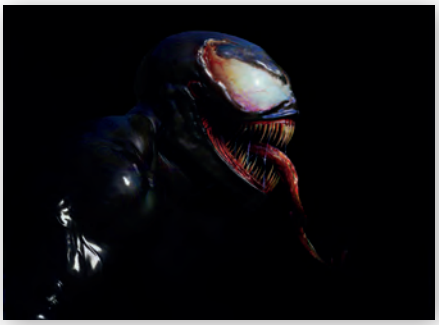
Возвращение веселой твари – фильм «Веном 2»

Бастер Ллойд

Постер фильма «Веном 2»



Концепт-арт Мэтта Милларда

Российский кинопрокат взорвал сиквел «Венома», собрав за первые три дня более 1 миллиарда рублей, что стало рекордом в постковидную эру. Продолжение сверхуспешного комикса про огромного, страшного, но симпатичного героя получилось таким же задорным и зрелищным, как оригинальный опус. Сегодня речь пойдет о дизайне и визуальных эффектах этого кинематографического аттракциона.

Дизайн чудищ

Внешний облик Венома в первом и втором фильмах создавался в графике благодаря усилиям трехмерщиков студии Double Negative, которая работала также над визуальными эффектами для «Дюны» Дэни Вильнева.

Над дизайном главного героя и антагониста Карнажа трудились несколько концепт-художников, но ближе всех к финальному результату оказался Мэтт Миллард. Образы он «слепил» в программе Zbrush, текстуры нарисовал в Photoshop, а визуализировал модель в Keyshot. Концепт-арт был положен в основу макета, сделанного в студии Legacy Effects – наследнице легендарной студии Стэна Уинстона, которая в свое время создала Терминатора и Хищника. Впоследствии этот макет и концепт-арт были взяты за образец при создании трехмерной модели в графике в программе Autodesk Maya.

Сиквел поставил Энди Серкис – в прошлом актер, игравший в костюме для захвата движений Голлума, Кинг-Конга и Цезаря в «Планетах обезьян». К тому же у него за плечами имелся неудачный в художественном плане режиссерский опыт в виде «Маугли». Тем не менее этим проектом Серкис доказал, что умеет работать над материалом, требующим больших вложений в компьютерную графику. Но и не следует забывать, что «Веном» – это прежде всего студийный проект, где всем заправляют продюсеры. Здесь нет места для авторской позиции.

Несмотря на многолетний опыт работы с технологией захвата актерской игры, Серкис решил анимировать Венома и Карнажа при помощи более традиционных способов компьютерной анимации. *«Мы хотели дать Тому Харди больше свободы во время съемок, ничем не ограничивая его актерскую игру»*, – объясняет Серкис.

Впрочем, режиссер и его команда нашли применение и богатейшему опыту работы Серкиса с технологией захвата актерской игры. *«Мы использовали самый разнообразный инструментарий, чтобы сделать внешность персонажей предельно реалистичной»*, – добавляет режиссер.

Например, супервайзер по анимации Спенсер Кук утверждает, что его команда фиксировала на камеру актерскую игру Харди в роли Венома, которая впоследствии вдохновляла их на творчество. *«Запись давала нам определенные ориентиры, своеобразные вехи*, – объясняет Кук. – *Мы отмечали, какие нюансы актерской игры Тома хотели бы увидеть в образе Венома. Затем кропотливо вставляли эти нюансы в компьютерный персонаж. Фактически Веном стал инопланетной интерпретацией Тома»*.

Аниматоры возвращались к актерской игре Харди вновь и вновь по вполне объяснимой причине. *«Веном – это Том*, – говорит супервайзер по визуальным эффектам Шина Дуггал. – *В итоге вся наша работа сводилась к переосмыслению его феноменальной актерской игры»*.

Том Харди на съемочной площадке

ОСТАНКИНО
ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ ЦЕНТР

АРЕНДА СТУДИЙ, АППАРАТНЫХ И ТВ-ОБОРУДОВАНИЯ

ПЛОЩАДКА ДЛЯ ПРОФИЛЬНЫХ КОНФЕРЕНЦИЙ, СЕМИНАРОВ

РЕКЛАМА В ТЕЛЕЦЕНТРЕ И МЕДИА-СОПРОВОЖДЕНИЕ

ЗВУКОЗАПИСЬ И ОЗВУЧЕНИЕ

РЕДАКЦИЯ И МОНТАЖ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ

СИСТЕМА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО СВЕТА

СЪЕМОЧНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ТЕЛЕ- И ВИДЕОПРОИЗВОДСТВО

ТРАНСПОРТНЫЕ, СЕРВИСНЫЕ И ЛОГИСТИЧЕСКИЕ УСЛУГИ

КОМПЛЕКС ДЕКОРАЦИОННОГО ОФОРМЛЕНИЯ

(495) 617 5 617

promotion@telecenter.ru

www.ostankino.ru

реклама

Веном антропоморфен, но обладает нечеловеческими способностями. Он умеет произвольно менять длину конечностей и как угодно трансформироваться. При необходимости его тело даже изменяет свою структуру, становясь жидким. Поскольку каждая способность существа отличалась уникальностью, она разрабатывалась командой специалистов по визуальным эффектам отдельно и нередко в разном программном обеспечении. Помимо Autodesk Maya, активно использовались Houdini и Nuke, которые являются базовыми в технологическом процессе студии Double Negative.

Съемки сиквела

Обе картины киносерии снимались схожим образом. На площадке в совместных сценах с Веномом в кадре был статист ростом под два метра. На голове у него был шлем с закрепленным на темени теннисным мячиком. Этот мячик требовался для управления линией взгляда актеров, которые по сюжету общались с Веномом. Также участие статиста давало представление о том, какое пространство в кадре будет занимать герой. Это помогало в работе и операторской группе, и актерам, и декораторам. Когда во время монтажа и обработки специалисты интегрировали в кадр компьютерного персонажа, он отлично вписался в сцену. Чтобы композитинг прошел более гладко, производственная группа использовала хромированный и матовый шары при получении HDRI-снимков площадки, которые давали информацию об освещении и отражениям в сцене. Венома следовало освещать особым способом, иначе его артикуляция была бы не видна. Кинематографисты решили эту проблему с помощью избыточных источников освещения, свет от которых отражался на его зеркальной коже.

Многочисленные трюки со швырянием людей ставились с применением системы тросов. Кадры, в которых щупальца взаимодействовали с объектами, например, в сцене с готовкой и бумагами из почтового ящика, также снимали с использованием специальной конструкции, которую впоследствии затирали. Все трюковые и action-сцены предварительно превизуализировались на движке Unreal Engine в студии The Third Floor. Постановщик трюков использовал превизы для создания видеоматиков, которыми группа руководствовалась, чтобы понимать, где и кто находится в кадре. Во время съемки трюковых сцен на площадке также дополнительно работали несколько зеркальных фотоаппаратов, изображение с которых не использовалось в монтаже, а изучалось специалистами для лучшего понимания характера движения основной камеры и героев.

Карнаж

Полностью сгенерированные на компьютере Веном и Карнаж сталкиваются в зрелищном поединке в церкви, что является кульминационной сценой фильма. Специалистам по компьютерной графике пришлось проработать не только хореографию боя для людей и их инопланетных альтер эго, но и учитывать разрушаемые декорации. Работа над Карнажем строилась чуть иначе.

«Веном – как квотербек или регбист. Он очень тяжел, реалистичен, обладает строением неандертальца, широк в плечах и очень, очень силен, – рассказывает Энди Серкис. – *Мы хотели, чтобы Карнаж был полной его противоположностью. Он – ассиметричный хамелеон, отражающий характер Кэсиди. Его щупальца тоньше и лучше проработаны, поэтому и оружие у него другое. Карнаж может менять свою молекулярную структуру, чтобы стать кем угодно, принимать любую форму, вплоть до тумана»*.

Руки и ноги Карнажа ничем не отличаются от других щупальцев. Он походит на «витрувианского человека». Драка с ним напоминает поединок с существом, сделанным из колючей проволоки или из чертополоха, – он невероятно силен, коварен, вооружен до зубов и смертельно опасен. Даже если он просто отмахивается щупальцем, не следует забывать, что все его тело покрыто бритвами и колючками. Если напороться на такую колючку, тебя разорвет в клочья.

«В отличие от Венома Карнаж не обязательно должен передвигаться на двух конечностях – он эффективно пользуется щупальцами, что отражается на его походке, – отмечает Серкис. – *В студии Imaginarium я работал со многими профессиональными танцорами, чтобы найти интересный способ передвижения персонажа. Мне хотелось взять всю энергию Венома и перераспределить ее, чтобы Карнаж начал двигаться в необычной манере, в которой отражалась бы натура извращенного психопата-носителя. Мы использовали технологию захвата актерской игры для фиксирования базовых движений, чтобы составить своеобразную физиологическую методичку поведения Карнажа»*.

Для кадров, в которых зрителю показывают героев внутри Венома и Карнажа, художники модифицировали трехмерные модели актеров, построенные по материалам сканирования Тома Харди и Вуди Харрельсона.

В церкви

Интерьер декорации готической церкви, который разносится на куски, выстраивался художником-постановщиком Оливером Шоллем и его многочисленной командой в настоящем соборе. В экстерьерных же планах зрителю демонстрируют трехмерную модель строения, воссозданную по материалам фотограмметрии реальной церкви.

«Готический собор – одна из самых сложных архитектурных декораций, в которых можно себе представить съемки динамичной сцены, – признает художник Оливер Шолль. – *Она поистине огромна и включает в себя великое множество всевозможных деталей. Для нас это было очень интересное испытание»*.

То, как эффективно использовать столь обширное пространство, решали представители различных отделов: арт-дизайнеры, каскадеры и специалисты по визуальным эффектам. По словам Шолля, именно благодаря строительным лесам им удалось увеличить полезную площадь декорации и открыть персонажам новые возможности.

«Благодаря лесам мы смогли буквально начать планирование в другом измерении, – объясняет художник. – *Герои получили доступ на крышу и на платформы, так что визуально сцена стала интереснее. Используя строительный кран и леса, персонажи смогли добраться до мест, которые ранее были им недоступны»*.

Над видеорядом первого фильма работала команда из 1400 специалистов по визуальным эффектам, которые обработали 1200 кадров. Можно быть уверенными, что в сиквеле цифры ничуть не меньше. С учетом сумасшедшего успеха продолжения в кинопрокате, триквел не за горами. И в новом фильме Веном встретится лицом к лицу с Человеком-пауком, которому задаст хорошую трепку.

Антагонист, как и Веном, создавался и анимировался в графике по ключевым кадрам

Концепт-арт Карнажа