

Когда добро притворяется злом. Фильм «Малифисента»

Бастер Ллойд

За 90 лет существования студии Disney зрителям было представлено более 125 самых разнообразных злодеев. Стервелла Де Виль, Шерхан, Урсула и Шрам своими коварными планами нагоняли страху на детвору и взрослых на протяжении десятилетий, но хоть пугали они нас далеко не по-детски, не поддались их своеобразному очарованию было сложно. Самой коварной и зловредной из всех отрицательных персонажей студии Disney можно считать колдунью Малифисенту из сказки «Спящая красавица» – подлинную царицу тьмы, чье имя переводится как «сотворение зла или вреда».

«Персонажи, подобные Малифисенте, неожиданно прекрасны и невероятно умны, – утверждает исполнительный продюсер Дон Хан. – Поэтому зритель им симпатизирует. За Малифисентой приятно наблюдать – она отнюдь не мелодраматичная негодяйка из детской сказочки. Этот персонаж намного богаче, насыщенной и интересней».

В июне в прокат вышел фильм, который стал своеобразным подарком к 55-летию Малифисенты. Злую волшебницу оживили и рассказали ее историю новому поколению зрителей. Кто-то может счесть вольную интерпретацию классической сказки кощунством, но кинематографистам очень хотелось отдать должное оригинальному анимационному фильму компании Disney.

Анджелине Джоли, сыгравшей в фильме главную роль, также было важно сохранить наследие оригинального фильма.

«Зрители увидят, что она – все та же загадочная Малифисента, – обещает актриса. – Помню, в детстве мне очень импонировало ее необычное чувство юмора. Ей нравится быть злой, и она этого не скрывает. В ней ничего не изменилось и надеюсь, что зрителям понравится, как я ее

сыграла. Впрочем, вы узнаете и что-то новое о Малифисенте – например, почему она такой стала».

Рогатая королева

Одними из ключевых элементов в образе Малифисенты стали рога и лицевые пластиковые накладки. Именно эти детали легли в основу всех прочих характеристик внешности героини. Работу поручили семикратному обладателю премии «Оскар», специалисту по гриму Рикку Бэйкеру. Первым делом он создал в компьютерной программе внешний облик Малифисенты таким, каким его видел.

«Держа в памяти образ Анджелины Джоли, я не хотел слишком уж усердствовать над ее лицом, – говорит Бэйкер. – Будь на то моя воля, я бы поработал только над рогами и ушами. А лица вообще бы не касался. Но Анджелина хотела, чтобы мы изготовили протезные накладки на лицо, которые подчеркнули бы злобу Малифисенты. Я сделал ряд набросков, в итоге мы остановились на нескольких наборах накладок на скулы и уши и, конечно, на рогах. Сначала мы нарисовали скетчи, затем вылепили голову Анджелины из гипса и отлили все накладки, чтобы актриса могла одобрить один из наборов».

Бэйкер смастерил накладные скулы, нос и уши для Джоли из силикона и наполнил их гелем. Скулы Малифисенты бросаются в глаза, но на самом деле накладки были весьма миниатюрными (меньше полсантиметра в самом широком месте и всего сантиметр длиной) и крепились над скуловой костью.

«С рогами нам пришлось помучиться, ведь целый день раздувать по съемочной площадке с таким украшением никто не захочет, – улыбается Бэйкер. – Я хотел сделать их съемными и легкими, эта довольно хрупкая конструкция возвышалась на 30 см над головой актрисы, ее нелегко было и потерять, зацепившись, скажем, за дверной проем».

Бэйкер и его команда вылепили три пары рогов различной формы.

«Я сделал несколько набросков, по которым мы впоследствии нарисовали рога на компьютере, – рассказывает он. – И только после этого приступили непосредственно к лепке. Затем выбрали тот вариант, который нам понравился больше других».

Чтобы актрисе было комфортно, рога были изготовлены из легкого, но прочного полиуретана.

«После многочисленных экспериментов мы остановились на шлеме, на котором крепились основания рогов, – объясняет Бэйкер. – Сами рога удерживались при помощи мощных магнитов. Между дублями они снимались».

Магниты также защищали Анджелину Джоли во время выполнения трюков со страховкой.

«Если актриса падала или за что-то цеплялась рогами, они без труда отсоединялись, – рассказывает Бэйкер. – Хотя именно поэтому нам пришлось подготовить множество пар запасных, а для трюковых сцен была изготовлена пара прорезиненных безопасных рогов».

В мультфильме «Спящая красавица» кожа Малифисенты была зеленого цвета. В новом фильме было принято решение отказаться от этого оттенка.

«Мы хотели, чтобы героиня выглядела красивой и привлекательной, не казалась каким-то монстром, – говорит Бэйкер. – В игровом фильме Малифисента должна была быть более человеческой».

Образ Малифисенты в исполнении Джоли дополнили контактные линзы. *«Эту идею предложила сама Анджелина, – утверждает Бэйкер. – Линзы были раскрашены художником, специализирующимся в этом необычном ремесле».*

Головные уборы

Когда дизайн рогов был утвержден, эстафету принял шляпник Джастин Смит. Он придумал, чем и как можно раскрасить рога, а также

Рога были изготовлены Риком Бэйкером из полиуретана



Малифисента

предложил массу вариантов головных уборов для Малифисенты в исполнении Джоли. Первым делом Смит тщательно ознакомился со всеми наработками художника по костюмам Анны Шеппард, а затем перенес выбранный костюмером дизайн на головные уборы героини, чтобы все было выполнено в одном стиле.

«Анжелика вдохновила меня на создание нескольких потрясающих головных уборов, – рассказывает Смит. – Рассказывает Смит. – Разумеется, все они были разработаны для Малифисенты, рогатой героини. Кажется, мне удалось передать ее характер – она балансирует между злобой и волшебством».

Работая над дизайном шлема для рогов, Смит часто консультировался с Анжелиной Джоли.

«Анжелика хотела, чтобы головной убор полностью скрывал ее прическу, но не был похож на тюрбан, – рассказывает он. – У нас ушло немало времени, прежде чем мы подобрали вариант, соответствовавший требованиям Анжелины и передающий сущность ее героини. Тогда от дизайна мы перешли к подбору экзотической кожи, как варианты рассматривали чешую питона, рыбку чешую и некоторые редкие виды кожи».

Смит сшил шесть разных головных уборов, которые соответствовали различным временам года и конкретным сценам.

«Летний головной убор обтянут кожей питона, – рассказывает Смит. – Для церемонии крестин мы соорудили кожаный вариант. Весенний был шит из полосок различной кожи, так что казался пестрым. Впоследствии он был покрыт лаком и раскрашен. Кроме того, у нас был еще один убор орлиной расцветки с кожаными вставками по бокам».

Сказка в павильоне

Съемки фильма начались 11 июня 2012 года в знаменитой английской студии Pinewood Studios. Большая часть картины снималась именно на площадках этой легендарной студии. На протяжении пяти месяцев съемочная группа занимала шесть павильонов и натурные площадки размером в несколько квадратных километров.

Художники-постановщики Гари Фриман и Дилан Коул, а также декоратор Ли Сэндейлс много работали со Стромбергом над интерьерами и экстерьерами, чтобы создать поистине эпические декорации.

«Мы выстроили около 40 декораций, начиная с небольшой комнатки 3×3 м и заканчивая большим залом площадью в 464 м². – отмечает Фриман. – Все они были сложны как в архитектурном, так и в техническом плане. Мы использовали множество самых различных дизайнов – североамериканские ландшафты, замки и сказочные домики».

Именно благодаря своему опыту работы художником-постановщиком режиссер Роберт Стромберг смог без труда донести свое видение декораций до всей съемочной группы.

«Роберт очень четко представлял, что хочет увидеть, – утверждает Фриман. – Он стремился создать реальный мир с едва уловимой капелькой фантастичности, чтобы зрителям не казалось, что они попали на иную планету. Должно было сложиться впечатление, что вы уже видели эти места раньше – может, в какой-то книге, может, во время прогулки по лесу. Но что-то магическое незримо присутствует на каждой площадке. Это чувствуется и в архитектуре. Каждый когда-то бывал в средневековом замке, и помнит, как зачаровывает это строение. Мы просто стремились вывести это очарование на новый качественный уровень».

«Над миром людей доминирует гигантский замок с очень четким силуэтом, – продолжает Фриман. – Он ни в коей мере не вписывается в окружение, он словно какой-то монумент. В сказочном мире создания появляются из деревьев и тесно связаны с природой и друг с другом».

Старинный замок короля Генри – в точности воссозданная как внутри, так и снаружи копия величественной постройки, которую аниматоры нарисовали в 1959 году.

«Замок в анимационном фильме был настоящим произведением искусства в плане дизайна, – добавляет Фриман. – На момент выхода фильма подобная графика и детализация могли считаться авангардными. Художники применили нестандартный подход к выбору цветовой палитры, не боясь конфликтующих цветов. Глядя на отдельные элементы, невольно ловишь себя на мысли: «Это не работает». Но когда все элементы собирались в единую картинку, цвета, как ни парадоксально, гармонировали».

«Многое мы взяли от неприступного монастырского города Сэнт Майклз Маунт, – продолжает художник. – Кроме того, довольно часто сверялись с самим замком студии Disney, у которого силуэт тоже очень четко выражен. Многое мы взяли от этого замка, но многое и изменили, чтобы он не казался слишком уж сказочным. Его архитектура вполне естественна и не вызывает чувства нереальности. Помимо измененного масштаба, мы использовали более дорогие материалы, чем те, которые можно увидеть в обычных нормандских замках. Например, выложили пол мрамором. Выглядело впечатляюще».

На строительство и украшение площадки у 250 строителей и 20 художников ушло около 14 недель.

panaura®

dedolight®

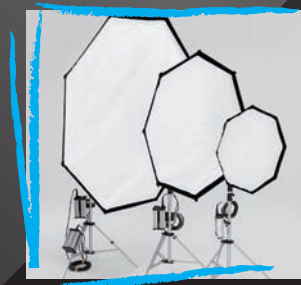


DLHPA7x2DT

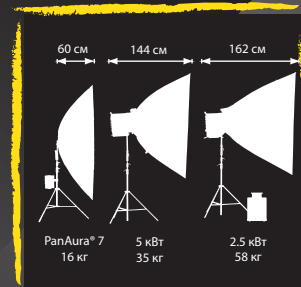
- 2 газоразрядные лампы ЛН/ДС
- Макс. мощность 1150 Вт

DLHPA7x2T

- 2 галогеновые лампы 3200K
- Макс. мощность 2000 Вт



Линейка софтбоксов PanAura - 7', 5' и 3' (Octodome) имеет большую площадь излучения и обеспечивает высокое качество «обволакивающего» света без ярких световых пятен.



При съемке в ограниченном пространстве глубина осветительного прибора может стать решающим аргументом для решения творческих задач. С глубиной 162 см и мощностью 2000 Вт PanAura всегда выигрывает.

DEDOTEC

DEDOTEC Russia

info@dedotec.ru

www.dedotec.ru

тел.: +7(495)6519642

Компьютерная анимация

«Малифисента» поразила зрителей масштабными и необычными локациями как в мире людей, так и в сказочном мире. Кроме того, на экране появились фантастические существа, которые свободно меняли свое обличье. Такую историю невозможно было бы рассказать без использования визуальных эффектов. Обязанности старшего супервайзера по визуальным эффектам выполнял Кэри Вильегас, который работал с Робертом Стромбергом на протяжении 15 лет.

«Последним фильмом, на съемках которого мы работали с Робертом, стала «Алиса в стране чудес», – говорит Вильегас. – Практически каждый кадр фильма на этапе монтажа мы обрабатывали на компьютере и тогда неплохо набили руку на спецэффектах. На съемках «Малифисенты» мы использовали куда больше реальных декораций и эффектов. Фильм получился иным, более реалистичным, несмотря на мистический сюжет, правдивости в нем намного больше».

Съемки фильма, локации и действующие лица которого существуют только в воображении, затруднительны по многим причинам.

«Работать на фоне синего экрана по силам не каждому актеру, – говорит Стромберг. – Но на нашей съемочной площадке были настолько талантливые актеры, что мы и сами порой забывали, что находимся не в сказочной стране. Их игра нас завораживала».

«Феи – наглядное тому подтверждение, – продолжает режиссер. – Часть фильма они предстают перед зрителем уменьшенными до полуметра и способными свободно летать по воздуху. Впрочем, их роли играли потрясающие актрисы, которые сделали своих героинь очень комичными и уникальными. Когда я наблюдал за их актерской игрой, то забывал о том, что вообще-то это актрисы, что они подвешены на страховочном тросе и произносят какие-то заранее заученные реплики».



В фильме Стромберга свыше тысячи планов с визуальными эффектами

Для Вильегаса и его команды создание фей стало одним из самых сложных заданий.

«Персонажей играли гениальные актрисы, поэтому мы не хотели упустить ни одного нюанса их мимики, – говорит Вильегас. – Сложность состояла в том, что феи были всего полметра в высоту и двигались очень быстро, как пчелы. Мы поняли, что эти волшебные создания придется полностью генерировать на компьютере».

При съемках фей, которых сыграли Имелда Стонтон, Джуно Темпл и Лесли Мэнвилл, Вильегас и его команда использовали технологию Performance Capture (захвата мимики актера). И хотя по сюжету рост героинь не превышал полуметра, все нюансы мимики были зафиксированы и переданы предельно тщательно. Команда специалистов по визуальным эффектам использовала по 150 маркеров, крепившихся на лице каждой из актрис, чтобы передать малейшие гримасы оцифрованным персонажам. Феи получились очень комичными – с большими головами, широко распахнутыми глазами. Многие другие пропорции были также целенаправленно нарушены. Для построения точной копии трехмерной модели лиц кинематографисты использовали систему Lightstage. Эта же технология применялась при создании главного героя картины «Загадочная история Бенджамина Баттона» и исполинов в фэнтези «Джек: истребитель великанов».

Еще одним техническим и творческим испытанием стали визуальные эффекты, связанные с крыльями Малифисенты.

«Малифисента – крылатая фея, она может свободно передвигаться по воздуху, – рассказывает Вильегас. – Ее крылья стали почти самостоятельными персонажами, живут собственной жизнью и едва ли не обладают независимым интеллектом. Они всегда должны находиться в движении, поэтому уже на ранних этапах работы мы приняли решение сделать их полностью в компьютерной графике. Это – один из тех элементов, правдоподобности которых невозможно добиться реальными спецэффектами. Именно этим мы руководствовались при выборе способа создания крыльев».

К счастью, Вильегас смог заручиться помощью дизайнера пластического грима Дэвида Уайта и его команды, которые соорудили крылья Малифисенты в натуральную величину.

«В производстве компьютерных эффектов очень помогает наличие фотографического изображения или модели, которую можно взять в руки,

рассмотреть текстуру в реальных условиях, – объясняет Вильегас. – Так мы можем понять, как лучи солнца играют на поверхности того или иного предмета и как отбрасывается тень. Всякий раз, когда мы собираем какой-то макет вручную (пусть он и не появится в фильме), это очень помогает добиться предельно реалистичного компьютерного эффекта».

Оборотень Диаваль также стал подопечным Вильегаса и его команды специалистов по визуальным эффектам. По природе своей персонаж является вороном, но Малифисента может превращать его в самые различные существа, и даже в человека.

«Именно эти трансформации серьезно усложняли работу над персонажем, поскольку свой облик Диаваль менял довольно часто, – говорит Вильегас. – А мы хотели сделать так, чтобы ни одна метаморфоза не была похожа на другую. Поэтому в качестве отправной точки всегда брали что-то, что происходило в сцене, предшествующей трансформации – движение тела персонажа или проносящегося ворона. Это помогло сделать каждое превращение уникальным».

Немало Вильегасу и его команде пришлось поработать над птичьими элементами в каждом из образов Диавала.

«Мы старались оставить несколько перышек в каждом из принимаемых им обликов, – утверждает Вильегас. – Когда он становился волком, мы решили заменить волчьи лапы на вороны. Тут нам пришлось немного поработать с масштабом, поскольку вороны лапы на порядок меньше волчьих. Было довольно непросто сделать так, чтобы столь не сочетаемые элементы выглядели гармонично в одном существе. Мы были активно вовлечены в съемочный процесс, поскольку нам требовалось контролировать массу факторов: как на то или иное существо действует сила притяжения или ветер, как кожа или мех будет выглядеть при том или ином освещении, где на одежде будут появляться складки. Нюансов было бесконечное множество».

Вильегас с коллегами населил волшебное королевство Малифисенты сказочными существами. Процесс работы начинался с создания скетчей и набросков существ в соответствии с описанием сценаристов и той роли, которую играл персонаж в фильме. Затем изображение переносили в специальную компьютерную программу, которая помогала просчитать внешность персонажа в трех измерениях.

Команда Вильегаса также создала массивную стену терновника, которую Малифисента воздвигает, чтобы защитить сказочное королевство.



Анимированный стебель терновника без текстуры и шейдинга и законченная модель



Батальные сцены снимались на площадке на синем фоне (слева); кадр из фильма после компьютерной обработки

«По размеру преграда сопоставима с Великой китайской стеной, а по структуре больше похожа на бобовый стебель из сказки Джозефа Джейкобса, – рассказывает Вильегас. – Терновая стена участвовала и в батальной сцене. Множество солдат пытаются поджечь изгородь, и в этот момент она оживает. Ростки не только подвижны, но и способны выпол-

нить определенные действия. Скажем, они могут поднимать солдат в воздух и отбрасывать их».

Грандиозный успех

Сказка «Малифисента» заработала в премьерный уик-энд порядка 70 млн долларов США, установив рекорд для всех картин с участием Анджелины Джоли. Ревизионист-

ская концепция классической истории о спящей красавице заинтересовала американскую аудиторию. Режиссерский дебют выдающемуся художнику-постановщику Роберту Стромбергу определенно удался. Продюсеры не ошиблись с выбором, доверив кресло режиссера опытному визионеру с несколькими большими фэнтезийными проектами за плечами.



SFERAVIDEO Autodesk Flame Premium – новое слово в DI-WorkFlow

Официальный партнер компаний:

Autodesk, DVS, DFT, Dolby, ARRI, Pandora Int.

Авторизованный Сервисный центр

Профессионального Оборудования:

Sony, Panasonic, ARRI, Clear-Com, Grass Valley (Thomson), DFT, JVC

Оптики:

Canon, Fujinon, Carl Zeiss

Тел.: +7 (495) 737-7125, 737-7098

E-mail: mail@sfera-video.ru