

Король вампиров: фильм «Дракула»

Бастер Ллойд

Дракула – один из самых популярных и тиражируемых образов в массовой культуре. Одних только фильмов с ним снято больше пятидесяти. Тем не менее кинематографисты вновь и вновь обращаются к мистическому герою, прототипом для которого послужил румынский князь Влад Цепеш – ветеран войны против Турции, прославившийся жестокостью и кровожадностью. С подачи Брэма Стокера он превратился в Князя Тьмы – вампира и душегуба. Самыми известными о Дракуле, пожалуй, следует признать картины «Носферату, симфония ужаса» (1922) и «Дракула Брэма Стокера» (1992).

Режиссер Гэри Шор, сделавший себе имя в мире рекламы, не ступевался перед именитыми предшественниками и взялся за постановку новой картины о Князе Тьмы. Производственные шестеренки конвейера запустили продюсеры киностудии Legendary Pictures, вернувшие в этом году на экраны Годзиллу. Было решено не переносить действие картины в наши дни и недалекое прошлое, поэтому Дракула сражается за собственные земли в историческую эпоху Влада Цепеша, то есть в XIV веке.

Студия Framestore CFC

Бюджет картины составил 70 млн долларов, что несколько меньше суммы, обычно выделяемой на постановку масштабных фильмов – порядка 100...120 млн долларов. Воплощением режиссерских фантазий при помощи визуальных эффектов занимались художники прославленной студии Framestore, в фильмографии которой «Гравитация» и «Золотой компас», отмеченные премией «Оскар».

«Дракула», конечно, не получит «Оскар» за визуальные эффекты, но щедрую порцию зрелищности аудитории преподнесет. В фильме порядка 740 планов с визуальными эффектами. Супервайзером проекта был назначен Кристиан Манц, которого студия наняла, когда он заканчивал работу над фэнтези «47 ронинов» (2013). К моменту встречи с режиссером картины художники успели подготовить концепт-арт. Еще до запуска проекта в производство кинематографисты поставили задачу – сделать фильм о Дракуле, который максимально дистанцировался бы от предыдущих картин об этом герое. Они даже составили список того, что не следует делать, чтобы не повторять предшественников. Манцу понравилась идея продюсеров отказаться от вампирской готики и сосредоточиться на историческом материале, который вдохновил Брэма Стокера на написание своего знаменитого романа. Псевдоисторическая среда, в которой разворачивается действие, предполагала батальные сцены и живописные пейзажи с замками. Сразу стало понятно, что многие из подобных кадров будут создаваться пол-

ностью на компьютере. В «Дракуле» нет ни единого кадра с живыми мышами, и часть локаций и битв также никто не снимал.

Вампиры

Над обликом вампиров художники работали на протяжении нескольких месяцев, прежде чем режиссер и продюсеры остановили свой выбор на распадающейся плоти.

«Мы не хотели, чтобы главными элементами образа нашего Дракулы были только зубы и бледная кожа, – говорит супервайзер по компьютерной графике Бен Ламберт. – Мы решили показать, что внутри у него живет нечто страшное. И каждый раз, когда он падает под палящие лучи солнца, внутренне существо начинает проявляться.»

Превращения происходили без применения пластического грима. Изображение актера дорабатывалось средствами графики, для этого художники использовали особые шейдеры. В наиболее эффектных кадрах с распадом на солнце зрителю демонстрируют компьютерную модель Дракулы. Для этих кадров на площадке Люк Эванс играл в гриме и с зелеными маркерами.



Обице планы с армией турков создавались средствами компьютерной графики



Режиссер Гэри Шор и исполнитель главной роли Люк Эванс на съемочной площадке

Сражения

Проект предоставил возможность специалистам Framestore проявить себя на поприще батальных сцен.

«Мы не создавали толпы достаточно давно, а здесь было где развернуться, – рассказывает Бен. – На вооружение взяли инструмент fMob и визуализатор Arnold.»

Воинов переднего плана создавали при помощи плагина Golaem, трехмерщики Framestore успешно использовали его в работе над рекламными роликами. Студия активно сотрудничала с разработчиками Golaem, которые по запросу специалистов Framestore расширили функциональные возможности плагина. Позднее программисты студии визуальных эффектов интегрировали его в fMob.

Замок Дракулы

Одно из крупных и кровопролитных сражений происходит вблизи замка, полностью созданного на компьютере.

«Студия Universal прислала нам черновой концепт, который послужил для нас отправной точкой, – объясняет CG-супервайзер Джипи Ли. – Наша работа включала добавление деталей Тронному залу, строительство коридора и зубчатых стен. Все трехмерные объекты были секционными, это позволило нам уменьшать или увеличивать разрешение в разных областях модели по мере необходимости. Предварительно мы изучили изображения замков из разных уголков Европы, чтобы наша модель получилась более достоверной по времени и деталям».

После недолгого знакомства зрителя с замком, королевскую обитель показывают уже лежащей в руинах. Разрушениями занималась команда художников по спецэффектам. В ходе работы они использовали симуляцию динамики твердых тел, запускали цифровые ядра из пушек, которые рушили стены; дым, гарь и обломки добавляли слоями.

Летучие мыши

К каждой фигуре виртуального воина был прикреплен риг, а к нему – присоединялась модель мыши, в результате у воинов получался костюм, похожий на летучую мышь. Аниматор решал, в какой момент такая мышь отцеплялась от рига, и летающие зверьки разлетались в разные стороны по-разному во время бега Влада Дракулы сквозь ряды турок. Число мышей в кадре



Замок Дракулы был смоделирован в 3D художниками студии Framestore

было увеличено программным способом, то есть аниматорам не потребовалось анимировать каждую тварь отдельно.

Аниматоры не ограничились трансмутацией летучих мышей. Они сформировали из грызунов огромный торнадо, который направил на турецкое войско Дракула. У трехмерщиков были концепты и превиз сцены, поэтому они понимали, что задача сведется скорее к арт-проектированию, а не к симуляции. Каскадерские трюки с использованием системы трюков дали ответ на вопрос, насколько далеко и высоко солдат может быть подброшен в воздух. Но даже несмотря на наличие фантастического вихря из мышей, художники не хотели, чтобы действие окончательно выходило за рамки правдоподобия. Летучие мыши добавлялись в кадры слоями, и это было сложной задачей для композитинга. Требовалось рото-

скопировать и интегрировать мышей, а также симулировать солдат, оружие и доспехи. Определенно, эти кадры оказались самыми сложными с технической точки зрения.

Старания кинематографистов не прошли даром, публика оценила новый фильм о Дракуле, проголосовав на премьере долларом и рублем. За первые три дня проката в Северной Америке картина заработала немногим более 23 млн. долларов. В России дела у Князя Тьмы тоже пошли неплохо – в нашей стране фильм за те же первые три дня проката заработал 10 млн долларов (порядка 390 млн. руб.), показав лучший результат года для картин, выпущенных в 2D-формате. Финал «Дракулы» подразумевает возможность продолжения, а зрительский успех непременно подстегнет продюсеров на съемки сиквела. ▶

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