

Андроиды как люди: «Бегущий по лезвию 2049»

Бастер Ллойд

По материалам Warner Brothers и fxguide.com

В октябре на мировые экраны вышел сиквел одного из самых легендарных фантастических фильмов в истории кино. Картину «Бегущий по лезвию 2049» очень тепло приняли кинокритики и пресса, но широкая публика оказалась менее благодарной. Лента не стала хитом в кинопрокате, как и первый фильм, который вышел в 1982 году и удостоился долгой жизни и оваций только на домашнем видео. Если же отбросить рассуждения о финансовой стороне кинопроекта, а оценивать исключительно художественно-постановочные решения, то в этом у сиквела Денни Вильнева победа по всем фронтам. Канадскому дарованию удалось не только передать дух первой картины, но и привнести частичку своего видения, благодаря чему продолжение уже причисляют к числу лучших сиквелов, наряду с «Терминатором 2» и фильмами «Чужой».

Подготовка и съемки

До начала съемок фильма режиссер Дени Вильнев провел несколько недель в компании своего друга, оператора Роджера Дикинса («Убийца»), делая раскадровки и наброски будущей картины.

«Труднее всего было связать два фильма воедино визуально, сохранить ощущение того, что попал в будущее, вдохновленное прошлым. Дикинс – один из величайших операторов нашего времени. Чтобы подготовиться к нашим съемкам, он взял отпуск на год. Разработанные им для фильма системы освещения и другие устройства были самыми сложными из всех, что он создал за свою карьеру», – рассказывает Вильнев.

Художник-постановщик Деннис Гасснер вспоминает: «Я попросил Дени, если это возможно, описать дизайн одним словом. В ответ услышал: «Брутальность. Мне хочется, чтобы архитектура была брутальной». Отталкиваясь от этого, мы начали работать, упорядочивая кропотливо собираемые скетчи и рисунки в то, что я называю «визуальным языком» фильма».

Съемки картины проходили в Венгрии. Съёмочная группа арендовала шесть павильонов и натуральных площадок Origo Studios в Будапеште и три павильона Korda Studios в Этеке. Кроме того, некоторые сцены фильма снимались на натуре в разных районах страны.

«Мы выбрали именно Венерию и, в частности, Будапешт, поскольку нам очень понравил-

ся городской ландшафт – здесь можно было найти и восточно-европейскую архитектуру, и брутальный советский реализм», – вспоминает исполнительный продюсер и директор съёмочной группы Билл Карраро.

Вильнев отмечает: «Будапешту присуща своя уникальная эстетика, которая очень хорошо подходила для фильма. Некоторые сцены мы снимали прямо на улицах, поскольку найденные нашими скаутами постройки в точности соответствовали атмосфере картины».

Декорации и автомобили

Деннис Гасснер выстроил мир фильма практически с нуля на площадках студий Origo и Korda, прислушавшись к желанию Вильнева работать в реальных декорациях.

«Мне нужно было видеть этот мир, поскольку именно он должен подталкивать героев к принятию тех или иных решений», – объясняет Вильнев. – Уже на ранних стадиях работы мы решили выстроить все декорации и использовать рирпроекции лишь в экстренных случаях. Всех актеров это очень обрадовало. Разумеется, без компьютерных эффектов не обошлось, поскольку некоторые локации требовали графической достройки. Но то, что вы увидите на заднем плане – реальные декорации».



Компьютерная модель города и спиннеров и кадр из фильма

Вначале главный герой по имени Кей летит на ферму Сэппера Мортон в машине, которую фанаты первого фильма назвали спиннером.

«Первое, что мы соорудили, был спиннер Кея, – рассказывает Гасснер. – Он похож на автомобиль из оригинального фильма, но более брутальный и угловатый». «Работая над интерьером салона, мы стремились показать, что машине уже не менее 10...15 лет, чтобы чувствовалось, что она через многое прошла. Все потертое, можно заметить масляные разводы, царапины, сколы...», – дополняет арт-директор Пол Инглис.

Для Кея было собрано сразу два спиннера, один из которых мог ездить и имел двери с сервоприводом, открывающиеся вертикально. Автомобиль, оснащенный гидравлической подвеской и электрическим мотором, мог развивать скорость до 80 км/ч. Другой спиннер был спроектирован с таким расчетом, чтобы он мог летать на тросах или быть закреплен на кране когда Райан Гослинг находился внутри машины. Камеры были закреплены позади актера и фиксировали то, что он видел сквозь ветровое стекло, пока дворники тщетно пытались справиться с непрекращающимся дождем.

Помимо спиннера Кея, в кадрах фильма есть и другие автомобили, в том числе огромный многоместный спиннер-лимузин и машина Декарда.

Ферма Сэппера Мортон была выстроена на натурной площадке Origo Studios. Именно там происходит схватка Сэппера и Кея, которую поставил координатор трюков Джоэл Крэмер.

«Райан Гослинг не делает бесцельных движений, – утверждает Крэмер. – Каждую свободную минуту, которую у него было не так много, он тратил на тренировки и схватывал все буквально на лету».

Была выстроена огромная декорация с множеством кабинетов и архивов корпорации Уоллеса. Личный офис владельца корпорации Ниандера обставлен в почти спартанском стиле. В центре помещения есть окруженная широким заполненным водой рвом площадка, добраться до которой можно только по каменному мостику, автоматически появляющемуся из-под воды. Оператор-постановщик Роджер Дикинс использовал водную гладь для создания бликов, игравших на стенах и потолке.

«Освещение стало едва ли не главным элементом в интерьере офиса Ниандера, – рассказывает арт-директор Иглис. – Роджер с самого начала решил, что свет в нем должен быть естественным, почти солнечным. В помещении нет ни единого окна, через которое мог бы пробиваться свет извне. В городе никто давно уже не видел Солнца, поскольку небо постоянно затянуто непроницаемым смогом, но в своих апартаментах Уоллес сотворил собственное рукотворное солнце».

Башня Уоллеса возвышается над домами менее успешных жителей Лос-Анджелеса, которые изо дня в день стремятся только к одному – выжить. Место общего сбора – многолюдный рынок под открытым небом, где люди и репликанты могут купить все, что только душе угодно, начиная с продуктов питания и предметов домашней утвари и заканчивая интимными услугами. Рынок был выстроен в павильоне студии Korda. В нестройных рядах палатки перемежаются с торговыми автоматами, снабженными сенсорными экранами и кричащими световыми панно. Над головами посетителей рынка проносятся поезда, а в толпе снуют мотоциклисты. В съемках сцены было занято 300 статистов, одетых в соответствующие времени костюмы.

Расследование приводит главного героя на юг, в район Сан-Диего, где его спиннер совершает вынужденную посадку на бескрайнюю свалку. Горы мусора



Компьютерная модель мусорной свалки и кадр из фильма

SFERAVIDEO

Авторизованный поставщик комплексных решений для кинематографа и ТВ
Системная интеграция
Все виды сервисной поддержки

стали, пожалуй, самыми масштабными декорациями, которые художники и дизайнеры выстроили на натурной площадке студии Origo. Декоративную свалку впоследствии расширили при помощи компьютерных спецэффектов и миниатюр, и она уходила за горизонт. На ней видны груды искореженных металлических конструкций, в которых смутно угадывались те или иные части списанных гигантских танкеров и военных кораблей. Из соображений безопасности все металлические предметы, которые оказывались вблизи актеров, были заменены на копии из выкрашенной резины.

На горе бесформенного металла возвышался собранный из гигантских спутниковых тарелок штаб мистера Коттона. Интерьер убежища воссоздавался в павильонах студии Origo, на электростанции советских времен в Иноте, расположенной в часе езды от Будапешта, и на заброшенном складе венгерского города Киштарча.

Но самые напряженные дни съемочная группа провела в огромном бассейне, который был выстроен специально для съемок кульминационной сцены фильма. Строительством бассейна емкостью около 3,8 тыс. м³ и глубиной 1...5 м, руководил супервайзер по спецэффектам Герд Нефцер. Но в бассейне вода была спокойной, а действие сцены происходило на бурном море с разбивающимися волнами, и эту проблему предстояло решить.

«Я пересмотрел множество самых разнообразных волновых установок, но образуемые ими волны не достигали нужной нам высоты, поэтому нужно было что-то придумать, – рассказывает Нефцер. – Наша команда раздобыла

несколько промышленных контейнеров с пропаном, которые были закреплены на подвижных кронштейнах. Чтобы получить высокие волны, контейнеры попеременно погружали в воду и выдергивали наружу».

Команда по разработке специальных эффектов соорудила платформу, отвечавшую за подвижность спиннера, в который ударяются волны, так как при накате волны автомобиль должен был раскачиваться. Этот стенд было очень непросто разработать и собрать.

Продюсеры озаботились и тем, чтобы актеры не замерзли в бассейне, проводя в нем по несколько часов кряду. На площадке постоянно работал дизельный бойлер, который поддерживал температуру воды на уровне комфортных 26°C. Ночью температура воздуха падала, и над бассейном начинал клубиться туман, создавая атмосферу таинственности.

Миниатюры

В фильме можно увидеть некоторые ландшафты с высоты птичьего полета, которые создавались в миниатюрах в новозеландской компании Weta Workshop. Правда, некоторые из этих миниатюр были просто гигантскими.

«Мы выстроили башню Уоллеса, которая во время действия фильма считалась одним из самых высоких зданий на Земле, в масштабе 1/600, и все равно макет возвышался в нашей студии на 4 м. В каждом конкретном случае мы тщательно выбирали масштаб будущего макета. Необходимо было учитывать множество факторов. Насколько приблизит-

ся к объекту камера? Каковы поверхностные текстуры здания? Каков будет размер реальных предметов? И, наконец, насколько сложно будет вытащить макет из нашей студии и доставить его на площадку? Например, декоративную свалку нам пришлось создавать в масштабе 1/48, хотя масштаб 1/24 был бы предпочтительнее, но тогда нам просто не хватило бы места на студии», – рассказывает оператор компании Weta Алекс Фанке.

Цифровая модель

Несмотря на желание режиссера снимать по максимуму в рукотворном мире, в фильме очень много компьютерной графики, над которой работали ведущие европейские студии: MPC («Книга джунглей»), BUF («Валериан: город тысячи планет») и Double Negative («Интерстеллар»). Трехмерщики дорисовывали пейзажи, анимировали летающие автомобили и подменяли миниатюры компьютерными моделями на некоторых пла-



Работа над цифровым образом героини: актриса на площадке, компьютерная модель головы и кадр из фильма



На площадке снимают актрису для голограммы и кадр из фильма

нах. Но самый примечательный эффект связан с персонажами. В первую очередь речь идет о воссоздании репликанта Рейчел из первой картины. Эту работу поручили специалистам MPC, которые в свое время отлично справились с воссозданием молодого Шварценеггера для фильма «Терминатор: Генезис».

Под руководством супервайзеров по спецэффектам Ричарда Клегга и Джона Нельсона трехмерщики смоделировали цифровую голову Рейчел.

«Это была самая сложная задача не только в этом фильме, но и во всей моей карьере», – рассказывает Нельсон.

На роль молодой дублерши Шон Янг продюсеры утвердили Лорен Пети, которая отыгрывала роль Рейчел для кадров, предназначенных для последующей обработки. Пети в костюме, гриме и с маркерами на лице сыграла эпизод с Джаредом Лето и Харрисоном Фордом. Актрису снимали несколькими дополнительными камерами, которые помогли впоследствии выстроить анимацию, а также воспроизвести довольно сложное освещение. Постаревшая Шон Янг (игравшая Рейчел в оригинальной версии) также присутствовала на площадке для референсов и отыграла эти сцены. После чего обе – Пети и Янг – провели день в Будапеште, отыгрывая сцену в шлеме MoCap с маркерами на

лицах. Присутствие в фильме Шон Янг оставалось самым большим секретом фильма.

Затем было произведено сканирование головы Шон Янг при помощи установки DI4D PRO Facial Capture System в лаборатории ICT Университета Южной Калифорнии. Этот скан охватывал микрогеометрию лица актрисы. Свою модель специалисты MPC начали строить с черепа героини, который за всю жизнь практически не меняется и служит отличной базой для строения лица. Цифровая скульптура позволила воспроизвести пропорции лица героини с учетом всех ракурсов Рейчел из первого фильма. Напомним, что в картине Ридли Скотта героиня часто оказывалась недостаточно или слишком контрастно освещенной, к тому же ее снимали с малой глубиной фокуса, размывая многие детали. Так что художникам потребовалось о многом догадываться.

Создав точную копию головы, трехмерщики MPC занялись прической, применив внутристудийную разработку Fertility для симуляции. Чтобы протестировать внешность героини, художники MPC опробовали три плана из оригинального фильма с участием Рейчел, используя свою компьютерную версию.

В комнате Уолласа освещение создавали два кольцевых осветительных прибора с 256 лампами с линзами Френеля по 300 Вт каждая,

и свет ламп пульсировал на лицах персонажей. Это осложнило работу специалистов по спецэффектам, которым нужно было имитировать и освещение.

Во время съемки сцен команда MPC также выполнила видеограмметрию с использованием шлема DI4D от Dimensional Imaging и захват мимических поз Шон Янг, и изучила ее манеры. Режиссер картины хотел увидеть на экране три этапа изменения личности: сначала героиня уверена в себе, потом она ощущает влечение и в самом конце испытывает разочарование, потому что понимает, что ее отвергли. При анимации этих кадров видеограмметрия служила только референсом, но вся анимация была сделана вручную художниками MPC. Это давало аниматорам больше гибкости, а режиссеру – возможностей для контроля.

Огромное внимание художники уделили глазам. Кроме моделирования и выстраивания физически верных текстур и шейдеров, специалисты воспроизвели все отражения от освещения и рассеивание лучей.

«Если глаз двигался даже на миллиметр, то мы симулировали движение тканей в глазном яблоке, – комментирует Ричард Клегг. – Мы потратили несколько месяцев на изучение анатомии глаза и мускульной системы лица, что позволило воспроизвести движение кожи и мягких тканей вокруг глаз».

DVB WORLD 2018

**Конференция + выставка
Варшава · 12-14 марта**

**РАСШИРЯЯ
ЦИФРОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ**

DVB World 2018 приходит в Варшаву с трехдневными конференцией и выставкой, полными новостей от DVB, информации об индустрии и отличными возможностями для общения.

www.dvbworld.org

реклама