

Битва с ордой: фильм «300 спартанцев»

Бастер Ллойд



В июне 2004 года режиссер Зак Снайдер, известный по фильму «Рассвет мертвецов», был нанят для постановки комикса «300 спартанцев». Снайдер переписал вместе со сценаристом Куртом Джонстадом сценарий, изначально предложенный студией. Создатель комикса Фрэнк Миллер позже тоже подключился к проекту как продюсер и консультант.

сцены. Съемки стартовали 17 октября 2005 года в Монреале и завершились спустя 60 дней. Весь фильм, кроме одной сцены, снимался на синем фоне для последующей рирпроекции. Речь идет о путешествии через сельскую местность, которое снималось на открытом воздухе, но опять же с заменой фона средствами компьютерной графики. Съемка производилась на пленочные, а не цифровые камеры. Несмотря на обилие компьютерной графики в проектах Снайдера сам он принадлежит к числу режиссеров, которые до последнего цеплялись за пленку. К слову, визуальных эффектов в картине «300 спартанцев» много даже по современным меркам.

Монтаж и обработка

Монтаж и обработка проходили в монреальской Meteor Studios, в американских Pixel Magic и Hydraulx, а также в немецкой Scanline VFX. Примечательно, что до сегодняшнего дня сохранилась только немецкая компания, которая сумела выйти на американский рынок и зарекомендовала себя в качестве одной из ведущих студий для создания симуляций сплошных сред. Огонь,

Картина «300 спартанцев» создана в той же стилистике, что и культовый «Город грехов» – еще один фильм, сделанный по комиксам Фрэнка Миллера. Единственным исключением, отличающим ленту от бумажного комикса, является рассказчик Дилий. Снайдер использовал повествовательную технику, чтобы показать зрителям субъективное видение событий сюрреалистичного «мира Фрэнка Миллера». Именно благодаря введению в сюжет рассказчика Снайдер попытался обосновать появление в кадре фантастических персонажей вроде монстров и тем самым существенно поднял планку зрелищности. В этой статье рассказывается о том, как Заку Снайдеру удалось снять настолько визуально мощный фильм, который даже спустя годы после своего выхода на экраны по-прежнему производит сильное впечатление.

Подготовительный период

За два месяца подготовки к съемкам кинематографисты подготовили более 600 костюмов, сотню щитов, стрел и мечей. Некоторые из них были переработанными моделями, доставшимися в наследство от героико-исторических фильмов «Троя» и «Александр». Помимо этого производственный отдел изготовил 13 аниматронных лошадей и одного волка для открывающей картину



Съемки фильма проходили в павильонах канадской киностудии. Окружение достраивалось средствами графики



Scanline VFX отвечала и за создание водных сцен

воду и дым специалисты студии симулируют в программном комплексе Realflow. Художники поработали над 1500 планами с графикой. Крис Уоттс и Джим Бисселл настроили технологический процесс, получивший название The Crush. Он позволил художникам Meteor Studios манипулировать цветами сцены, повышая контраст изображения. Различные моменты фильма подкрашивались и изменялись, чтобы лучше передать настроение в кадре.

Хотя большая часть фонов фильма создавалась на компьютерах, кинематографистам все же требовалось создать грубые приближенные модели ландшафта, по которому актеры могли бы пройти. Для этого они соорудили ряд многоразовых каменных скульптур, которые можно было бы модифицировать и повторно использовать по мере необходимости. Самым большим набором таких декораций стали настоящие врата, которые были построены на площадке вне закрытого студийного павильона. Во всех остальных случаях декорации размещались в павильонах, где ветродуи имитировали порывистый ветер.

Сцена с волком

В сцене с молодым царем Леонидом зрителю показывают огромного волка с красными глазами. Юному актеру противостоит аниматронная кукла, которой управляют пять операторов из студии Creature FX. Волк высовывал язык, а его морда была способна принимать 20 разных выражений. Эти же специалисты изготовили крупы лоша-

дей, которые гибли по сюжету в ходе боя. Предварительно сцену превизуализировали по раскадровке, в роли которой выступил сам комикс. Задний план достраивался средствами графики при помощи техники 3D matte painting.

Грим

В фильме отличный пластический грим. Упоминания заслуживает уродливый горбун, в кульминационный момент предающий царя и его воинов. Дизайн героев воплощался в эскизах, а потом отливался во вспененном латексе по формам. В общей сложности на грим актера уходило около пяти часов. Императора Ксеркса играл Родриго Санторо, кожа которого также покрывалась специальной краской, придававшей коже золотистый оттенок. Самого высокого воина играл тот же актер, что и противника Ахиллеса в «Трое», – Вольфанг Петерсен. Его кожу, как и тела других каскадеров, украшали шрамы, сделанные с помощью гримировочных накладок. Департаменту грима, насчитывавшему 20 художников, требовалось около двух часов на подготовку 50 статистов к съемкам.

Батальные сцены

Фильм Зака Снайдера впечатляет батальными сценами. Бои снимались минимум с трех камер с частотой, которая варьировалась от 75 до 120 кадров в секунду. Огромные слоны и носороги – это персонажная анимация. Все модели строились и анимировались в программе Maya. Многочисленные стрелы, пронзающие плоть, – это графика, реализованная уже в другом пакете Lightwave. Там же симулировались искры, всплески крови и грязь. Общие планы с массовой потребовали создания толпы. Эта задача решалась с помощью плагина, разработанного для Lightwave. Мантии и одеяния также зачастую симулировались на компьютере.

Фильм «300 спартанцев» Зака Снайдера с производственным бюджетом 65 млн долларов США собрал в мировом прокате свыше 460 млн долларов. Картина стала ярким примером визуальной стилизации, которая оказала существенное влияние на ряд последовавших проектов. Сиквел блокбастера в схожей стилистике оказался чуть менее успешным, но окупился. А вот продолжению «Города грехов» уже не повезло. ▶



Батальные сцены превизуализировались