987). На режиссерском мостике Верховен сменил Дэвида Кроненберга, длительное время разрабатывавшего этот фильм. Известно, каким бы получился «Вспомнить все» в постановке Кроненберга, да и кому это интересно? Ведь именно видение Верховена, его страсть и бескомпромиссность подарили зрителю один из лучших фантастических голливудских фильмов девяностых. Лента четырежды окупилась в мировом прокате, удостоилась премии «Оскар» за лучшие спецэффекты и со временем стала культовой, разойдясь на цитаты.

Свежий взгляд

Спустя двадцать два года на мировые экраны выходит римейк культовой картины Пауля Верховена. Идея переснять фильм появилась у продюсера Тоби Джаффе в 2008 году, когда он однажды зашел в книжный магазин и обратил внимание на полки с научной фантастикой.

«Я смотрел на книги, которые читал еще в юности, – рассказывает продюсер. – Взял в руки одну из книг антологии Филипа К. Дика и прочитал рассказ «Из глубин памяти». Он всегда мне нравился – шикарная история о том, как сбываются мечты».

Тоби Джаффе озвучил идею своему другу и деловому партнеру продюсеру Нилу Морицу (франшиза «Форсаж»), которому мысль сделать еще один фильм по мотивам рассказа Филипа К. Дика показалась очень перспективной. При этом кинематографисты решили переработать не рассказ, а сценарий оригинальной картины, которая представляла собой крайне вольную экранизацию произведения Дика, поскольку Верховен был очень невысокого мнения о его художественных достоинствах. Получается, что новый фильм «Вспомнить все» – это адаптация адаптации. Обновить сценарий доверили драматургу и режиссеру Курту Уиммеру, который славится своим умением прописать захватывающий экшен, напроочь лишенный логики. «Солт» и «Ультрафиолет» – яркие тому подтверждения.

За режиссерский пульт усадили Лена Уайзмана, постановщика успешного в коммерческом плане «Крепкого орешка 4.0». Молодой режиссер предложил не переносить действие на Марс, а ограничиться приключениями на Земле. Курт Уиммер с радостью воплотил пожелание Уайзмана в обновленном сюжете. Даглас Куэйд (Колин Фаррел) не отправится на Марс и не даст мутантам воздух, а будет бороться с режимом безжалостного канцлера Объединенной Федерации Британии на стороне повстанцев из Колонии.

Трущобы Колонии

Работая над ремейком фильма «Вспомнить все», Уайзман отдавал предпочтение реальным декорациям и настоящим съе-

мочным площадкам, минимизируя съемки на хромакейном фоне.

«Разумеется, в фильме будет много компьютерной графики, хотя бы потому, что некоторые декорации просто невозможно выстроить вручную, – признается режиссер. – Но если мы что-то могли сделать своими руками, мы это делали. Если честно, мне очень импонирует натуралистичность реальных декораций. Я люблю что-то выстроить, раскрасить и снять сцену на этом рукодельном фоне».

В помощники режиссеру продюсеры рекрутировали художника-постановщика Патрика Татопулоса, с которым Уайзман делал четвертую часть «Крепкого орешка». Но важнее, что у Татопулоса уже был большой опыт создания фантастической окружающей действительности. Именно Патрик придумывал миры фильмов «Темный город» (1998) и «Я, робот» (2004). Стройку развернули в павильонах студии Пайнвуд в Торонто. Одной из самых непростых площадок стала Колония, и в частности Портовый район, структура которого была стратегически важна для фильма.

«Площадка получилась большой, как настоящий город, – говорит Татопулос. – Нам нужно было разработать локацию с таким расчетом, чтобы режиссер мог снимать сцены под разными углами. При этом не должно было возникать ощущения, что все события происходят на одной и той же улице».

«Мы построили U-образный участок дороги, разделили его на части, словно пирог, и снимали отдельные участки как независимые друг от друга районы города, – объясняет Уайзман. – На каждом участке были свои уникальные детали архитектурного экстерьера».

Колин Фаррел также оценил усилия художественного отдела.

«Плотники и реквизиторы изрядно постарались – это была одна из наиболее



детализированных съемочных площадок из всех, на которых мне доводилось работать, – рассказывает актер. – Один ее вид завораживал. Любой элемент фона, насколько бы он ни был малым и несущественным, выглядел очень реалистично. Мне кажется, подобная скрупулезность окупилась сторицей – площадка сама по себе была наполнена энергией, которая передавалась и нам. Фильм получился более правдоподобным».

В основу дизайна Колонии был положен архитектурный проект «Хабитат 67» – знаменитый жилой комплекс в стиле брутализма с нарощенными друг на друга кубами-квартирами. Естественно, что никто всерьез даже не рассматривал возможность строительства декораций Колоний в полном объеме. Декораторы подготовили лишь малую часть, все остальное отдали на откуп художникам по компьютерной графике, которые работали по иллюстрациям, сделанным Патриком Татопулосом. Не менее 75% Колонии специалисты создали в 3D посредством техники 2,5D.

«Обычно на одной съемочной площадке был задействован лишь один уровень Колонии, – говорит один из супервайзеров фильма Грэхэм Джек. – Когда действие переносилось на этаж выше или ниже, сцена снималась на другой площадке. Нижний уровень Колонии был по большей части заполнен сгенерированной на компьютере водой. Многие кадры, снятые в этих декорациях, ограничивались съемочной площадкой, либо снимались на хромакейном фоне. Нередко мы комбинировали и то, и другое».

Из интересных художественных решений отметим постоянно идущий в кадрах, демонстрирующих Колонию,

Любопытные факты о фильме

В фильме 1710 планов с визуальными эффектами.

Бюджет проекта составил 125 млн долларов.

Схватку Куэйда со спецназом снимали с трех камер, которые одновременно перемещались по гибридной рельсовой дорожке.

На площадке бутафорские машины развивали скорость до 80 км/ч.

Роли роботов, представляющих службу безопасности, играли актеры в костюмах, созданных специалистами компании Legacy Effects. Впоследствии костюмы дорабатывались средствами компьютерной графики.

дождь. «Дождь добавил миру правдоподобия, – объясняет Татопулос. – Капли разбивались об асфальт и скапливались в лужи; когда актеры наступали в них, летели брызги. Ощущение того, что это всего лишь съемочная площадка, пропадало».

Атмосферные осадки – комбинация настоящей воды и ее компьютерной симуляции. Особую сложность представляли кадры с хромакейным фоном. Проливной дождь осложнял ротоскопинг, но и эта технически не столь сложная сколько муторная работа была выполнена должным образом.

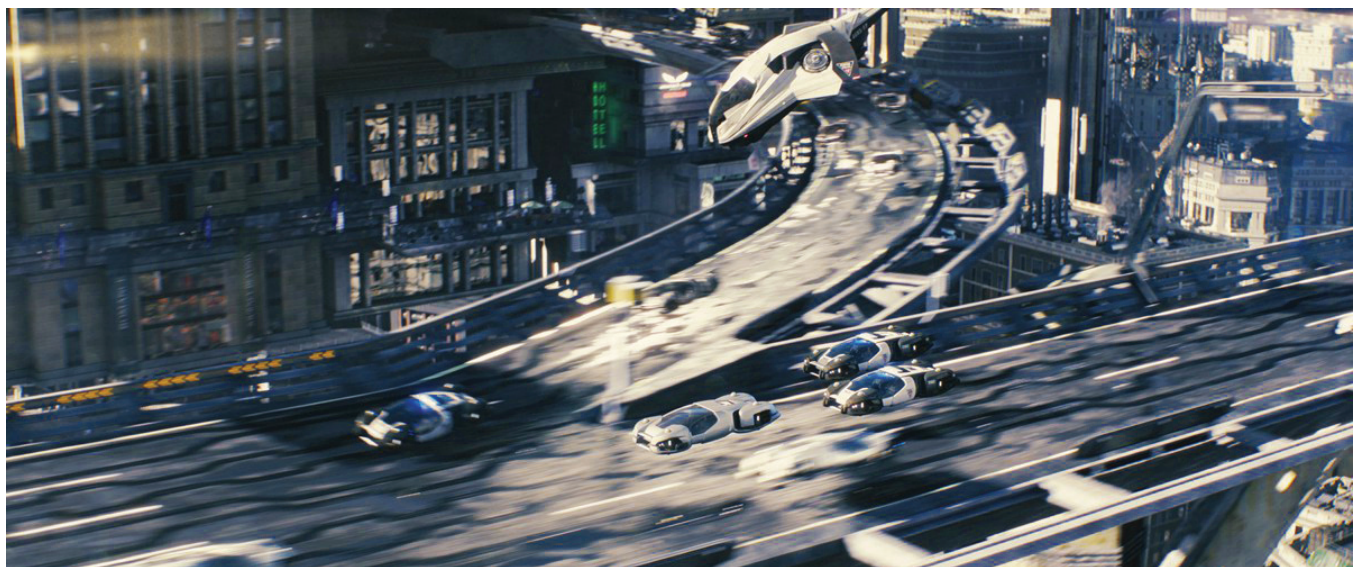
Гламур и хайтек ОФБ

Мир Объединенной Федерации Британии – полная противоположность Колонии, поскольку здесь проживают не отбросы и работяги, а элита и, видимо, представители креативного класса. Создатели картины захотели построить подавляющее число зданий в модернизированном неоклассицизме. Первый уровень мегаполиса снимали на улицах Торонто, но все, что выше плюс общие планы – компьютерная графика. За основу кинематографисты предложили

художникам взять архитектуру Лондона, где незадолго до того побывала съемочная группа.

«Мы начали с набросков ОФБ и Колонии, которые сделал Патрик Татопулос, – говорит Питер Чанг, супервайзер студии Double Negative. – У нас на руках были очень детальные иллюстрации и скетчи отдельных зданий и общего экстерьера. Однако для того, чтобы встроить их в трехмерный мир, нам пришлось многие виды разрабатывать самим. Взвешившись за дизайн мира ОФБ, мы начали сопоставлять наброски и скетчи с фотографиями, которые Лен и Патрик сняли во время подбора природы в Лондоне. Неоклассической архитектуре предстояло придать футуристический стиль. Лен предложил добавить побольше голограмм и стекла. Мир ОФБ получился довольно гротескным, с обширными каменными площадями и фонтанами, обилием стекла повсюду, чистенькими пешеходными дорожками и гигантскими автобанами, по которым мчались фантастические автомобили».

Застройка преимущественно производилась в приложении City Engine, специалисты потратили 12 недель на выставление



Мегаполис ОФД



Полностью компьютерная сцена разрушения «Ската»

различных параметров и прописывание правил, после чего программа достаточно быстро возвела массивные жилые кварталы в автоматическом режиме.

«Архитектурные объекты, созданные в CityEngine, имели шесть реальных лондонских прототипов, включая Национальную галерею и Трафальгарскую площадь, – рассказывает Питер Чанг. – Мы возвели их в существующем виде, после чего разбили на блоки, которые обрабатывали с помощью фотографических текстур и погодных шейдеров».

После этого специалисты инкорпорировали инструмент DNasset в RIB-систему для работы над имитацией окружающей действительности.

«Это означало строительство всех зданий в приложении CityEngine, – дополняет CG-супервайзер Ванесса Бойс, – но у нас была только небольшая команда специалистов, способных выполнить такую задачу в CityEngine, поэтому мы оставили возможность переключаться на более привычную Maya».

Поимо этого, производственный конвейер студии претерпел незадолго до проекта кое-какие изменения. Студия окончательно перешла на физически корректную модель освещения, трассировав луч в Renderman.

Путешествие через центр Земли

Татопулос считает, что венцом его работы над фильмом стал «Скат» – гигантский подъемник, соединяющий ОФБ и Колонию. Художник признается, что раньше ничего подобного на экране не видел.

«Огромного лифта, шахта которого проходит через кору Земли, я ни в одном другом фильме не упомяну, – говорит он. – Так что у меня был шанс сделать что-то

по-настоящему оригинальное. Основой для шахты лифта послужил остов «Боннга 747», так что у многих зрителей по идее должно появиться чувство deja-vu. Вообще, мне хотелось, чтобы зрители чувствовали себя участниками событий, а не просто смотрели кино».

Подъемник построили в графике на компьютере. Финальные сцены разрушения – компьютерная графика в чистом виде. Этими масштабными и невероятно зрелищными кадрами занималась студия Double Negative. Основная сложность заключалась в придании разрушениям размаха.

«Даже если вы правильным образом соберете все составляющие, например, в Houdini, – рассказывает супервайзер Эдриан де Вет, – и запустите процесс разрушения, падение обломков будет быстрым, потому что программа не учитывает различных нюансов окружающего мира, о которых вы не знаете. Поэтому я давал указание художникам увеличивать масштаб, чтобы разрушение выглядело размашисто, и просил придать движению искусственное замедление».

Эффект разрушения подъемника в результате сильного взрыва был воплощен путем сочетания физических обломков из библиотеки эффектов с цифровой симуляцией и имитацией динамики твердых тел на компьютере. Симуляторы из студии Double Negative применили Houdini в спайке с программами собственной разработки: DNB, Squirt, Dynamite и dnShatter.

Ключевую роль в создании реалистичного лифта сыграло освещение. Технические директоры намеренно выставляли несколько источников света, чтобы объект был освещен неравномерно. Рукопаш-

TEC PRO[®] FELIONI[®]



Светодиодный осветительный прибор дневного света, искусственного света и с регулируемой цветовой температурой (биколор)



TEC PRO FELIONI на съемочной площадке оператора-постановщика Александра Николаевича Носовского



В объем поставки каждого прибора входят:

- крепеж V-Mount для аккумулятора камеры и нового сетевого блока
- колодка для батарей NP-F (отсутствует в моделях High Output и Bicolor)
- вход постоянного тока 10 - 16,8 В

DEDOTEC

DEDOTEC Russia
info@dedotec.ru
www.dedotec.ru
тел.: +7(495)6519642



Финальную сцену снимали с участием небольшой массовки на зеленом фоне для рирпроекции



Тот же кадр после замены фона изображением, созданным средствами компьютерной графики

ную схватку на крыше «Ската» снимали в частично построенных декорациях. Недостающие части были смоделированы на компьютере трехмерщиками лондонской студии MPC. Они же создавали окружающую действительность для заключительного плана, когда жители Колонии радуются свободе. В съемках принимали участие 23 статиста, но по сюжету на улицы высыпало гораздо больше жителей. Художники увеличили число горожан, применив метод 2,5D. Они взяли изображения статистов и спроецировали их на карты. Компановка сцены была выполнена в студийной программе Alice.

Жажда скорости

Но визитной карточкой фильма являются не красивые мегаполисы или качественные, но вторичные в плане дизайна роботы-полицейские, именуемые «синтами», а летающие автомобили.

«Мы сконструировали и собрали настоящие кузова машин на магнитных подушках и закрепили их на шасси гоночных болидов, – вспоминает Джаффе. – Актеры сидели на «обычных» креслах. Управляли футуристическими авто профессиональные водители, которые сидели достаточно низко, чтобы не попадать в кадр. Мне такой вариант импонировал больше, чем актеры, сидящие в коробках на хромакейном фоне. На экране заметна естественная автомобильная вибрация, да и сами актеры адекватно реагировали на каждый маневр машины».

Предварительно погоня была превизуализирована в уже знакомой читателям студии The Third Floor. Более того, изначально погони не было в сценарии, и этот эпизод режиссер использовал для презентации проекта студии. Всех настолько захватило увиденное, что продюсерам дали разрешение на включение сцен погони

в финальный сюжет. Шасси вытирали из кадров путем ротоскопинга автомобилей из съемочного материала. Дорожное полотно и городские панорамы создавались художниками студии Double Negative по концептам, предоставленным Патриком Татопулосом.

В наиболее динамичных кадрах фигурируют не доработанные на компьютере физические модели авто, а их анимированные трехмерные копии. Болиды создавались в 3D по фотографиям бутафорских машин. Что касается удаленного трафика, то этот транспортный поток представлял собой объекты, сгенерированные в системе частиц. Задний план мегаполиса был нарисован в технике Matte-painting, при этом специалисты имели возможность демонстрировать фон под разными углами, так как рисованные изображения проецировались на карты в программе Nuke.

Провал

Несмотря на отлично визуализированный мир будущего и мощный экшен, ремейк «Вспомнить все» потерпел неудачу в кинопрокате. В отличие от оригинальной картины со Шварценеггером, наполненной морем самоиронии, новая лента чересчур серьезно отнеслась к происходящему на экране. Помимо этого не сработала ставка на Кейт Бекинсайд (жена режиссера-постановщика), героиня которой охотится за Куэйдом (Колин Фаррел). Майкл Айронсайд в этой ипостаси в шедвре Пауля Верховена был гораздо убедительней. К тому же, несмотря на высокое качество визуальных эффектов, опусу Лена Уайзмана не хватило оригинальных решений. В первом фильме было несколько сцен, которые запоминаются на десятилетия: лопающиеся глаза из-за нехватки кислорода, мутант Куатто, который выбирается из живота, наконец, женщина-мутант с тремя грудями. В новом нет ничего настолько запоминающегося. Зритель хотел, чтобы его развлекли с выдумкой, но не получили желаемого. Обновленный «Вспомнить все» всего лишь качественно снятый летний блокбастер, который забудут через пару недель. Печально, но факт.

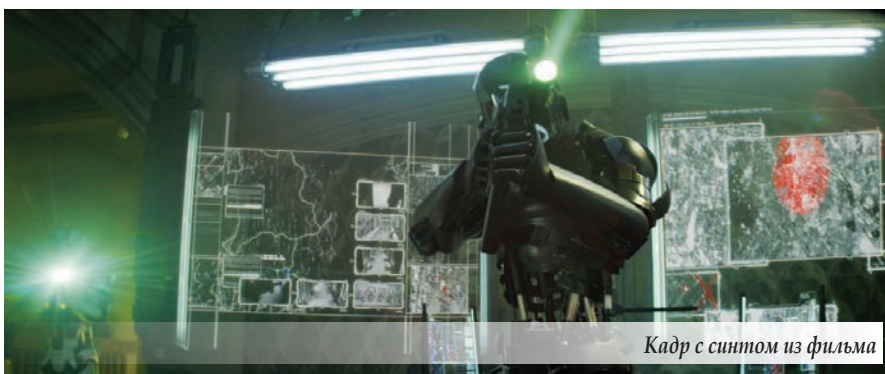
	СВЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ	ОСВЕТИТЕЛЬНЫЕ ПРИБОРЫ LOWEL СОФТБОКСЫ, ШТАТИВЫ, ЗОНТЫ, ОТРАЖАТЕЛИ МОБИЛЬНЫЕ КОМПЛЕКТЫ И РАЗЛИЧНЫЕ АКСЕССУАРЫ ДЛЯ ОСВЕТИТЕЛЬНЫХ ПРИБОРОВ			
			ДОСТАВКА В РЕГИОНЫ	Тел./факс: (495) 737-7440 e-mail: video@tivionica.ru www.lowel.ru	COMPANY HOLDING



Актер в костюме робота синта



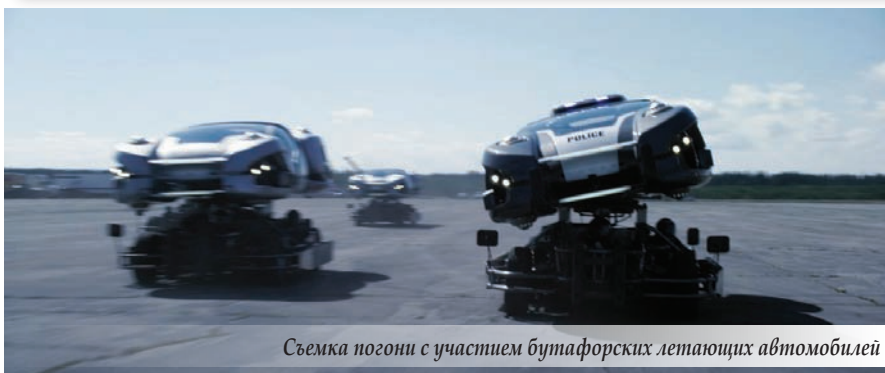
Виртуальный двойник с CGI-механизмами



Кадр с синтом из фильма



Аниматик погони создан в студии The Third Floor



Съемка погони с участием бутафорских летающих автомобилей

panaura®

dedolight®

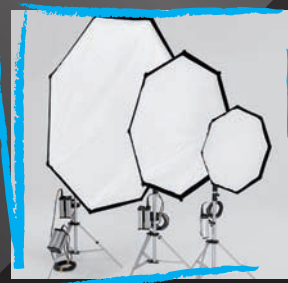


DLHPA7x2DT

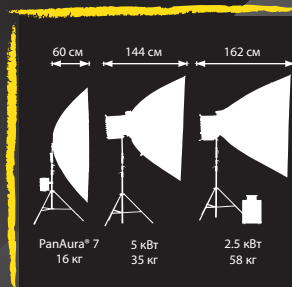
- 2 газоразрядные лампы ЛН/ДС
- Макс. мощность 1150 Вт

DLHPA7x2T

- 2 галогеновые лампы 3200K
- Макс. мощность 2000 Вт



Линейка софтбоксов PanAura - 7', 5' и 3' (Octodome) имеет большую площадь излучения и обеспечивает высокое качество «обволакивающего» света без ярких световых пятен.



При съемке в ограниченном пространстве глубина осветительного прибора может стать решающим аргументом для решения творческих задач. С глубиной 162 см и мощностью 2000 Вт PanAura всегда выигрывает.



DEDOTEC Russia
 info@dedotec.ru
 www.dedotec.ru
 тел.: +7(495)6519642