

Битва за Марс

Бастер Ллойд

По материалам Disney и FXguide

Интересные факты о фильме

Древние «барсумские» письмена, вырезанные на стенах священного храма в фильме, основаны на изображениях естественных деталей ландшафта, зафиксированных на поверхности Марса земными исследовательскими аппаратами.

Западная литература подарила миру немало увлекательных фантастических историй с интересными героями. Многие писатели выдумывали целые вселенные, населяя их разумными инопланетными существами со своим жизненным укладом и системой ценностей. К таким авторам без сомнения относится Эдгар Райс Берроуз, начавший писать в 35 лет, когда работал в канцелярской компании своего брата. Блокноты этой компании он использовал для рисования раскадровок, которые помогали ему отслеживать развитие сюжета и взаимоотношения персонажей. Когда первый роман уже был близок к завершению, Берроуз задумался о том, как издать свое детище и отправил отрывок в 43 тыс. слов редактору журнала All-Story, озаглавив его «Дея Торис, марсианская принцесса». Редактор Томас Ньюэлл Мэткалф оценил труд начинающего автора и предложил Берроузу 400 долларов за права на серийную публикацию и частичное изменение названия.

Таким образом, герой по имени Джон Картер впервые был представлен аудитории в книге «Под лунами Марса», которая публиковалась по частям на страницах журнала All-Story. А в 1917 году вышло самостоятельное издание романа, озаглавленное «Принцесса Марса». В последующие годы Берроуз написал еще десять романов, объединив их в «Барсумскую» серию – Барсумом в своих книгах Берроуз именуется Марс. Книжки о Джоне Картере вдохновили многих западных кинематографистов и литераторов XX века (Роберта Хайнлайна, Артура Кларка, Рэя Бредбери, Джеймса Кэмерона, Джорджа Лукаса и др.)

и оказали большое влияние на массовую культуру.

Павильон и натура

Режиссером приключенческой ленты «Джон Картер» с бюджетом 250 млн долларов стал Эндрю Стэнтон. Стоит отметить, что это второй крупный режиссер-аниматор, который пробует свои силы в игровом кино. В прошлом году на экраны вышел боевик «Миссия невыполнима: Протокол фантом» за авторством Брэда Берда («Рататуй»), который прокатывала компания Paramount. Эндрю Стэнтон («ВАЛЛ-И») решил не отставать от своего коллеги по студии Pixar и тоже взялся за полный метр с актерами.

Съемки картины стартовали в Великобритании 4 января 2010 года и прошли в павильонах студий Shepperton и Longcross, а также в живописных местах Европы и США. В Соединенном королевстве группа пребывала на протяжении четырех месяцев. К концу апреля команда переехала в штат Юта, где еще три месяца снимались эпизоды на фоне озера Пауэлл, пустыни Мохаве, соляных пустошей Дельта, плоскогорья Большая вода и города Хэнксвилль. Затем съемки перебазировались в район красных скал, у национального парка Grand Staircase. Но обо всем по порядку.

Павильон под номером 17 использовался для выстраивания скромных декораций, включая форт капитана Пауэлла в Аризоне, пещеру апачей и интерьеры подземелий арены. Натурные площадки студии Longcross были преобразованы для двух сцен фильма. Одна из них стала улицей Зоданги, ведущей в гелиумитский Дво-

рец Света, по которой прошли участники свадебной процессии Деи Торис и Саб Тана. Вторая превратилась в нью-йоркский Бродвей XIX века. Интерьер Дворца Света был воссоздан на заброшенном складе в районе Гринфорд, в западной части Лондона. Огромную площадку, способную вместить 400 статистов, отстроили за четыре месяца. Недостающие элементы интерьера были созданы в графике во время монтажно-тонировочного периода.

«Дворец Света – это огромная стеклянная постройка, в которой должна была сниматься финальная сцена церемонии бракосочетания Деи и Саб Тана, – комментирует художник-постановщик Натан Кроули. – Дворец украшал великую башню Гелиума и по форме он напоминал птицу со сложными крыльями, он получился величественным, и в нем сценаристы решили устроить финальную битву».

Некоторые натурные сцены снимались в других живописных местах Великобритании. В частности, железнодорожная станция Sheffield Park на время превратилась в станцию Hudson River, на которой Томпсон встречает Эдгара Райса Берроуза, чтобы сопроводить его в поместье Картера. В один промозглый февральский денек съемочная группа предприняла вылазку на 70 км от Лондона в местечко Хэнли-на-Темзе, где сняла самую эмоциональную и пронзительную сцену в фильме – Джон Картер возвращается на свою ферму и обнаружи-



Концепт-арты



вает, что его дом сожжен дотла, а жена и ребенок жестоко убиты. На съемки этой сцены руководство студии отвело всего одну смену. Пришлось задействовать как первую, так и вторые съемочные группы, чтобы успеть снять все за короткий зимний световой день.

В фильме огромное количество планов с компьютерной графикой, но живописные инопланетные виды преимущественно все же снимались на местности, а не генерировались на компьютере. В представлении Берроуза и Стэнтон Марс – это не Пандора, а Барсум. Кинематографисты нашли подходящие места в Северной Америке, куда отправились в середине апреля 2010 года в составе группы из 70 человек.

Интересные факты о фильме

- Для съемок фильма костюмер Майес К. Рубео создала около 1800 костюмов.

Съемки, как упоминалось выше, прошли в штате Юта.

«Мы хотели снять большую часть сцен на настоящей природе и минимизировать количество искусственных площадок, чтобы аудитория чувствовала, что события происходят по-настоящему, – комментирует продюсер фильма Джим Моррис. – Надеюсь, это придаст фильму аутентичности, реализма и правдоподобия».

«Секрет Юты состоит в том, что на этом месте 25 тыс. лет назад было огромное озеро, – добавляет режиссер Эндрю Стэнтон. – Пополнялось оно не водами рек, а только осадками и со временем вода в озере стала очень соленой, солью пропиталась и почва. Образовавшийся своеобразный мертвый океан очень похож на большую часть марсианских ландшафтов. И, стоя в определенной точке, иногда мож-

но с легкостью представить, что ты находишься на красной планете».

Для сцены путешествия Картера, Деи и Сола по священной реке Иссы художник-постановщик выбрал местечко на озере Пауэлл. Искусственное озеро используется в основном как курортная зона, а также как водохранилище для нескольких близлежащих штатов. Река Колорадо, на которой построено водохранилище, имеет протяженность около 2330 км.

В получасе езды от озера Пауэлл находится национальный монумент Grand Staircase, который был выбран, как основа для древнего разрушенного города и лагеря тарков. Эта территория 93 млн лет

Программа обновления для систем

VECTORBOX

Новый сервер с гарантией
и техподдержкой по системе Trade-In

Подробности на www.vectorbox.ru

или у ваших поставщиков оборудования



Съемки одной из натуральных сцен в штате Юта

назад была частью океанического дна. Почва, очень похожая на марсианскую, состоит из минерала, который называется тропический сланец. Залежи сланца и известняка сформировались еще во время Мелового периода. Скалы, окружающие древние руины, обработали на компьютере, чтобы создать видимость древнего портового городка, куда Таркас отводит Картера и знакомит со своим племенем.

Интересные факты о фильме

На украшение зоданганского свадебного наряда Деи Торис ушло более 120 тыс. страз Сваровски. Каждый кристалл подклеивался вручную.

«В этой пустоши есть что-то романтическое и загадочное, – продолжает Стэнтон. – Мне хотелось, чтобы в новых очертаниях, которые мы создавали на компьютере, угадывались оригинальные формы ландшафта. Например, однажды мы нашли скалу величиной с дом, а может и больше. Внеся небольшие коррективы на компьютере, мы превратили ее в руины здания. Так что я не покривлю душой, заявив, что многие ландшафты, которые увидит зритель, существуют в реальности. Пытливый зритель обязательно задастся вопросом: «Где же они такое нашли?»».

«Мы использовали местность, чтобы создать фундамент нового мира, – дополняет продюсер Колин Уилсон. – В реальности у здания может быть закончен только один этаж, а в фильме вы увидите башню, возвышающуюся над другой башней».

Персонажи

Большая часть действия фильма происходит на Марсе, где Джон Картер знакомится с обитателями красной планеты – расой тарков, а также животными – тоатами и калотами. Всю эту живность предстояло придумать и воплотить в графике на компьютере. С тарков – трехметровых существ с зеленой кожей – был особый спрос, поскольку они играют одну из ключевых ролей в повествовании.

«За основу мы взяли физиологию людей, которые на Земле ухитряются выживать в пустыне, – комментирует Эндрю Стэнтон. – Мы наблюдали за аборигенами, масайскими воинами, бедуинами. Тарки у нас получились очень поджарыми и жи-

листыми, как если бы им всю жизнь приходилось выживать под палящим солнцем пустыни. Теперь же для них настали еще более трудные времена, и все их племя находится на грани вымирания».

В лице вожака тарков Тарса Таркаса главный герой находит себе союзника и друга.

«Одним из самых запоминающихся персонажей книги, за исключением, конечно, самого Джона Картера, является Тарс Таркас, – убежден Стэнтон. – Ему подчиняется зеленое племя марсиан. Эти существа описываются в книге как «рослые, от 2,5 до 4,5 м клыкастые существа с четырьмя руками». Весьма фантастическое описание, поэтому едва ли не первое, за что мы взялись, было создание внешности тарков. Нужно было придумать, как сделать ее правдоподобной с учетом марсианской гравитации и климата».

Все существа, в том числе разумные тарки, моделировались и анимировались на компьютере. Процесс создания включал несколько стадий. Все начиналось с эскиза

Интересные факты о фильме

Постановщик трюков Том Струзерс утверждает, что 98% своих трюков Тейлор Китч (Джон Картер) выполнял сам. В том числе прыжок на 25 м в сцене, где Картер заново учится ходить в условиях марсианской силы притяжения, прыжок на 20 м в ходе битвы с разъяренными белыми приматами на арене Тарков и прыжки с общей дистанцией в 75 м по марсианским пустошам. Однако в самых зрелищных кадрах прыгает не актер и даже не каскадер, а компьютерный двойник.

и макета из глины в студии Legacy Effects, которая славится в Голливуде дизайном диких существ. Художники этой студии создавали пришельцев для фильма «Ковбой против пришельцев» и десятков других известных лент. Эскизы, выполненные в программе Zbrush, пересылались в студию Double Negative, специалисты которой работали над анимацией и подготовили в общей сложности более 900 планов с компьютерной графикой. Отметим, что тарков анимировали с использованием техники захвата движений. Чтобы зеленые инопланетяне были более правдоподобными, их роли сыграли голливудские звезды – Уиллем Дэфо («Человек-паук»), Томас Хейден Черч («Человек-паук: Враг в отражении») и Саманта Мортон («Особое мнение»), которым пришлось играть на ходулях, носить серые однотонные костюмы с черными точками – маркерами для последующего их замещения компьютерными моделями существ. Такие же маркеры «украшали» лицо актера, в то время как две прикрепленные к шлему камеры фиксировали его мимику. Схожая технология была применена при работе над «Аватаром» и «Тинтином: Тайной единорога». Отметим, что техника захвата движений была для режиссера Эндрю Стэнтон в новинку, но он не ступевался.

«Волшебство, которое вы увидите на экране, целиком и полностью зависит от профессионализма аниматора и актера, – говорит Стэнтон. – И тут особой разницы с анимационным кино нет – достаточно получить качественную озвучку, выполненную профессиональным актером, и вдохновить ею аниматора на создание колоритного цифрового персонажа».

В тех сценах, где актеры не имели возможности ходить на ходулях, им на голову надевали бутафорские головы инопланетян для направления взглядов других лицедеев, игравших героев нормального роста. Стоит отметить, что во внешний облик вожака тарков – Тарса Таркаса – художники включили черты Клинта Иствуда.

Шестипалых тоатов, которыми управляли тарки, сгенерировали и анимировали в трехмерном редакторе Autodesk Maya специалисты студии Double Negative. Дизайн был разработан художниками Legacy



Тарков играли актеры на ходулях и в серых костюмах. Позднее модели инопланетян строились в графике и анимировались с учетом данных об игре, полученных с помощью камер для захвата движений

Effects, которые предоставили британцам эскизы, выполненные в Zbrush. На площадке актеры ездили на задекорированных и переделанных под съемку электро-мобилках, которые позднее удалялись из кадров и подменялись CGI-тоатами. Диковинных существ анимировали по ключевым кадрам. Для сцен с диалогами, когда герои сидели на тоатах, кинематографис-

ты использовали управляемую с компьютера подвижную платформу, которая воспроизводила заранее заданные движения.

Что касается существа из семейства калотовых по прозвищу Вула, то внешний облик этого огромного животного, похожего на ящерицу и собаку с десятью лапами, придумали художники Legacy Effects, опираясь на рисунки концепт-иллюстратора Михаэ-

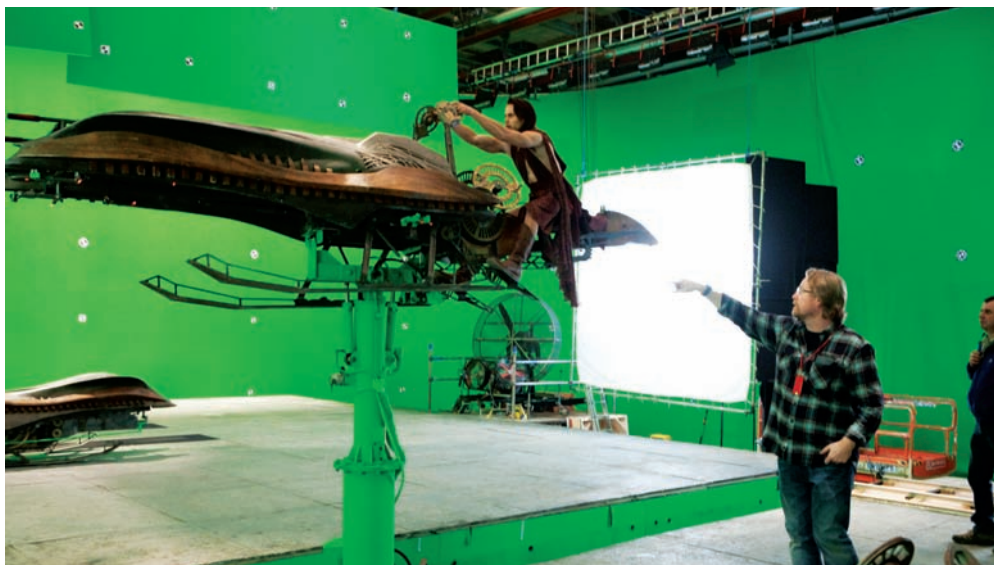


Существо по прозвищу Вула

ля Кутче («Алиса в стране чудес»). Чтобы вымышленные существа правдоподобно смотрелись на экране после интеграции их в сцены с актерами, специалисты по симуляциям добавили в кадры разные эффекты, например, летевшие из под лап пыль и песок. Частицы генерировались в программе Atom и Houdini. При этом Atom при просчете загружал графическую видеокарту, что позволило ускорить время рендеринга.

Огромных белых обезьян, с которыми Джон Картер сражается на арене, смоделировали и анимировали в студии Double Negative. При этом британские специалисты создавали персонажей по дизайну, разработанному в Legacy Effects. В свою

очередь художники Legacy Effects брали во внимание иллюстрации Михаэля Кутче. Основная сложность с анимированными моделями белых марсианских обезьян была связана не с настройкой скелета и анимацией, а с шерстью. Трехмерщикам пришлось повозиться с масштабом, чтобы волосинки не казались чересчур длинными. Масштаб регулировался по кадрам. Шерсть, похожую на медвежью, генерировали в Autodesk Maya, а частицы грязи – в Houdini. Для кадров, где лапа мертвого животного демонстрируется крупным планом, мастера Legacy Effects изготовили муляж из силикона, покрытый белой шерстью.



В сценах полета актер сидел на бутафорском летательном аппарате. Съемка происходила на зеленом хромакейном фоне

Корабли

Если живностью занимались британские специалисты Double Negative, то техникой и пейзажами – художники Cinesite. Всего на их долю выпало более 800 планов с компьютерной графикой. В динамичных кадрах, общих или панорамных планах зрителю показывают компьютерные модели летающих аппаратов, но это не значит, что художественный отдел не строил декорации и макеты. Например, самый большой павильон студии Longcross превратился в палубу корабля, на которой снималась динамичная батальная сцена. На крупных и средних планах герои играли на частично построенных палубах летных судов. Более того, в кадре присутствовали физические эффекты – настоящая пиротехника, когда один из кораблей атаковали с воздуха. Позднее взрывы и огонь были усилены средствами компьютерной графики.

Интересные факты о фильме
 • Язык тарков был придуман тем же ученым, что и язык На'ви («Аватар»).

Еще одно любопытное транспортное средство в картине – летающий квадроцикл или нечто ему подобное. Актер сидел на макете, которым управляла система Motion Control. Съемка велась на фоне зеленого экрана. На общих же планах зрителю показывают цифровую копию квадроцикла и трехмерного дублера актера.

Пан или пропал?

Студия Disney делает большую ставку на проект «Джон Картер». Это один из самых дорогостоящих фильмов в истории гиганта индустрии развлечений. Затраты на производство и продвижение сопоставимы с расходами на блокбастер «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца» Гора Вербински. Ждет ли опус Эндрю Стэнтона столь же успешная прокатная судьба? Не факт. Маркетинговые исследования свидетельствуют о том, что история про Джона Картера не заставляет подростков в нетерпении грызть ногти в ожидании премьеры. На момент написания статьи многие заокеанские аналитики предсказывают детисцу Disney не более 30 млн за премьерный уик-энд, что расценивать иначе как катастрофа нельзя. Но мы запасемся оптимизмом. В конце концов не прокатом единым жив кинобизнес, есть еще мерчендайзинг и, вполне возможно, что игрушки в виде зеленых многоруких чело-вечков и мохнатых белых обезьян покроют затраты «мышинной фабрики».