

Во власти дракона

Бастер Ллойд

Жанр фэнтези хорошо знаком российскому зрителю в первую очередь по голливудским фильмам. Отечественные кинематографисты длительное время не брались за подобные проекты, предпочитая работать в более привычном формате сказки. Лед тронулся с выходом в 2006 году «Волкодава» Николая Лебедева. К сожалению, дорогостоящий проект потерпел фиаско в кинопрокате, что привело к заморозке других картин этого жанра. И вот, в декабре 2015 года, состоялась премьера романтического фэнтези «Он – дракон» – кинопроекта с беспрецедентным объемом компьютерной графики для отечественного кинематографа. По числу планов с эффектами этот фильм с необычным и ярким миром сопоставим с «Властелином колец» Питера Джексона.

Сотворение мира

Съемки фильма начались в Болгарии в сентябре 2014 года и прошли на берегу Черного моря и в живописной пещере Проходна. В этих местах были отсняты основные сцены на уединенном экзотическом острове, куда по сюжету Дракон приносит свою невесту. В московских павильонах в декабре 2014 года были сняты начальные сцены похищения главной героини, полеты на драконе, сцены в его логове и финал. Как ни странно, но самой последней снималась сцена, которая открывает фильм, и о ней стоит рассказать отдельно.

Картина начинается со сцены, в которой люди поклоняются огромному изображению дракона, выложенному на снегу. Эту часть фильма снимали в Якутии в 30-градусный мороз. Съемки проходили в священной для

якутов местности Ус Хатын, и перед их началом местный шаман провел обряд обращения к духам предков, которые даровали команде фильма солнечную безветренную погоду и позволили закончить сложный процесс точно по графику. В Якутию специально привезли уникального английского художника Саймона Бека, основателя направления snow-арт, который нарисовал на заснеженном льду гигантское изображение дракона диаметром 130 м. Инженер по образованию, картограф по профессии и ветеран соревнований по спортивному ориентированию, 57-летний Саймон Бек известен во всем мире благодаря своим гигантским снежным рисункам, первый из которых он создал в

2004 году. В своей работе Саймон пользуется только снегоступами, компасом и иногда вешевочным отвесом – когда нужно нарисовать особенно ровные круги. В среднем создание каждого изображения занимает у художника 10 ч, за которые художник проходит по снегу до 30 км.

Практически все художественное пространство фильма создавалось на компьютере, но опиралось на реальные макеты и декорации. Для этого весь съемочный период на площадке дежурила команда супервайзеров по компьютерной графике во главе с Ильей Тороповым. Самой объемной, сложной и в то же время самой интересной с точки зрения работы художников стала декорация



3D-модель замка дракона в виде черепа

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



Концепт-арт фильма «Он-Дракон». Озеро изображал бассейн, а все окружение дорисовывалось средствами графики

пещеры дракона. Ее натурные съемки проходили в Болгарии, а внутреннее убранство снимали в Москве, где была создана декорация высотой семь метров и площадью 140 м², над которой 25 бутафоров и постановщиков работали порядка трех недель.

«Это самое романтическое и самое теплое место в нашей истории, – рассказывает художник-постановщик картины Григорий Пушкин. – Перед нами стояла задача показать через эту декорацию удивительный, волшебный и прекрасный мир нашей фантастической истории. Согласно сюжету, материал, из которого состоит пещера, – это кость, череп давнего предка нашего дракона. У этого материала своя структура, он по-своему пропускает свет, так что главной проблемой для нас была фактура. Мы две недели тестировали всевозможные пластмассы, но в конце концов остановились на обычном пенопласте, правда, специальным образом его обрабатывали, по сути, меняя его химическую структуру».

Кроме пенопласта при создании декораций использовались и другие материалы – дерево, фанера. В некоторых элементах было задействовано до пяти слоев материалов с разными фактурами. Создатели шутили, что их декорация оказалась такой сложной конструкцией, что не поддавалась адекватным чертежам и описаниям.

Еще одной сложной в плане инженерии декорацией стал 300-тонный бассейн, имитирующий ритуальное озеро, откуда дракон Арман похищает Мирославу. Создавать бассейны такого масштаба на съемочной площадке

Григорию Пушкину еще не приходилось. Мгновенное протекание в бассейне поставило бы под угрозу не только судьбу проекта, но могло угрожать и жизни его создателей, поэтому к вопросам гидроизоляции подошли с особенной тщательностью. Был выбран абсолютно ровный и цельный участок пола. Рама бассейна была сварена из железа, стенки сделаны из дерева, все швы покрыты несколькими слоями гидроизоляционных материалов, внутрь был постелен полиэтилен.

Бассейн стал еще и локацией для трюкового эпизода – в него с волной брызг спустили лодку с героиней Марии Поеджаевой. В московских павильонах также была построена пятиметровая декорация горного уступа – «Зуба дракона», с которого падали вниз Матвей Лыков и Мария Поеджаева. Для фильма были построены и декорации родины главной героини – фантазийного города в славянской эстетике с улицами, зданиями, площадями, рынком, пристанью. В полном размере были возведены средневековый корабль викингов с головой дракона на носу (дракар) и княжеский дворец с расписанными вручную стенами и резными колоннами из цельного дерева.

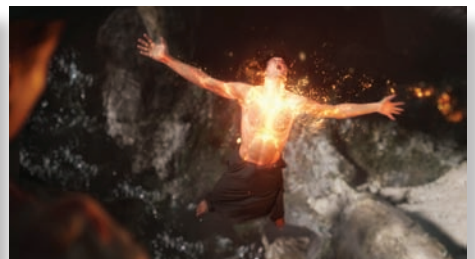
Съемки завершились трюковыми сценами падения и полета на драконе. С помощью тросов герои поднимались на высоту нескольких метров. Этот эпизод продюсер Игорь Цай, по совместительству профессиональный каскадер и постановщик трюков, разрабатывал две недели. И еще столько же времени потребовалось для тренировок с участием главных актеров.

Создание дракона

Дракон – основная гордость фильма и его главный аттракцион. Существо было создано стараниями специалистов по компьютерной графике студии CGF Александра Горохова, известного по работе над фильмами Бекмамбетова «Особо опасен» и «Аполлон 18». На сегодня созданный дракон является самым технологически сложным виртуальным персонажем в истории российского кино. Для воплощения в жизнь всех задумок и получения результата самого высокого качества команду CG-специалистов возглавил супервайзер по компьютерной графике Сергей Невшупов, в свое время работавший на студии Weta Digital и принимавший участие в работе над такими проектами, как «Аватар» и «Властелин колец».

На разработку дракона группа художников потратила два года. Специально для них даже провели полноценное научное исследование этих существ, в этом создателям фильма помогли ученые Техасского университета в Остине и австралийского университета Мердока. В частности, в Москву прислали уникальную подборку фотографий и сканов рептилий.

«Мы начали свою работу еще во время подготовки сценария и сначала сделали компиляцию разных драконов из мировой культуры, – рассказывает Сергей Невшупов. – Когда же на роль человека-дракона был утвержден Матвей Лыков, мы стали адаптировать получившийся образ под него. И, наконец, на третьем этапе вместе с режиссером Индаром Джэндубаевым, который сам по образованию художник, дорабатывалась пластическая сторона нашего



В фильме порядка 90% кадров доработаны на компьютере

персонажа. В итоге он получился достаточно изящным, но сохранил при этом все черты классических драконов. Мы стремились сделать нашего дракона живым, настоящим и выразительным, чтобы в нем проявились ярость, порывистость, собранность пантеры и его древний род».

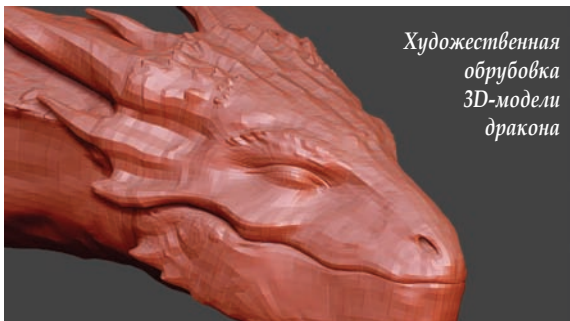
В модель дракона были имплементированы черты пресмыкающихся и млекопитающих, в частности аллигатора и пантеры. Помимо этого, большое значение придавалось анатомии персонажа.

Помимо дракона, в фильме есть еще один полностью виртуальный персонаж – единственный друг Армана, смешной зверек Руконожка, созданный по мотивам мадагаскарского зверька айе-айе с вплетением черт других животных. В работе над этим и другими виртуальными персонажами авторы картины опирались в том числе и на запись игры актеров, имитировавших движения животных, – более простую версию технологии Motion Capture.

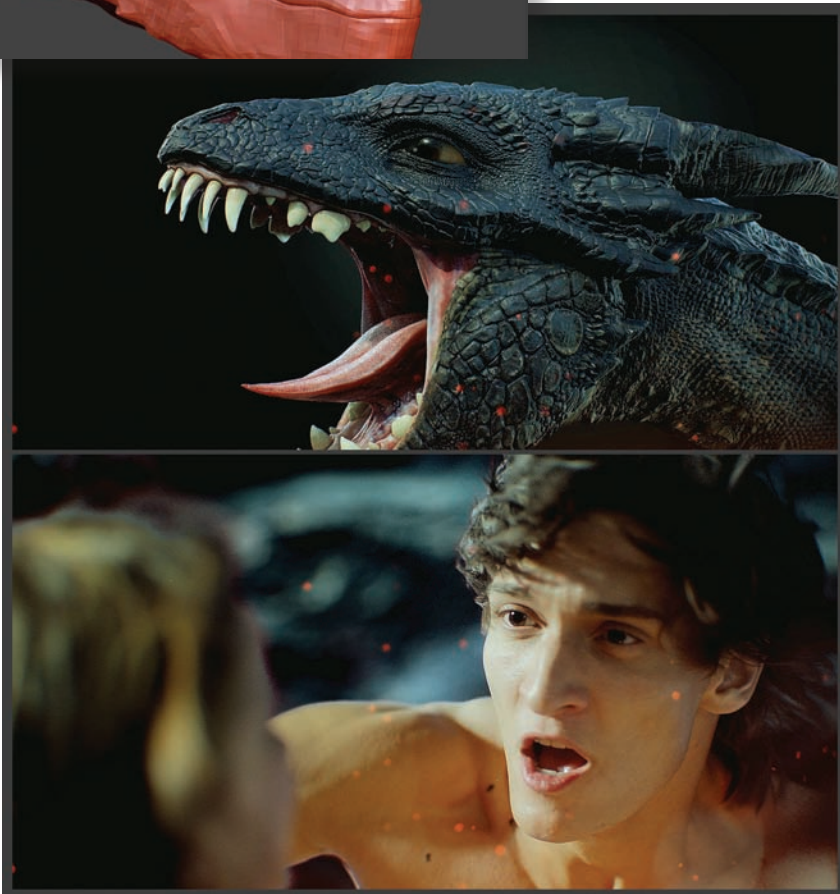
По сюжету героине Марии Поезжаевой приходится постоянно взаимодействовать с драконом, в том числе подниматься на нем под облака. Для сцен этих полетов был сконструирован подвижный карданный подвес (гимбал), на который крепилась метровая голова дракона. Кроме того, для облегчения работы специалистов по визуальным эффектам специально для фильма были созданы цифровые копии обоих главных актеров. Тела Матвея Лыкова и Марии Поезжаевой были просканированы при помощи фотограмметрии с использованием уникальной для России конструкции, в которой одновременно использовались 84 фотоаппарата.

Вместо послесловия

«Он – дракон» – яркий фильм с запоминающимся видеорядом. К сожалению, этого оказалось недостаточно для коммерческого успеха фильма. Несмотря на обширную рекламную кампанию, картина провалилась в кинопрокате, заработав существенно меньше упоминавшегося «Волкодава». Тем не менее, следующего фэнтези придется ждать не слишком долго. Через два года на экраны выйдет «Коловрат».



Художественная обрубковка 3D-модели дракона



Художники учитывали черты исполнителя главной роли при работе над образом дракона

Smart System
Professional Video Products

BEstrong BELite BEfree

BE Smart

Супернадёжные модульные системы с возможностью моторизования.

Слайдеры и мини скейтеры для высочайших требований к съёмке за разумную цену. Сделано в Италии!



DEDOTEC

info@dedotec.ru

www.dedotec.ru

тел.: +7(495)6519642

Высококачественные материалы и продуманная конструкция обеспечивают комфортную и многогранную эксплуатацию систем серии **PRO**.

Как с штатива, так и с пола или из наклонного положения - устройства серии Pro гарантируют постоянно равномерное движение, независимо от нагрузки ...



Smart-слайдеры серии **REFLEX** Суперлёгкие, с плавным ходом слайдеры этой серии предназначены для камер небольшого веса.

