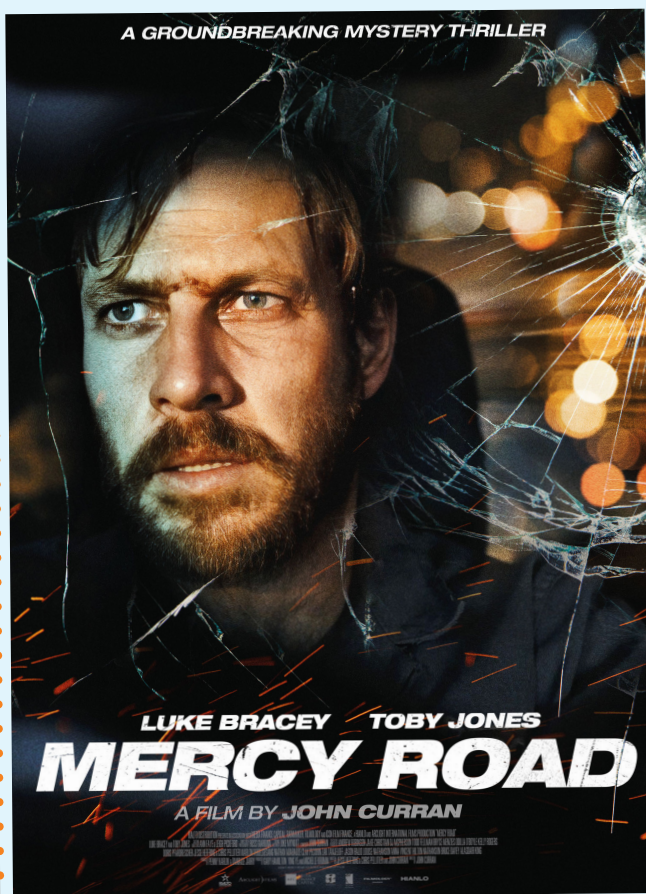


Первый в Австралии по технологии виртуального кинопроизводства

Катинка Аллендер

TDC – это компания, специализирующаяся на предоставлении технологических решений для кино- и видеосъемки различных событий и проектов в индустрии развлечений. TDC была основана в 1981 году Майклом Хассетом и представляет собой полностью частное австралийское предприятие. Компания специализируется на обеспечении новейших технологий видеопроизводства и на разработке высококачественных методов и приемов применения топографической проекции, светодиодной технологии, виртуального производства, xR, автоматизации, технологий объемной съемки и решений камерного трекинга. В настоящее время TDC располагает офисами в Сиднее и Мельбурне, а также имеет обширный парк оборудования, предоставляя решения для телевидения и кино, театров и арт-объектов, корпоративного сектора и живых событий.



В сентябре 2023 года состоялась международная премьера первого австралийского игрового кинофильма, полностью снятого в виртуальной среде. Картина «Дорога милосердия» (Mercy Road) – это предельно напряженный психологический триллер, снятый режиссером Джоном Кёрраном, который известен своим фильмом «Тропы» (Tracks), вышедшем на экраны 10 лет назад – в 2013 году.

Фильм создавался совместными усилиями кинокомпании Arclight Films, принадлежащей австралийскому кинорежиссеру Алексу Проайасу (снял фильмы «Ворон» и «Темный город»), и кинокомпании Heretic Foundation, специализирующейся на виртуальном кинопроизводстве. Все сцены в салоне автомобиля и некоторые сцены вне его, вошедшие в 85-минутный фильм, были сняты в павильоне, сформированном из светодиодных экранов, а сам павильон находится в специализирующейся на такого рода съемках TDC Studios в австралийском Сиднее.

Созданный по сценарию Криса Пеллетье и Джесси Хеффринг, с Люком Брейси («На гребне волны» 2015 года, «По соображениям совести», «Элвис») в главной роли, фильм «Дорога милосердия» – это захватывающая история о мужчине, который доведен до своего психического предела, пытаясь защитить свою любимую дочь.



Съемочная площадка со светодиодными экранами (фото TDC – Technical Direction Company)

Для воплощения своего творческого замысла Кёрран и оператор-постановщик Росс Джардина («Жажда золота») задумали снять фильм, используя технологии композитинга в реальном масштабе времени непосредственно на стадии съемки (in-camera), и сделать это в TDC Studios с помощью рабочего процесса, разработанного специалистами Heretic, и под их надзором.

TDC по индивидуальному заказу спроектировала, изготовила и построила сцену для виртуальной съемки. В состав комплекса вошли светодиодные экраны ROE Black Pearl BP2, система беспроводного оптического трекинга движения RedSpy от StYpe и два новейших медиасервера disguise vx 2. Размеры светодиодного экрана, который использовался в качестве фона, составили 11×4 м, потолок тоже был составлен из светодиодных модулей.

Команда TDC применила рабочий процесс disguise XR, используя узлы визуализации gx II для просчета снимаемых сцен в режиме реального времени на базе технологии Unreal Engine. «Применение XR для подобных сцен оказалось очень эффективным, поскольку съемочная группа может менять содержимое сцены очень быстро», – отметил видеотехник TDC Гаррисон Доу.

TDC взаимодействовала с Жардина, чтобы достичь нужной пиксельной раскладки при формировании освещения сцены. Это требовалось для тонкой настройки окружающего света, чтобы сделать снимаемые сцены еще более захватывающими. В распоряжении оператора-постановщика были две тележки со светодиодными источниками света. Они располагались в нижней части сцены и позволяли точнее настроить окружающее освещение.

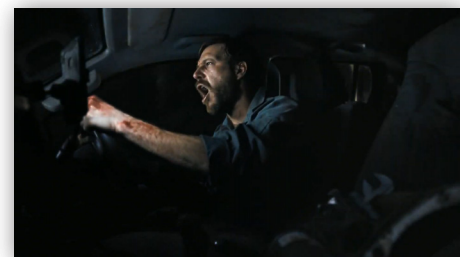
Технический менеджер проекта, сотрудник TDC Studios Алекс Пенделл сказал: «TDC Studios находится на острие технологий виртуального кинопроизводства. Мы рады и впечатлены тем, что работали с Arclight Films и Heretic Foundation, обеспечивая поддержку прошедшего в TDC Studios съемочного процесса, в рамках которого естественно совмещались реальный и виртуальный миры. Благодаря этому появилась столь захватывающая киноистория».

Генеральный директор и исполнительный продюсер Heretic Foundation Эндрю Робинсон («Росомаха: Бессмертный», «Безумный Макс: Дорога ярости») отметил: «Сила виртуального производства в том, что оно позволяет талантливому творцу воплотить в реальность любой плод своего воображения. Для «Дороги милосердия» мы применили эффективный рабочий процесс и воспользовались гибкостью Unreal Engine и технологии светодиодных экранов, чтобы дать в руки Джону Кёррану полный контроль над тем, что происходит в кадре. Мы гордимся, что сыграли важную роль в появлении первого австралийского игрового фильма, полностью снятого по технологии виртуального кинопроизводства».

Съемки проходили в июле 2021 года, в самый разгар локдауна, вызванного пандемией Covid 19. TDC обеспечивала поддержку съемки с помощью распределенной системы, так что каждый, кто был в здании студии, мог дистанционно наблюдать снимаемые в павильоне сцены. Это было критически важно, поскольку нужно было соблюдать вызванные пандемией ограничения. Точно так же TDC смогла организовать дистанционное управление освещением, разместив оператора-светотехника в другом помещении, что также было обусловлено связанными с



Оборудование на съемочной площадке (фото TDC – Technical Direction Company)



Кадры из фильма



Макет автомобиля и изображение дороги на экране (фото TDC – Technical Direction Company)

Covid требованиями. Продюсеры, находившиеся в США и не имевшие возможности прилететь в Австралию, могли просматривать ежедневные копии снятых материалов, чего удалось добиться благодаря оптическому каналу передачи данных, имевшемуся у TDC.

При производстве фильма, основное действие в котором проходит в автомобиле, едущем по сельской местности, съемка в виртуальных декорациях позволила существенно сократить общие вредные выбросы – тот самый углекислый след. TDC помогла разработать и создать виртуальную декорацию дороги, которую видел Брейси. Это помогало актеру в процессе съемки выполнять повороты автомобиля более реалистично и естественно, да еще и без выделения выхлопных газов автомобиля.

«Студия достаточно просторна для того, чтобы ввозить и вывозить несколько макетов автомобилей, выполняющих роль реквизита. У нас хватает места на погрузочной площадке, чтобы это делать, – добавил Ренделл. – Клиент также пользовался такими нашими средствами в студии, как гримерные, артистические фойе, помещения для совещаний и кухни».

Продюсерами картины, в которой также сыграли Тоби Джонс («Студия звукозаписи «Берберян») и Сьюзи Портер («Груз», «Дамы в черном»), выступили председатель Arclight Films Гэри Гамильтон, Инь Йи и Мишель Крумм. Сопродюсеры – Алекс Пройас, Пенни Карлин и Даниель Жарри.

Вот что сказала Мишель Крумм: «Фильм «Дорога милосердия» действительно раздвигает горизонты новой технологии и тех инноваций, которые она обеспечивает. Используя виртуальное кинопроизводство в сиднейской TDC Studio, мы получили полный контроль над киносъемочным пространством, что позволило существенно сократить длительность съемочного периода, более динамично менять декорации и обеспечить безопасную среду для работающих в ней актеров и съемочной группы».

А Гэри Гамильтон из Arclight добавил: «Эта картина – захватывающий триллер, реалистично созданный нашим великолепным режиссером Джоном Кёрраном. Сыгравший главную роль Люк Брейси – это такой большой талант, что «зажигает» экран и буквально берет кинозрителей с собой в поездку. Картина визуально захватывает, она в своем роде уникальна и демонстрирует возможности новейшей технологии».

В завершение нужно отметить, что участие в производстве кинофильма «Дорога милосердия» приняла компания Hianlo Films, а финансировали производство Rainmaker Films, Icon Film Financing и Media Finance Capital, используя схему Screen NSW PDV и Filmology Finance.

В Австралии фильм вышел на экраны 24 августа, а в Северной Америке на неделю позже – 31 августа 2023 года. ■



Вид из автомобиля на светодиодный экран