

# Супергерои – фильм «Вечные»

## Бастер Ллойд

«Вечные» – один из самых амбициозных проектов Marvel. Масштаб проекта огромен – эта история охватывает более 7 тысяч лет жизни на Земле и в космосе. В сюжете присутствуют воспоминания, видения, любовная линия и множество других сюрпризов. Как и Джек Кирби в своих оригинальных комиксах, создатели фильма приняли сознательное решение исследовать те периоды истории, которые не часто можно увидеть на киноэкране. Все начинается в древней Месопотамии 7000 года до н.э. на заре цивилизации, затем действие перемещается в древний Вавилон 2500 года до н.э., где Вечные помогают людям создавать общество. Вслед за этим группа появляется в государстве гуптов в 400 году нашей эры в Юго-Восточной Азии, а после переносится ко времени падения империи ацтеков в 1521-м. В наши дни Вечные рассеяны по всему земному шару – Лондон, Мумбаи, Южная Дакота, Чикаго, Аляска, Австралия и леса Амазонки. Такой географический разброс потребовал творческого подхода в поиске подходящих локаций для создания окружающей героев обстановки. Поскольку режиссер Хлоя Чжао придерживается натурализма, она хотела, чтобы съемки проходили в реальных локациях там, где это было возможно. В результате группа снимала в нескольких местах в Лондоне, в сельской местности Великобритании, а также на Канарских островах.

## Съемки

«Чтобы рассказать эту историю, нам нужно было запечатлеть не только эпическое, но и интимное, и визуально объединить эти элементы, – объясняет режиссер Чжао. – Мы снимали в основном на натуре. Использовали широкоугольные объективы и глубокий фокус, чтобы показать отношения между героями и миром, в котором они живут. Поэтому когда вы видите, как герой идет по деревне в древнем Вавилоне, визуально это ничем не отличается от того, как другой персонаж проходит по-современному трейлер-парку в «Земле кочевников».



На площадке актеры парили в воздухе при помощи системы тросов

Определенные движения камеры, широкоугольные объективы и глубокий фокус позволяют зрителям исследовать мир внутри кадра и самим совершать открытия. Визуальный опыт этого фильма должен быть настолько захватывающим и интерактивным, чтобы зрители поверили, что эти персонажи ходят по Земле уже 7000 лет. Такое невозможно снять в павильоне».

Сюжетные линии и персонажи неразрывно связаны с местами и пейзажами, между которыми перемещается действие. Крайне важно, чтобы локации раскрывали сюжет. Многие сцены происходят на открытом воздухе, в разное время дня и ночи, поэтому с точки зрения логистики перемещение такой многочисленной съемочной группы, а также большого количества оборудования и декораций от одной локации к другой, да еще и в неблагоприятных погодных условиях, стало чрезвычайно сложной задачей для всех.

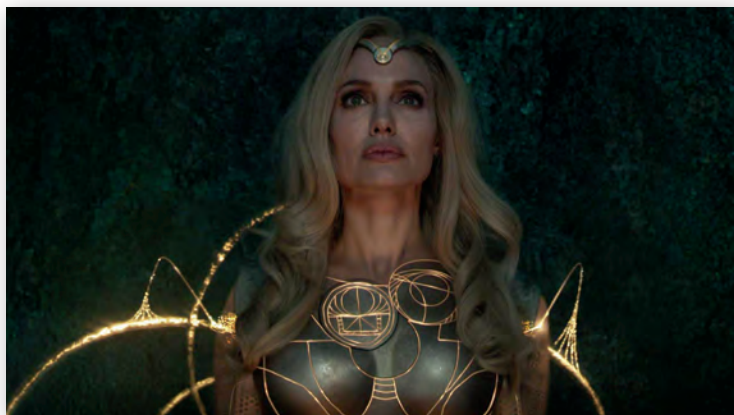
«Было очень непросто перемещаться по всем локациям с такой большой командой. Но мы быстро учились и в итоге это стало своего рода показателем качества фильма. Мы пробовали

много нового, не полагаясь на уже знакомую зрителю мифологию или эстетiku», – признается продюсер Нейт Мур.

Съемки проходили по всему Лондону, как среди знаковых достопримечательностей, так и в его мрачных районах. Съемочную группу можно было увидеть в Музее естественной истории, на площади Пикадилли, в районе Белсайз-Парк, возле шлюза и рынка в Камдене, а также в парке Хэмпстед-Хит. Примыкающий к павильонам Pinewood Studios загородный BlackPark площадью 200 гектаров, состоящий из лесных массивов и вересковых пустошей, был выбран для строительства грандиозной пирамиды ацтеков.

## Декорация корабля

В декорациях, построенных на Британских островах, снимались сцены Вавилона, Месопотамии и австралийской глубинки. Размах «Вечных» стал необычайно сложной и масштабной задачей для художника-постановщика Ив Стюарт и ее команды. Пять павильонов знаменитой Pinewood Studios в Великобритании работали на полную мощность. В каж-



Героиня Анджелины Джоли демонстрирует сверхспособности

дом из них размещалось множество декораций, и постоянно было необходимо быстро демонтировать одни и устанавливать на их место новые. Сжатые сроки требовали пристального внимания к деталям и синхронной работы нескольких отделов.

Всего в этом грандиозном проекте задействовали более 130 декораций. Как большая поклонница комиксов, художник-постановщик Ив Стюарт вместе со своей командой с головой погрузилась в работы Кирби и в различные исторические исследования, чтобы достойно воплотить сценарий в жизнь.

Строительство впечатляющего звездолета Вечных под названием «Домо» стало еще одной важной задачей для художников. Это древний корабль, который позволяет героям безопасно путешествовать уже тысячи лет. Для Стюарт, которая впервые принимала участие в работе над фильмом Marvel, это стало непростым испытанием. Ее увлекла постройка звездного судна, созданного тысячи лет назад и лишено технологий, которые можно увидеть на космических кораблях в тех фильмах, где действие разворачивается в более современные эпохи или в будущем.

В ходе работы Чжао и Стюарт изучили комиксы, религиозный символизм и сакральную геометрию восточных и западных религий, а также древние символы и рассказы об инопланетянах. Они обнаружили, что треугольники и круги являются важными фигурами и преобладают в архитектуре многих религий. Это повлияло на внешний дизайн корабля, который решен в треугольной форме, а его мостик – наиболее важная часть для Вечных и священная для них часть корабля – стал круглым. Круги внутри треугольников послужили мотивом единства.

Стюарт фундаментально подошла к разработке внешнего облика «Домо». Она провела много времени, обсуждая с учеными треугольные летательные аппараты и возможность создания вертикальной подъемной силы для них. Работая над интерьером, она провела несколько часов в Музее науки в Лондоне. Стюарт внимательно рассматривала метеоры, изучая их текстуры и цвета. После чего в тесном сотрудничестве со своей талантливой командой штукатуров и маляров воссоздала внутренности метеора в качестве интерьеров корабля.

*«Теоретически этот космический корабль бездействовал на Земле в течение последних 7000 лет. Поэтому мы с Хлоей считали, что он не может иметь никакого отношения к технологиям, которые разработаны людьми. Кроме того, у меня возникло ощущение, что это также и духовное место, ведь оно было создано богами – Целестиалами, поэтому я начала изучать сакральную геометрию, и то, как различные формы работают в мировых религиях»,* – объясняет Стюарт.

Для создания символов на стенах капитанского мостика Стюарт обратилась к древней вавилонской клинописи, на основе которой в



*Одни из многочисленных полностью компьютерных героев*

дальнейшем разработала визуальный язык всего фильма, как дань уважения ранней человеческой письменности.

Стюарт продолжает: *«Символы на мостике обозначают такие слова, как звезда, луна, путешествие, человек, земля и бог. Когда Вечные приходят сюда, чтобы облачиться в свои костюмы, они встают перед этими символами. Эти паттерны в точности соответствуют тому, что изображено на их костюмах. Мне показалось это очень важным».*

В «Домо» также есть астрономическая лаборатория, где Фастос управляет техникой Целестиалов и работает с космической энергией.

Дизайн статуи Целестиала, известного как Аришем, которая возвышается в центре мостика, разрабатывался в течение нескольких недель. Художники начали с набросков и небольших макетов, чтобы проработать внешний облик и положение рук, прежде чем огромная фигура была построена. Внимание команды к мельчайшим деталям внутри звездолета достигло своего апогея, когда дело дошло до создания причудливых растений в терриариумах. Для решения этой задачи были задействованы департаменты реквизита, озеленения, спецэффектов, строительства и освещения.



*Мифический противник Вечных*

## Визуальные эффекты

«Вечные» – авторское кино в обертке зрелищного блокбастера. В картине более 1000 планов с компьютерной графикой. Основными подрядчиками были топовые студии ILM и Weta Digital. Трехмерщики моделировали и анимировали вымышленных персонажей, генерировали визуальные эффекты и дорабатывали захватывающие дух пейзажи. Для анимации мифического противника, напоминающего дракона, кудесники ILM использовали собственный программный пакет Zeno. Извержение вулкана создавалось в графике при помощи мощных инструментов трехмерного редактора Houdini. Цунами и волны – это также симуляция, реализованная в программной среде Houdini. Все кадры с кораблем в динамике – трехмерная анимация, выполненная в Autodesk Maya.

Фильм «Вечные» дебютировал с первой позиции в мировом кинопрокате, но умудрился удостоиться худших зрительских оценок из всей продукции Marvel. При этом кинокритики в целом оценивают ленту положительно. Все-таки союз режиссера авторского кино и блокбастеров не может быть без художественных противоречий, к которым кинолюбители не всегда готовы. ▶