

«Мстители: Финал»

Бастер Ллойд

Вот и вышли новые «Мстители» – заключительный фильм марвеловской киноэпопеи длиной в 11 лет и 22 кинопроекта. Блокбастер получился невероятно пафосным и с эмоциональным надрывом, чтобы поклонники утирали слезы. Вместе с этим «Мстители: Финал», безусловно, самый зрелищный проект из всех кинокомиксов Marvel. И наиболее дорогой. Производственный бюджет картины составил 356 млн долларов США, что эквивалентно трехлетнему обороту отечественного кино. Визуальных эффектов тут еще больше, чем в «Войне бесконечности» из-за немислимого трехчасового хронометража.

Съемки

«Мстители: Финал» и «Мстители: Война бесконечности» снимались параллельно в Атланте, в павильонах студии Pinewood. Производство завершилось в январе 2018 года, но потребовались досъемки, которые прошли с сентября по октябрь. Технологически оба проекта – «Финал» и «Война бесконечности» – идентичны. Оба сняты в формате IMAX на ARRI Alexa 65 IMAX. В обоих встречаются одни и те же герои с одними и теми же способностями. А вновь прибывшие персонажи имеют солидные проекты, поэтому многие активы для графики, опять же, уже были. Визуальные эффекты создает пул сработавшихся и хорошо зарекомендовавших себя на предыдущих проектах студий, среди которых стоит выделить Industrial Light & Magic (ILM), Double Negative (DNEG), Framestore и Digital Domain. Предыдущий фильм был номинирован на Oscar за лучшие визуальные эффекты. Очевидно, что продолжение также получит упоминание Американской киноакадемией, а быть может, и выиграет.

Фильм снимался в Штатах, за исключением первых сцен, которые ставили по другую сторону океана, – в Великобритании, в рамках производственного календаря «Войны бесконечности». Нужно пояснить: после того как в Эдинбурге был отснят материал для фильма

«Мстители: Война бесконечности», съемочная группа отправилась на юг, чтобы снять несколько сцен для продолжения в местечке Сент-Эббс на южном побережье Шотландии и в английском Дареме, в главном соборе города.

«Собор Дарема является одним из самых красивых в Европе, – говорит режиссер Джо Руссо, – Он поражает. Нам очень повезло снимать там, потому что мы получили в кадре удивительный размах с минимальным применением графики. То есть большая часть того, что есть на экране, это именно сам собор. Когда ты можешь войти в локацию такого масштаба и визуализировать, как ты намереваешься снимать задуманную сцену, то это бесценный подарок для режиссера, потому что это вносит в твою работу четкую конкретику. Это также добавляет реализма в актерское исполнение, потому что актеры работают не на фоне зеленого экрана, а в реальном мире».

Эндрю Треллетт, настоятель Даремского собора, рассказал о его истории: «На его возведение ушло 30 или 40 лет, потому что такое великолепие за ночь не построишь. Уникальность нашего собора заключается в том, что его основная часть, в которой и происходили съемки, практически не изменилась с момента постройки, и все громадные колонны, высеченные из камня вручную, являются оригинальными. Готический стиль архитектуры создает строгую, мрачную атмосферу, но при этом нет недостатка в свете. А когда собор подсвечивали с использованием профессионального светового оборудования, он стал выглядеть еще более величественно».

Дополнить внешний облик собора выпало главному художнику картины Чарльзу Вуду, который построил стены и прочие сооружения внутри собора, чтобы получить желаемую картину. «Только человек с талантом Чарльза Вуда может окинуть взглядом такое пространство и понять, что мы можем использовать, а что нет, – говорит режиссер Энтони Руссо. – Он определил, какие архитектурные элементы надо скрыть, чтобы они не диссо-

«Мстители: Финал» поставил несколько кассовых рекордов и уверенно движется к титулу самой кассовой картины в истории кино. Важно помнить, что это в первую очередь аттракцион, и тогда удовольствие от просмотра гарантировано.

нировали с нашей мифологией, а также, что можно надстроить на уже существующие конструкции. Это был очень сложный процесс».

«Мне было немного страшно перед тем, как мы отправились в собор, чтобы на месте выяснить, как его нужно видоизменить, чтобы он отвечал нашим потребностям для фильма, – говорит Чарльз Вуд, – Даремский собор не вполне обычен в том смысле, что по духу это больше монастырь, чем церковь. И первым делом мы выделили зоны, которые можно было бы доработать с помощью декораций».

На стены собора нанесено очень сложное покрытие, и у нас ушло много времени на подбор аналога, чтобы декорация максимально органично вписывалась в реальный исторический интерьер. Мы просто хотели создать пространство, которое несло бы в себе смысл. Мы не пытались как-то нагрузить или визуальнo усилить это сооружение. Напротив, хотели немного его приглушить и вывести на передний план его характер. На мой взгляд, это один из величайших соборов в мире, и для меня было огромной привилегией работать в нем».

Чарльз Вуд так тщательно подошел к работе на этой локации, что работники и служители собора не могли отличить реальные сооружения от декораций. Вуд и его команда сняли слепки с реальных камней, из которых построен собор. Затем они отправились к местному каменщику, чтобы изучить технику реставрации. Это позволило им подобрать нужную текстуру при окраске искусственных камней, которая идеально подошла к оригинальной.

Чарльз Вуд и его команда преобразили еще одну реальную локацию, когда превратили центральную улицу города в Токио для драматиче-



Постеры фильма



Кадр из фильма



Актеры с датчиками движения для MoCap-съемки

ского возвращения Соколиного Глаза. «Соколиный Глаз, скрывающийся под одеянием ронина, чинит беспредел в Японии под предлогом восстановления порядка», – объясняет сценарист и продюсер Стивен МакФили.

«Это агрессивная сцена, и это мне нравится, поскольку я думаю, что она зацепит зрителей», – добавляет Джо Руссо, – Мы не до конца понимали, насколько она напряженная, пока не приступили непосредственно к съем-

кам, и это больше всего меня удивило, но я думаю, что она хорошо передает душевное состояние Клинта».

Также напряжение сцены усиливает новый образ Соколиного Глаза, в котором доминирует его более темная сторона. Художник по костюмам Джудианна Маковски описывает образ и его эволюцию: «Костюм ронина, естественно, пришел из комиксов. Я очень тесно работала с Райаном Майнердингом, чтобы сохранить

этот дух ронина. Однако первоначальный вариант костюма ронина был крайне неудобен, поэтому он претерпел множество доработок. Но основной концепт остался неизменным, поскольку нам было важно получить именно этот конкретный образ».

«Я восторгаюсь Джудианной, – говорит Энтони Руссо, – Не знаю, встречался ли нам с Джо кто-то более талантливый и изобретательный в этой области. Все костюмы наших

Устройства распределения питания



- 14 выходов IEC в компактном корпусе 1U
- проходной вход/выход powerCON
- фильтр ЭМП по входу
- разгрузочная штанга для фиксации кабелей
- маркерная лента
- предохранитель и индикатор состояния по каждому выходу
- USB порт для зарядки мобильных устройств

ООО «ЛЭС-ТВ» www.les.ru
+7 (499) 995-0590 / +7 (495) 234-4275

героев очень сложно разработать и создать. Она находит способ сохранить баланс, в том смысле, что костюмы выглядят фантастически, но при этом ты веришь, что подобное одеяние может существовать в реальном мире. Это тот баланс, к которому мы с Джо стремимся во всех аспектах наших фильмов киновселенной MARVEL».

Новый образ ронина особенно выигрышно смотрелся в декорациях пост-апокалиптической Японии, созданных Чарльзом Вудом и его командой. Режиссер Джо Руссо был поражен, когда впервые прибыл на эту локацию: «Чарльз Вуд поистине превзошел самого себя с дизайном этой декорации, которая повысила уровень напряжения в сцене. Дело в степени детализации. Это не просто Токио. Это Токио после разрушительного катаклизма, потрясшего планету Земля. Это уникальный взгляд на Токио. Здесь суровый реализм переплетается с миром мифическим, и Чарльз со своей командой виртуозно собрали все эти элементы воедино».

Еще одним фактором, усилившим эту сцену, стало участие в ней актера Хироюки Санада, который привнес в проект свой многолетний опыт в боевых искусствах. «Нам было крайне важно, чтобы в данной сцене был человек, мастерски владеющий мечом, а в этом у Хиро практически нет конкурентов среди актеров, – говорит Джо Руссо. – Невозможно рассказать историю в одном эпизоде, если у тебя нет такого пронзительного актера, который способен дубль за дублем держаться на равных с лучшими каскадерами мира. Мы сняли 10 дублей сцены, где Хиро больше минуты дерется на улице. Там было много боевой хореографии, и все это и под дождем, и посреди ночи. И с каждым дублем он показывал лучший результат».

При этом постановщиком схваток назначили Моник Гэндертон, после того как ее руководитель Сэм Харгрейв решил попробовать себя в роли режиссера второй съемочной группы, снимающей масштабные боевые сцены. Но самый смак в этой картине, конечно, – герои. Поэтому нужно остановиться на центральных и самых крутых – Железном человеке и Таносе.

Эволюция Железного человека

Mark 1

Первый «Железный человек» – один из лучших проектов Marvel. Самый цельный и сбалансированный. В нем зрителю показывают три костюма серии Mark – от кустарного и неуклюжего до высокотехнологичного. В работе над образом принимали участие разные студии. Костюм Mark 1 создавали в студии Стена Уинстона и в компании The Embassy при участии Gentle Giant. Уинстон построил полноразмерный макет, который отсканировали в Gentle Giant, после чего передали



Танос

компьютерную модель в The Embassy, где ее уже довели до ума и анимировали для динамичных кадров. Анимировалась модель при помощи техники захвата движений. Gentle Giant снимала данные с каскадера, а для одной из сцен, предшествовавших побегу, в роли MoCap-актера выступил режиссер Джон Фавро. Финализировалась анимация в программе XSI, окончательная же модель визуализировалась в Lightwave. На этапе композитинга ее вписывали в сцену, построенную по материалам HDR-съемки площадки. Огонь симулировался во Flowline немцами из студии Scanline. Прошло уже 11 лет, а эффекты в «Железном человеке» по-прежнему смотрятся достойно.

Mark 2 и Mark 3

Созданием цифровых версий Mark 2 и Mark 3 занимались спецы ILM, опиравшиеся на концепты и костюмы, придуманные мастерами Стена Уинстона. Цифровой Железный человек стал на 6 см выше ростом, чем муляж.

Уровень комбинирования настоящего костюма с цифровыми элементами варьировался от кадра к кадру. Иногда Дауни, например, надевал бутфорский шлем или перчатку, а все остальное дорисовывалось в графике. При этом трехмерщики использовали студийную систему iMoCap, разработанную для фильма «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца». С ее помощью они осуществляли трекинг движений актера на площадке. В дополнение к этому iMoCap предоставлял видеореференс для анимации.

В последующих фильмах ничего принципиально не изменилось. Костюм Железного человека создавался и анимировался графически, а бутфорские его части использовались эпизодически. Их созданием занималась студия Legacy Effects – правопреемница легендарной Stan Winston.

Танос

Фиолетового злодея создавали трехмерщики Digital Domain и Weta Digital в зависимости от сцен. Компании использовали различные подходы, но на результате этот никак не отразилось. На площадке Джош Бролин играл свою роль в MoCap-костюме, но далеко не всегда в павильоне Volume. Почти никогда. 90% сцен с ним снимались в декорациях с вмонтированными камерами и сенсорами для считывания движений.

Для считывания лицевой анимации Бролин и другие актеры, например, Руффало, игравший Халка, носили шлемы с HD камерами, которые снимали со скоростью 48 кадр/с.

После утверждения монтажа команда получала временной код по MoCap, лицевой анимации и съемке. Затем специалисты приступали к отслеживанию лиц. До этого момента рабочие процессы всех студий по работе над мимикой схожи, но дальше начинаются различия.

Digital Domain применила два новых инструмента для работы со снятым материалом и входящими данными – программы Masquerade и Direct Drive. Masquerade придает процессу работы большую гибкость за счет алгоритмов машинного обучения, которые анализируют данные MoCap-сессий и трехмерные сканы. То есть Masquerade соотносит скан физиономии актера с MoCap-данными и за счет интерполяции превращает 150 лицевых MoCap-точек в модель из 40 тыс. точек. Происходит конвертация одной геометрической сетки в другую, имеющую более высокое разрешение.

После этого Digital Domain использует Direct Drive для переноса полученных данных сначала на трехмерную модель актера, а потом и на его персонажа. Программа ранее была опробована на «Красавице и чудовище».

В Weta Digital применяли более традиционный подход к анимации персонажей, без новомодных алгоритмов машинного обучения. Но разницы в качестве с Digital Domain нет никакой. ■