

«Бэтмен» — мрачный триллер

Бастер Ллойд

Режиссер Мэтт Ривз, изучивший мощные инструменты студии ILM, применявшиеся для создания фильма «Кловерфилд», и возможности компании Weta Digital применительно к франшизе «Планета обезьян», охотно задействовал их последние достижения для воплощения своего видения нового «Бэтмена». Ривз снял мрачный детективный триллер в стиле нео-нуар. В ходе съемок он использовал новую систему светодиодных панелей StageCraft (разработанную для сериала «Мандалорец») студии ILM для достройки фонов, а также виртуальные технологии Weta для постановки погони на Бэтмобиле по автостраде в проливной дождь.

StageCraft

Ключевым моментом стала органичная интеграция и слияние VFX с переосмысленным готическим кошмаром, созданным художником-постановщиком Джеймсом Чинлундом, и мрачным освещением в стиле 1970-х годов («Французский связной», «Вся президентская рать»), предложенным оператором Грейгом Фрейзером.



Виды Готэма представляют собой цифровые изображения, которые выводились на светодиодный экран в режиме реального времени с помощью Unreal Engine

«Мэтт хотел, чтобы городские пейзажи Готэма отличались уникальностью, но при этом воспринимались как настоящие, – говорит VFX-супервайзер Дэн Леммон (трилогия «Планета обезьян»), работающий в студии Weta. – Он хотел, чтобы формы, архитектура и ткань города выглядели так, как будто он реален и действительно пришел в упадок».

Ривза сразу же привлекли возможности системы StageCraft, которую Фрейзер разрабатывал совместно с ILM. На тот момент технология еще находилась в зачаточном состоянии и не была опробована для создания детальных городских пейзажей, требующих большей мощности процессора.

«Грейг был большим сторонником этого инструментария, в частности, реализма, который он приносил в освещение декораций и персонажей, – продолжает Леммон, – когда у нас была значительная часть фона, созданного в цифровом виде из кадров, снятых в Лондоне, Нью-Йорке и Чикаго. Для специалистов по визуальным эффектам возможность снимать и использовать все качества объектива, включая расфокусировку, была очень привлекательной. Но и отсутствие необходимости бороться с недостатками освещения на синем и зеленом экране, когда изображение выглядит плоским и неестественным, было также большим преимуществом».

И все же студии ILM пришлось действовать быстро, создавая в Лондоне объемную декорацию с экранами StageCraft. У нее была всего пара недель, чтобы снять сцены с видами на городскую застройку, в которых участвовали Роберт Паттинсон (Бэтмен), Джеффри Райт (детектив Гордон) и Зоя Кравиц (Женщина-кошка). Это означало, что CG-контент должен был быть готов к использованию в режиме реального времени на движке Unreal Engine и проецироваться на светодиодные экраны позади актеров.

«По мере разработки проекта все больше зданий становились полностью трехмерными, и значительная часть съемочных кадров была убрана, поскольку пришлось заменить фасады и многие архитектурные элементы зданий, а также добавить дождь, – говорит руководитель отдела VFX студии ILM Рассел Эрл. – Мы использовали настройки с разным временем суток: ночь, рассвет, сумерки, день. У нас также были различные положения солнца, которые Фрейзер должен был предварительно выбрать для каждого съемочного дня».

Система Stagecraft особенно хорошо справилась с мягким рассеянным светом, известным как «волшебный час»



Шикарная закатная сцена также был сделана с использованием системы StageCraft

(ред.: так называемое «режимное время»). Это было очень важно для Ривза, который стремился запечатлеть великолепный закатный кадр с Бэтменом в конце фильма в духе «Любовного настроения Вонга Кар-Вая».

«Я хотел сделать такой кадр Готэма, где на переднем плане был бы Бэтмен, а на заднем – город в мягком свете, – сказал Ривз в интервью журналу IndieWire. – Съемочная площадка оказалась гораздо меньше, чем выглядела, поэтому мы достроили окружение и, как мне кажется, добились самого главного – достоверности света. Художники ILM использовали его для генерирования предельно реалистичного городского пейзажа. Именно это мы и пытались сделать, чтобы расширить возможности системы StageCraft».

Погоня

Осветительные приборы в стиле «ретро», которые применял оператор-постановщик Грейг Фрейзер, работали в связке с полноформатной цифровой кинокамерой Alexa LF, специально для которой разработали и изготовили комплект анаморфотных объективов. В частности, эти объективы создавали блики, которые выглядят как каустика, отражающаяся от капель воды, прилипших к фронтальной линзе. Фрейзер также изготовил собственные фильтры, чтобы добиться еще более сильного «загрязнения», для чего нанес силикон для заделки швов на кусочки стекла. Полученные таким способом особенности освещения, усиленные за счет использования флуоресцентных ламп и источников света на основе паров натрия, как бы подчеркивали все недостатки Бэтмена и Готэма. Наиболее эффектно световые эффекты были продемонстрированы во время погони на Бэтмобиле, снятой как бы глазами Бэтмена и напоминающей легендарную погоню в фильме «Французский связной».

«Мы планировали снять основную часть фильма в Ливерпуле, – говорит Леммон. – Это было за неделю до того, как нам пришлось прекратить работу из-за пандемии. Когда вынужденный перерыв подошел к концу, Мэтт вернулся к своему первоначальному плану, который предусматривал погоню на автомобиле по шоссе с лавированием между автовозами. Место действия в Ливерпуле заставило нас пересмотреть этот план. Из-за логистики мы снимали на взлетно-посадочной полосе заброшенного аэропорта, а не шоссе. Но там было ограниченное пространство для съемок без поворотов, эстакад и, самое главное, не было дождя».



Сцена погони – это микс из съемок как реальных, так и павильонных с использованием проекций



Один из многочисленных кадров фильма, полностью переработанных средствами графики

Вот тут-то и пришла на помощь студия Weta. Помимо воссоздания эффектов освещения Фрейзера с помощью виртуальной камеры и композитинга, их основной задачей стала отработка тайминга, композиции и ритма действия.

«Мы добавили дождь и заменили многие автомобили, но поняли, что им требуется проработка действия, в особенности, когда происходит авария, и грузовик позади тачки злодея начинает скользить, что приводит к серии столкновений нескольких машин и взрыву бензовоза, – говорит руководитель отдела VFX Андерс Лэнгландс. – Мы должны были понять, как придать этим событиям визуальную ясность, чтобы зрители могли видеть их в темноте и под дождем. Но краеугольным камнем всего этого является работа со светом Грейга, и многие решения, которые он принял в качестве оператора-постановщика, определили наш подход к источникам освещения, которые мы совмещали с нашим рендерером Мапика».

Однако трехмерщикам студии Weta было нелегко воссоздать некоторые непростые съемочные эффекты, чтобы они соответствовали более сложным вспышкам освещения, поставленного Фрейзером.

«Когда я смотрел на то, как Грейг добавляет силикон в фильтры, слегка приходил в ужас, потому что теперь Weta должна была воспроизвести это, – вспоминает Леммон. – А когда мы добавили виртуальные элементы, чтобы соответствовать этим сумасшедшим искажениям, команда специалистов по композитингу с большим энтузиазмом принялась за интеграцию графики в съемочные кадры».

Фильм «Бэтмен» Мэтта Ривза снискал благосклонность зрителей и кинокритиков. Лента была удостоена трех номинаций на премию Oscar за лучшие визуальные эффекты, звук и грим. Большой финансовый успех нуарного триллера позволит Ривзу и дальше экспериментировать с ушастым супергероем. ■

НОВОСТИ

В Европе появится новый стриминговый сервис

Весной 2024 года Warner Bros Discovery (WBD) планирует запустить свой стриминговый сервис Max в 22 европейских странах.

В мае WBD уже запустила Max в США. Сервис сочетает постановочный контент HBO Max с reality-шоу Discovery.

В состав 22 стран, где весной 2024 года появится Max, входят страны, где уже есть HBO Max, а это страны Скандинавии, Пиренейского полуострова, Центральной и Восточной Европы, а также Нидерланды. Позже к ним присоединятся Франция и Бельгия, где сервиса HBO Max еще нет. В этих двух странах HBO работает через Amazon Prime Video.

Max обеспечит прямые потоковые спортивные трансляции в Европе через Eurosport, обладающий правами на трансляцию тен-

нисных турниров Большого шлема и велосипедных Гранд-туров. Также на Max будет стриминг всей Олимпиады 2024 в Париже – вживую и по запросу.

В некоторых странах будет транслироваться вживую контент из локальных развлекательных сетей WBD.

О запуске сервиса на Mipcom 2023 (Франция) объявили президент WBD по международной деятельности Герхард Зайлер и директор WBD по стримингу в EMEA Лия Хупер Роза.

В Европе ключевыми перспективными территориями запуска Max являются Великобритания, Германия и Италия, где у HBO есть соглашения о стриминге контента со Sky – европейским гигантом платного ТВ.



Герхард Зайлер