

Веселая тварь. Фильм «Веном»

Бастер Ллойд



Над видерядом фильма работала команда из 1400 специалистов по визуальным эффектам, которые обработали 1200 планов. Лента вышла в кинопрокат, продемонстрировав завидную прыть – при бюджете 100 млн долларов США блокбастер за первые три недели проката заработал более 400 млн. Очевидно, что мы еще встретимся с Веномом в кинотеатрах.

Почти с самого начала октября (с 4 числа) российский кинопрокат разрывает «Веном». Комикс про огромного и страшного, как душа российского депутата, персонажа. Взявшись за работу над фильмом, кинематографисты понимали, что его внешность будет крайне важна для фанатов вселенной Marvel. Все фанаты знают, что у Венома – острые как бритва зубы, зловещие глаза и, конечно же, длинный язык.

Разумеется, Венома полностью создали средствами компьютерной графики. Своим появлением на больших экранах он обязан получившему две премии Oscar супервайзеру по визуальным эффектам Полу Фрэнклину и армии специалистов британской студии Double Negative (DNEG). Для справки – Фрэнклин и DNEG прославились сотрудничеством с Кристофером Ноланом. И свои Oscar отхватили за его проекты – «Начало» и «Интерстеллар».

На ранних стадиях обсуждения проекта Фрэнклин и режиссер Рубен Фляйшер сошлись во мнении, что движения Венома не должны быть похожими на человеческие. «Веном кардинально отличается от всех других персонажей, которых вы когда бы то ни было видели в кино, – отмечает Фрэнклин. – Он похож на человека, но обладает нечеловеческими способностями. Он умеет произвольно менять длину конечностей, вообще может как угодно трансформироваться. При необходимости его тело изменяет свою структуру, становясь жидким. Он способен выдерживать колоссальный урон, наносимый противниками. Может показаться, что он неуязвим, хотя, конечно, это не так. И у него есть своя ахиллесова пята».

Фрэнклин работал не только над внешностью монстра, но и над его движениями. «Инопланетянин способен просачиваться сквозь поры кожи, не говоря уж об одежде, – объясняет он, – при этом он абсорбируется телом носителя. Впервые мы видим симбионта в виде бесформенного черного слизня, после чего он сливается с телом Эдди. В дальнейшем Веном периодически проявляет себя в виде существа с большими белыми глазами, чем-то напоминающими пятна на теле касатки».

Веном принимает жидкую форму, отрацивает щупальца, может превратиться в сеть или материю, выстреливает конечностями. Все это, как и множество других эффектов, было поручено создать команде по разработке визуальных эффектов. «На самом деле, Веном может динамично и безостановочно меняться, адаптируясь к условиям боя, – объясняет Фрэнклин. – В поединке с Райотом он демонстрирует свои способности, становясь острым, как бритва. Нам приходилось учитывать все аспекты феноменальной адаптивности существа. Каждая способность существа уникальна и разрабатывалась командой специалистов по визуальным эффектам отдельно».

Субстанция

Веном и другие инопланетные создания фильма – это симбионты, субстанции без определенной формы, которые проникают в живые существа и полностью подчиняют их себе через полную трансформацию.

«Они не обладают определенной формой тела, но мы хотели наделить их четкими характеристиками, – говорит Пол Франклин. – Они должны были выглядеть угрожающе и действовать как хищники. В качестве визуальных референсов художники использовали изображения моллюсков, слизняков, гидр, а также видео с ньютоновскими жидкостями и поведение амёб, снятое цейтрафером».

Команда аниматоров создала гибкую основу, поверх которой специалисты по VFX запустили симуляции, придав поверхности симбионта пористость, сквозь которую просматривалась слоистая структура субстанции.

«В процессе разработки художники обнаружили неожиданную вещь, – продолжает Франклин. – То, как слои мембранной ткани складывались сложными катящимися движениями. При этом они будто имели смысл, скорее всего потому, что его делали аниматоры».



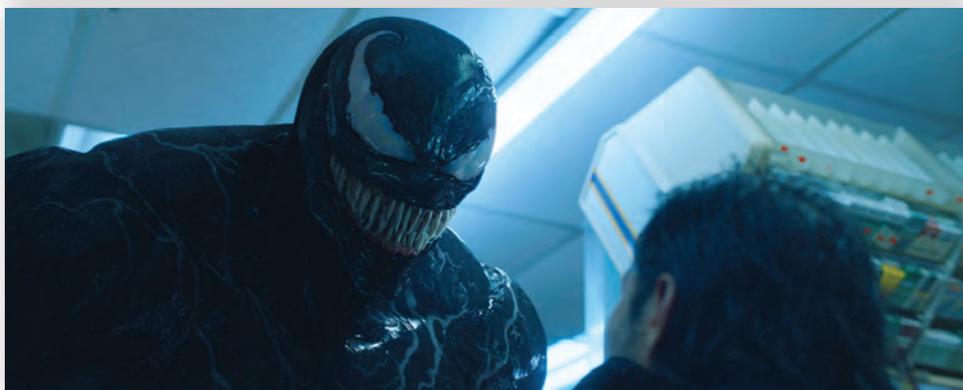
Взрослая особь

Для съемок команда по разработке визуальных эффектов привлекла рослого статиста ростом под 2 м. На голове у него был шлем с закрепленным на темени мячиком. Именно на этот мячик должны были смотреть актеры, которые по сюжету общались с Веномом, – там находились глаза существа.

«Работа статиста дала представление о том, какое пространство на съемочной площадке будет занимать Веном, – говорит Фрэнклин. – Это помогло в работе и операторской группе, и актерам, и декораторам. Когда во время монтажа мы вставили компьютерного персонажа, он отлично вписался в сцену».

Фрэнклин признается, что ему было очень интересно работать над дизайном и поведением Венома, и ему не терпится увидеть реакцию зрителей на творчество своей группы. *«У Венома очень страшная внешность, особенно зубы, – рассказывает Фрэнклин. – Иногда он кажется каким-то демоном, но демоном с завидным чувством черного юмора. Персонаж крайне остроумен, свой сарказм он перенял у Эдди. Во многом Эдди и Веном дополняют друг друга, создавая новый собирательный образ, который и представлен в фильме».*

«Мы подошли к разработке персонажа очень тщательно, – продолжает Франклин. – Тестировали разные поверхности и текстуры, включая матовые, которые в отдельных случаях выглядели, как кожа акулы. Веном в фильме появляется преимущественно в ночных сценах, поэтому если бы мы сделали его матовым и черным, его было бы почти невозможно увидеть. Но с другой стороны, если бы мы сделали его совершенно блестящим, он превратился бы в черный хром. Именно поэтому художники приняли умное решение сделать



его полувлажным. При этом он влажный, но не везде и всегда это выглядит одинаково. Будто он чем-то смазан».

Помимо Венома, специалистам по визуальным эффектам нужно было создать четырех других симбионтов, включая Райота. Полностью сгенерированные на компьютере, Веном и Райот сойдутся в зрелищном поединке в кульминационной сцене фильма. Специалистам по компьютерной графике пришлось проработать не только хореографию боя для людей и их инопланетных альтер эго, но и учитывать разрушаемые декорации.

По словам Фрэнклина, работа над Райотом в корне отличалась от работы над Веномом: «С

точки зрения дизайна мы должны были показать, что Райот и Веном принадлежат одному и тому же виду и прибыли из одного мира. Но при этом нам нужно было придумать, как сделать их совершенно разными. Кроме того, это не должна была быть схватка двух равных по силе существ. Необходимо было сделать акцент на том, что Веном и Райот обладают разными навыками и способностями. Благодаря этому их поединок стал еще интереснее. Не было понятно, кто же из них в итоге одержит верх».

Программно-производственный конвейер студии Double Negative базируется на Houdini и Nuke. Но для анимации они используют специально адаптированную Autodesk Maya.

SFERAVIDEO

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

Mortal Kombat

Немало времени и сил было потрачено на разрушающиеся декорации зрелищной битвы, и это, по словам Фрэнклина, представляло определенные трудности для команды по разработке визуальных эффектов: «Нам пришлось подключить все наши ресурсы и работать на пределе возможностей, как технологических, так и физических. Мы были вынуждены осваивать новые технологии, генерировать новые идеи, вдаваться в области, ранее нами не освоенные. Это было очень интересное, хоть и трудное задание».

Во время съемок батальной сцены в финале фильма актеры работали на страховочных тросах, учитывая специфику поединка. Несмотря на то, что сцену окружал фон для рирпроекции, часть площадки занимали настоящие декорации, достаточно прочные, чтобы выдержать падение или кувырок. Режиссер картины Рубен Фляйшер утверждает, что ему особенно запомнился один момент, когда в хаосе на несколько секунд проявляются лица Дрейка и Эдди.

В таком же режиме (в сочетании рирпроекции и реальных декораций) снимались сцены, в которых Эдди оказывается на мосту «Золотые Ворота» и на мосту Bay Bridge, иногда в обра-

зе Венома, иногда – в своем естественном облике. Декораторам пришлось выстроить копии нескольких пролетов этих мостов.

Фрэнклин и его команда стремились добиться полного реализма в каждом кадре, где появлялся Веном. Кроме того, команда создала виртуальные экстерьеры офиса компании Life Foundation – шестиугольного здания на Соколином холме в округе Марин в Северной Калифорнии. Из окон здания открывается замечательный вид на мост «Золотые Ворота» и город Сан-Франциско.

Фрэнклин говорит, что архитектурой экстерьеров здания Life Foundation занимался художник-постановщик Оливер Шолль, который придумал такие элементы, как растущая на крыше трава и аккумуляторы солнечной энергии: «Здание напоминало улей, поскольку шестиугольные соты использовались как в архитектуре здания, так и при оформлении интерьера офиса. В здании находилась даже ракетная шахта, способная запускать космические шаттлы. Мы создали здание на компьютере, а затем интегрировали в настоящий ландшафт».

Команда Фрэнклина отправилась в округ Марин и сделала массу фотографий местности с самых разных ракурсов. Для некоторых кадров пришлось даже арендовать вертолет. Впослед-

ствии получившиеся кадры использовались для создания реалистичных фонов в процессе композитинга.

Головокружительные трюки на мотоцикле Ducati Scrambler в Атланте и Сан-Франциско выполнял каскадер Джимми Робертс в образе Венома. «Мне пришлось кататься по крышам машин, у меня перед колесами взрывались бомбы, я устраивал слалом между фонарных столбов, – вспоминает Робертс. – Вокруг меня легковые машины сталкивались лоб в лоб с грузовиками и друг с другом. Словом, на съемках фильма были практически все трюки, какие только можно себе представить. Это напоминало каскадерское десятиборье».

В некоторых случаях кинематографистам пришлось прибегать к помощи компьютерных дублеров, если трюки были сложны даже для профессиональных каскадеров. Для съемки этих сцен использовалось устройство трехмерного сканирования движений. Сначала каждый из актеров был сфотографирован со всех сторон на фотокамеру. В каждом изображении были определены ключевые точки, после чего – созданы трехмерные модели актеров. Затем эти модели перекочевали в программу по разработке компьютерной графики, где их полностью оцифровали в 3D. 

Секреты операторского мастерства – из первых рук!

«Отдам в хорошие руки»

В книге заслуженного деятеля искусств России А.М. Кириллова рассказывается о различных операторских приемах, о том, как прямо на съемочной площадке добиться тех или иных эффектов, часто реализуемых лишь на стадии монтажа и обработки материала.

Книга богато иллюстрирована фотографиями, кадрами из кинофильмов и схемами, поясняющими конфигурацию съемочного пространства, расположение камеры, объекта съемки, осветительных приборов и применяемых приспособлений.

Книга будет полезна как начинающим, так и опытным кинооператорам.



**Стоимость книги с учетом доставки:
495 руб. 60 коп, в т.ч. НДС 18% – 75 руб 60 коп.**

Кириллов А.М.

Отдам в хорошие руки. – М.: «Издательство Медиавижн», 2013. – 96 с.

Чтобы приобрести книгу, нужно отправить заявку на адрес электронной почты: book@mediavision-mag.ru

Необходимая для приобретения информация:

Для юридического лица: название организации, юридический адрес, ИНН, КПП, почтовый адрес, по которому следует выслать заказ, адрес электронной почты для отправки электронных версий счета на оплату и других документов.

Для физического лица: ФИО, почтовый адрес, по которому будет выслана книга, адрес электронной почты для отправки электронной версии счета на оплату и информации для отслеживания почтового отправления.