

Супергерой-матерщинник: фильм «Дэдпул»

Бастер Ллойд

Блокбастеры по комиксам выходят ежегодно пачками. Казалось бы, зрителя уже нечем удивить, но практика показывает обратное. Фильм «Дэдпул», снятый за скромные по меркам Голливуда 58 млн долларов, произвел настоящий фурор в кинопрокате. Никто не ожидал такой прыти от картины с не самым популярным героем графических новелл. Тем не менее, фильм установил целый ряд рекордов для проектов со взрослым рейтингом R.

Итак, «Дэдпул» – это комедийный боевик о самом нестандартном антигерое комиксов Marvel. Лента рассказывает историю Уэйда Уилсона, бывшего бойца спецназа, ныне наемника, который в результате вышедшего из-под контроля эксперимента приобретает способности к ускоренной регенерации и становится своим Альтер эго – Дэдпулом. Вооруженный новыми способностями и извращенным чувством юмора, Дэдпул выслеживает человека, который почти разрушил его жизнь. За воплощение в жизнь подвигов необычного супергероя взялись режиссер Тим Миллер и известный голливудский актер Райан Рейнольдс.

Action

В фильме сочетается «игривость» акробатических action-сцен с потрясающими силовыми качествами героев.

«Дэдпул всегда был более гибким и подвижным, чем другие персонажи во вселенной Marvel, – рассказывает сценарист Роб Лайфелд. – Он может без раздумий прыгнуть в движущийся автомобиль и перебить небольшую армию крутых парней, не забывая при этом отпускать шуточки».

Уэйд – обученный тактике сражений бывший спецназовец, а вновь приобретенные мутантские способности позволяют ему телу регенерироваться.

«Когда доходит до боевых сцен с Дэдпулом, сложно предугадать развитие дальнейших событий. У него совершенно безумный тактический подход к бою. Для наблюдателя боевые стратегии Дэдпула сначала кажутся весьма странными, но, в конце концов, вы понимаете, что его метод работает», – говорит постановщик трюков Филипп Сильвера.

Боевая тактика Дэдпула вдохновлена стилем одного из величайших боксеров всех времен – Мухаммеда Али.

«Когда мы тренировались с Райаном, – вспоминает второй режиссер и координатор трюков Роб Алонсо, – мы включили в драки некоторые из боксерских движений Мухаммеда Али. Он был известен тем, что постоянно болтал во время боя. Когда мы смотрели ранние бои Али с Листоном, Джо Фрейзером и Джорджем Форманом, то отметили, что он был опасным и беспечным одновременно. Движения Райана, которыми он наделяет Дэдпула, также отлича-

ются игривостью и комизмом. Однако, я спарринговал с Райаном (держал боксерские лапы) и скажу вам, что двинуть он может сильно».

Супервайзер визуальных эффектов Джонатан Ротбарт добавляет: *«Движения Дэдпула динамичны. Он – супергерой, поэтому мы хотели сделать его суперчеловеком, но не переборщив. Мы творили удивительные вещи на съемочной площадке и на этапе постпроизводства, чтобы действие еще больше «сносило крышу». По части action мы привнесли немного сумасшедшего действия, и мне это очень понравилось».*



Геометрическая сетка модели персонажа



Кадр из фильма

Компьютерная графика

Хулиганская вступительная сцена на титрах, когда героев показывают в статике и в рапиде, сделана средствами компьютерной графики. Полностью компьютерный эпизод создавался трехмерщиками студии Atomic по превизу студии Blur, руководит которой режиссер картины Тим Миллер. Превиз был максимально подробным, с анимацией, выполненной при помощи техники захвата движения. Кадры внутри салона снимались в павильоне на зеленом фоне с применением ЖК-панели с видеоизображением города для получения нужных отражений на телах актеров. Мегалополис и автомобильный поток создавались в черновом виде, после чего прорабатывалась анимация, и материал отправлялся на утверждение. Pipeline эпизода (цепочка процессов преобразования сценария в последовательность видеоизображений) напоминал устройство программных конвейеров для производства синематиков Full-CG. Из-за фотореализма эпизод представлял большую сложность для визуализации. Студия Atomic использовала в работе облачную платформу, на рендеринг ушло 7 млн компьютерных часов. 80% материала были визуализированы за 8 недель. При рендеринге внутри студии потребовалось бы не менее 32 тыс. ядер, что очень много для студии средних размеров. В качестве визуализатора использовался V-Ray, а шейдером металла был материал, использованный при работе над «Прогулкой» Роберта Земекиса. Все немногочисленные симуляции крови – это эффект, реализованный в Houdini.



Кадр до обработки



Кадр после обработки

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



Полностью компьютерный план эпизода на шоссе



Кадры в салоне автомобиля снимались на хромакейном фоне в студии



Кадр из фильма

Уродливый внешний вид

Лицо главного героя сильно обезображено. Глава отдела грима Билл Корсо работал с отделом креативного создания персонажей для того, чтобы создать это лицо со шрамами.

«Мы сделали несколько тестов с полным макияжем, пытались придумать не просто изуродованного парня, а крутого, знакового персонажа, — объясняет Корсо. — Я знал, что благодаря Райану Дэдпул также будет обладать определенным очарованием и мужественностью. Мы взяли его черты, поиграли с ними, немного исказив, подчеркнули мужественность. Так что, это все тот же Райан, только в мутированной версии».

Корсо создал тонкие прозрачные силиконовые наклейки, сквозь которые были видны мышцы, кровь и ткани под кожей.

«У Райана только на голове было десять тончайших силиконовых протезов, — объясняет Корсо. — А они у него были на всем теле, чтобы получить реалистичную сцену борьбы с Эдом Скрейном в образе Аякса в Лаборатории, где Райан практически «а натурель». Это — brutальная, жестокая борьба, и на нем нет одежды или накладок. Получилось очень реалистично».

Каким бы качественным и убедительным ни был грим, сцена трансформации создавалась при помощи цифровых эффектов художниками студии Rodeo FX. Специалисты осуществили трекинг и мэчмувинг (3D-трекинг) физиономии актера, после чего нанесли на нее уродливую маску, выполненную в Zbrush, и «отполировали» результат на этапе композитинга. Огонь в кадрах с пожаром, где проводился эксперимент, был настоящим, но его усилили цифровой симуляцией в Houdini. В одном из кадров нам мельком показывают еще одного мутанта с торчащими из спины шипами. Роговые элементы моделировались по утвержденному концепт-арту и добавлялись в кадры средствами композитинга.

Колосс

Еще одна ключевая боевая сцена «мутант против мутанта» — схватка Колосса и Ангельской Пыли. Это настоящее столкновение титанов, даже учитывая, что один из бойцов в значительной степени создавался несколько месяцев спустя с помощью компьютерной графики.

«В комиксах о Людях Икс Колосс более 2 м в высоту и невероятно силен, так что я хотел добиться восприятия его гигантского размера, что можно было сделать только с помощью компьютерной графики», — рассказывает Миллер.

Во время королевской битвы Колосса и Ангельской Пыли актрисе Джине Карано очень понравилось атаковать то, что станет впоследствии компьютерной фигурой. «Я никогда раньше не сражалась с компьютерными персонажами, и большинство актеров, с которыми я дрались, как правило, были просто немного повыше», – говорит она. – «Все мои движения в этой сцене должны были быть такими динамичными и сильными, чтобы зрители поверили, что Ангельская Пыль может победить Колосса».

С технической точки зрения воплощение Колосса породило уникальные проблемы.

«Он полностью отражает свет, поэтому мы использовали систему из семи камер, чтобы захватить все действия, которые происходят вокруг него, – объясняет Ротбарт. – Затем наложили эту картинку обратно на него, словно отражение. Было весело, потому что у нас есть много сцен, где Дэдпул кружил вокруг него и вытворял всякие сумасшедшие штуки, а мы очень хотели убедиться, что не просто захватили Райана на камеру, но и поймали его в отражении на Колоссе».

Колосса создавали две студии – Blur и Digital Domain. В Digital Domain строилась модель и рисовались текстуры, в Blur настраивались шейдеры и осуществлялся рендеринг. Стоит отметить, что персонаж воплощался при участии четырех актеров. Один из них ходил по площадке в хромакейном костюме, второй участвовал в сессии захвата движений, третьего сканировали посредством системы Mova, а четвертый озвучивал. Перенастройка шейдеров проводилась в Autodesk 3ds Max, а рендеринг – в Vray.

Финальная битва

Заключительную сцену снимали на натурной площадке, но весь задний план был нарисован на компьютере. Крушение корабля – это компьютерная симуляция динамики твердого тела с созданием цифровых двойников героев. Но есть и менее очевидные эффекты. Например, мимика Дэдпула через маску – это двухмерная анимация. В действительности материал маски был настолько плотным, что ни одна ужимка даже не проступала. Кудесники студии Weta Digital обработали свыше 200 планов, чтобы физиономия оживила. Таким образом, несмотря на

небольшой бюджет, создателям фильма удалось привлечь лучшие студии и сделать бодрый, запоминающийся и хулиганский киноаттракцион в игровой стилистике. Драки Дэдпула «в чем мать родила», жаркие сцены между Уэйдом и Ванессой, а также непрекращающийся забористый словесный поток Дэдпула являются теми причинами, по которым фильм был отнесен к рейтингу R («18+»).

«Я думаю, что категория «18+» позволяет нам достичь такого уровня реалистичности, который был бы невозможен для других возрастных категорий», – говорит Миллер. – Я также думаю, что это важный шаг в расширении данного жанра. Существует тип фильмов, которые можно сделать только в этой категории, и она действительно позволяет расширить границы историй, которые могут рассказать снятые по комиксам фильмы».

Расширит или нет, пока неизвестно, но заработал опус колоссальные средства даже в России. Навязчивая рекламная кампания затащила в кинотеатры сотни тысяч людей, отметивших сильную комедийную составляющую, но и, пожалуй, только ее.



стенд #C6908 NAB'2016

DX410

цифровая система беспроводной служебной связи

Новая система DX410, работающая в диапазоне 2.4 ГГц, обеспечивает высокое качество звука, благодаря увеличению ширины частотной полосы до 7КГц. Улучшена эргономика корпусов абонентских устройств и аккумуляторов, уменьшен их вес и усилена защита от ударов и влажности.

Список дилеров и каталог продукции: www.clear-com.ru
E-mail: info@clear-com.ru
Тел.: +7 (495) 226 6420

