

Многоликий пират. Гремучая смесь как формула успеха

Бастер Ллойд

Фильмами, заложившими фундамент приключенческого кино о пиратах, считаются классические голливудские ленты – «Капитан Блад» (реж. Майкл Кертиц, 1935), «Морской ястреб» (реж. Майкл Кертиц, 1940) и «Багровый Корсар» (реж. Роберт Сидмак, 1952). Более поздние образцы жанра, живописующие похождения морских бандитов, включая фильм «Пираты» Романа Полански (1984) и ленту «Остров головорезов» Ренни Харлина (1995), не только не возродили иссякший интерес публики к пиратской романтике, но и принесли своим создателям существенные убытки. Так получилось, что в роли спасательного круга целого жанра выступила картина режиссера Гора Вербински («Мышиная охота», «Звонок») «Пираты Карибского моря: Проклятие Черной жемчужины» с великолепным Джонни Деппом в облике капитана Джека Воробья – бесшабашного самовлюбленного прохвоста. Сюжет блокбастера, выпущенного на экраны в 2003 году, представлял собой гремучую смесь безрассудства с романтикой и идеей 35-летней давности, позаимствованной сценаристами у создателей тематического аттракциона в Диснейленде. Фильм также отличался феерическими визуальными эффектами, которые принесли номинацию на премию Oscar супервайзеру Джону Ноллу и группе специалистов студии Industrial Light & Magic. Выход сиквела ждали сильнее, чем какую-либо картину за долгие-долгие годы, и тот не подвел. Планка зрелищности была поднята на недостижимую высоту, и картина уже заслуженно удостоилась премии Oscar за лучшие визуальные эффекты. В данной статье речь пойдет о вымышленных персонажах блокбастера с акцентом на Дэйви Джонсе – одном из наиболее ярких злодеев за всю историю кино.



Харизматичный злодей Дэйви Джонс

Технология iMocap

Вместо использования во время съемки технологии motion capture, которая значительно замедлила бы темпы производства, команда разработчиков визуальных эффектов воспользовалась специальным инструментом iMocap, разработанным руководителем отдела R&D Стивом Салливаном и ведущими специалистами по motion capture Кевином Вули и Майклом Сандерсом. Система iMocap процедурно отслеживала движения актеров, одетых в серые костюмы с маркерами в виде горизонтальных полос вокруг головы, груди, рук, плеч, ног и коленей.

«Мы использовали серые костюмы, так как серый – это преобладающий цвет наших персонажей, – объясняет Нолл. – Кроме того, серый имел нейтральные световые свойства и хорошо взаимодействовал с освещением. В итоге мы получили отличную отправную точку для создания цветовой гаммы, яркости и направленности

SFERAVIDEO

Проектирование, поставка и инсталляция программно-аппаратных комплексов оборудования для обработки, хранения и кодирования медиаданных для студий производства и пост-производства цифрового кино, систем онлайн-ового и «холодного» хранения медиаданных на жёстких дисках с возможностью реставрации и восстановления контента.

света. Актеры в размеченных полосками костюмах обеспечивали нас базовыми характеристиками движений, а супервайзер анимации Галл Хикел со своей командой из 62 человек в дальнейшем дорабатывал их, придавая не только выражения лицам, но и определенную эмоциональную насыщенность каждому действию».

В процессе павильонных съемок для захвата движений посредством технологии iMocap специалисты ILM использовали черно-белые камеры системы слежения с высокой скоростью записи, которые соединялись с портативным компьютером, синхронизированным, в свою очередь, с кинокамерой. Для натуральных съемок кинематографисты применяли несинхронизированные, работающие на аккумуляторах камеры высокого разрешения, позволявшие достаточно четко зафиксировать положение актеров в закрытых пространствах или на открытой местности. Актеры, игравшие отвратительных тварей, изучили концепт-дизайны и разработали подходящий язык жестов, чтобы привнести в образ персонажей особый колорит.

Джон Нолл со своей командой управлял камерами слежения, стараясь захватить сравнительно крупные планы фигур, чтобы максимизировать разрешение с удобных точек обзора на съемочной площадке.

«Мой отдел устанавливал камеры слежения, когда и где только это было возможно, – говорит Нолл. Мы были очень настойчивы и пытались в любой ситуации выполнить триангуляционную съемку положения актеров на сцене. Нам это удавалось в тех случаях, когда получался хороший угол обзора при небольшой доле искажения».

Смесь цифрового и реального грима

Для сцен с присутствием членов команды Дейви Джонса, состоящей сплошь из одних чудищ, Гор Вербински пригласил группу из 15 одетых в специальные костюмы актеров, которые отыгрывали диалоги и всячески взаимодействовали на сцене, – пробивались сквозь волны, исполняли трюки,



Актер с метками на лице и его персонаж Дэви Джонс

фехтовали и т. д. Лицедеям, находившимся на заднем плане, художники по костюмам предоставляли маски, в то время как команда из 40 гримеров наносила реальный грим.

«Гор хотел, чтобы все пираты выглядели так, будто они не мылись годами, – вспоминает художник по гриму Ви Нейл, – поэтому мы использовали различные комбинации средств, чтобы заставить их выглядеть грязными даже после того, как они промокали до нитки. Специалисты потратили много сил, пока при помощи программ MAC Face и Body and Full Coverage Foundations придавали необходимую цветовую окраску пиратам, которым ее не хватало. Поверх всего этого на актеров накладывали слои цифрового грима с помощью Skin Illustrator из семейства Adobe Products».

Для придания пиратам эффекта грязных волос художники применили сочетание воска, гелей и мазей K-Y от Johnson & Johnson, а в бороды наименее чистоплотных персонажей плюс ко всему добавляли муки. К дополнительным деталям относились волдыри, потрескавшиеся губы и сгнившие зубы, эффект которых достигался за счет ношения актером специальной каппы.

Дейви Джонс

Капитан Дейви Джонс, которого можно наблюдать примерно в 200 кадрах, является наиболее продуманным и проработанным цифровым персонажем фильма, он же был первым героем, созданным в недрах ILM. Аарон МакБрайд предложил общий дизайн, в то время как Ричард Миллер изготовил в мастерской ILM небольшой макет и бюст в натуральную величину в соответствии с эскизами Крэша МакКрири.

«Мы приступили к работе над Дейви Джонсом на очень ранней производственной стадии, – вспоминает Галл Хиклер. – Честно говоря, мое представление о нем как о персонаже фильма было на тот момент очень ограниченным, – он казался мне страшным злодеем, очень напыщенным, но мужественным и непоколебимым. Исполнитель роли Джонса актер Билл Найи («Реальная любовь») привнес столько нового в образ антагониста (жутковатый юмор, море эксцентрики), что этого оказалось даже больше, чем мы могли себе представить. Изначально я думал, что, закончив несколько первых эпизодов с ним, мы создадим библиотеку управления анимацией его лица и после уже с ее помощью дотрепируем большую часть оставшихся сцен. На практике же Билл оказался человеком с тысячей лиц, настолько он был экспрессивен и неудержим. В каждом дубле актер изображал какое-то новое, доселе нам неизвестное выражение лица, и тогда мы останавливались и произносили: «А что он сейчас делает?»».

Билл отыгрывал роль в iMocap-костюме, пристегивая к левой руке бутафорскую серую клешню. На предварительной стадии – в процессе подготовки к съемкам – команда специалистов под руководством Ви Нейла экспериментировала с гримом, разработанным для облегчения наложения движущихся щупалец на лицо актера. Гример Джоед Харлоу отлил состоящую из двух частей силиконовую накладку, которая специально для тестирования была покрашена в особый цвет и имела все основные черты лица, включая плоский нос. В итоге руководство посчита-

ло, что грим не нужен несмотря на то, что тестирование даже не было закончено. «Гор Вербински был убежден, что сделать глаза при помощи компьютерной графики очень непросто, – вспоминает Джон Нолл. – Более того, он предупредил нас, что будет очень строг в отношении реалистичности глаз Дейви. В общем, режиссер посоветовал нам для крупных планов использовать реальные съемки глаз Билла, потому что, по его мнению, цифровые глаза уступали настоящим в выразительности».

Невероятный Билл

Джоед Харлоу использовал специальную краску для кожи в Т-образной зоне (участок возле глаз и носа), кроме того, кинематографисты разместили на лице около 35 маркерных точек, что позволило бы художникам в случае необходимости поработать над цветовым переходом. В результате ничего из этого не понадобилось.

«Режиссер хотел добиться максимальной достоверности, поэтому порекомендовал обратиться к съемочному материалу, но мы так и не воспользовались изображением реальных глаз актера. Художники добились требуемого качества с помощью рендеринга, программы Viewpaint, настройки освещения и компоziнга, – мы просто размещали тени и реалистичные отражения в необходимых местах. Именно внимание к деталям и стало залогом успешной работы», – сказал Харлоу.

С целью сохранения и передачи нюансов актерской игры Билла Найи художник Аарон МакБрайд внес в дизайн Дейви Джонса ряд изменений, которые учитывали внеш-



Команда оборванцев Дэви Джонса

ность лицедея – скулы стали более выступающими, а нос был заострен. Ведущий моделлер Дженг-Сенг Хонг создал трехмерную модель, в то время как супервайзер Viewpaint Стив Уолтон трудился над созданием и детализацией кожи и глаз. В свою очередь, CG-художник Дэмиан Стил в целом контролировал процесс работы над внешним видом героя. Супервайзер по синхронизации движений Джейсон Снелл и ведущий технический специалист iMосар Кевин Вули возглавили команду из 16 человек, которая отвечала за трекинг iMосар-съемки. После команда аниматоров «прикручивала» движения Билла Найи к трехмерной модели.

«Для начала нам предстояло с технической точки зрения разобраться с мимикой лица Билла, – объясняет аниматор Галл Хикел, – после этого следовало прочувствовать эмоциональную составляющую его игры. Мы не могли просто воспроизвести одно за другим выражения лица, ведь щупальца и другие части, за исключением носа и скул, не имели ничего общего с актером. В итоге процесс работы потребовал от нас некоторой интерпретации».

Мимика

Лицевой rigging (настройка персонажа для последующей анимации) Джонса основывался на внутренних мускулах, передававших эмоции, которые могли меняться по несколько раз в одном кадре. Отсутствие человеческого носа усложнило работу моделлеров, потому что требовалось передать насмешливую улыбку при помощи человеческой динамики мышц. «Дженг-Сенг разработал серию тестовых моделей с перемещением кожи и появлением складок на лице для имитации правдоподобного движения верхней губы, – говорит Джеф Кемпбел, – а уплотнение от щупальцев совершенно не походило на обычную человеческую губу, поэтому нам пришлось доработать движения мускулов для передачи оттенка презрения. В свою очередь, Билл хотел, чтобы мы натянули треугольную мышцу на нижней губе Джонса, чтобы оголить его нижнюю челюсть. Кроме того, лицедей все время разговаривал во время смены мимики, поэтому мы изрядно повозились над фонемами и речевыми оборотами, чтобы движения мускулов оставались правдоподобными».

Синхронизация требовала от специалистов внимательного следования голосу, чтобы губы принимали соответствующее положение, передающее воодушевленную речь Джонса. «Мы старались обращаться с устами Джонса, словно они были музыкальным инструментом, – вспоминает Кемпбелл, – и дело было не только в форме его губ, ведь нам также приходилось работать над артикуляцией, дыханием и движением языка, кроме того, во время исполнения роли Дейви Джонса англичанин Билл Найи говорил с грубым шотландским акцентом, который отличается изящная подчеркнутость некоторых согласных».

Щупальцы

Сгусток постоянно движущихся лицевых щупальцев капитана Джонса бросил сотрудникам студии ILM технический и художественный вызовы. Скучного количества имеющихся видеоматериалов по движению головоногих вне мест обитания было явно недостаточно. В итоге специалисты обратилась к фильму 1962 года, в котором огромное морское чудовище уничтожает полинезийскую деревню.

«Кое-какой материал мы нашли в фильме «Годзилла против Кинг-Конга», – вспоминает Хикеп, – в нем была сцена с реальным красным осьминогом, ползающим по суше и обхватывающим своими щупальцами окружающие объекты. Найденный материал здорово пригодился аниматорам и моделлерам, которым предстояло заставить 46 щупальцев двигаться так, как это происходило в фильме. Щупальцы должны были покоиться на груди Дейви и реагировать на каждое движение капитана. В этом случае ручная анимация отняла бы слишком много времени и сил, а результат получился бы далеко не идеальным. В общем, идея создать все эти движения посредством симуляции довлекла надо мной на протяжении нескольких месяцев, но другого выхода просто не было».

Эксперты ILM определили, что движок симуляции движений мог обеспечить качественную процедурную анимацию свисающих и бьющихся друг о друга щупальцев, но он пасовал при проработке характерных для них извивающихся движений.

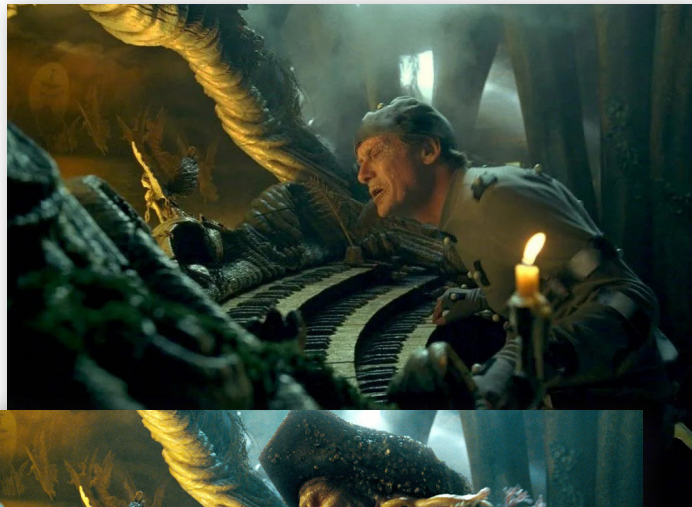
«Следовало сделать все движения процедурными, – отмечает Джон Нолл. – В паре сцен фильма щупальцы должны были выступать в роли живых существ, но в большинстве эпизодов они вели себя подобно одежде, то есть следовали реалистичной физической симуляции движений тела. Щупальцы в количестве 46 штук должны были извиваться, по инерции следовать за движениями Дейви и не проходить при этом друг сквозь друга. Это была непростая задача, и отведенного на анимацию времени могло просто не хватить, поэтому мы воспользовались уже имевшимся движком твердых тел. Результатом кропотливой работы стали липкие щупальцы наподобие сваренных спагетти; они прилипали к одежде Дейви, не теряя свойства скольжения по ней без заметного глазу трения».

«В структуре каждого из щупальцев было от восьми до тринадцати сочленений, благодаря чему щупальцы могли сгибаться, скручиваться и вращаться, – говорит Джеймс Тулли, – Каждый подвижный объект напоминал цилиндрический кусок дерева, соединенный шарнирными сочленениями с такими же кусками. Только вместо шарниров имелись маленькие подвижные механизмы, которые специалисты могли включить или выключить, пропустить через них математическую функцию или же анимацию по ключевому кадру, в результате щупальцы двигались и крутились, словно живые».

Технический директор Керин Дерлих разработал особую систему поведения щупальцев, для этого ему пришлось работать вместе с отделом анимации над созданием библиотеки индивидуальных движений.

Игра на органе

В сценах, когда «живая» борода Джонса взаимодействовала с другими объектами, вроде эпизода с игрой на органе или манипуляции с ключом на цепочке, съемочная группа снимала актера. В ряде случаев использовались бутафорские заменители щупальцев, управляемые при помощи палочек и отснятые на фоне синего экрана. Затем супервайзер Джон Нолл снимал фоновые изображения, а специалист по ротоскопированию Джек Монгован и его команда из 38 человек вновь создавали картинку, подменяя бутафорию на 3D-объекты.



Дэви Джонс играет на органе

«Наш художественный департамент и отдел, занимавшийся ротоскопированием, частенько использовали клинплеты, чтобы процедурно восстановить окружающие объекты в лучшем виде, – говорит Эдди Паскурелло, – бывало, заменялись все фоновые изображения в кадре. Процедурный композинг включал трекинг съемочных материалов с использованием удаляющего инструмента в Shake или летающего Zenviro. Сочлененные фоны и восстановленные окружения поражали качеством исполнения – результат получился одним из лучших среди тех, что я видел в жизни».

Для сцен с персонажами в воде Джон Нолл снимал плавающих актеров в Карибском море при помощи технологии iMosar. После композеры накладывали цифровых персонажей поверх актеров и смешивали компьютерную и реальную воду. Кроме того, художники использовали стандартный программный набор инструментов, создававший капли и всплески в резервуаре с водой.

Франшиза

«Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца» взорвали мировой кинопрокат, заработав более 1 миллиарда долларов. Третий фильм изначально задуманной трилогии вышел спустя год и также преуспел. Смена режиссера Гора Вербински для постановки продолжений не оправдал ожиданий. Фильмы по-прежнему зарабатывали большие деньги и приносили прибыль, но зрительский рейтинг у них был значительно ниже. В последние годы участились разговоры о желании киностудии Disney вновь вернуть на экраны капитана Джека-Воробья и всю пиратскую кампанию. Случится ли это – пока неизвестно, но великолепная первая трилогия и два сомнительных продолжения без участия режиссера Гора Вербински не дадут заскучать зрителю. ►