

Легендарные кинофильмы

Бастер Ллойд

Не часто по-настоящему зрелищные и технологичные фильмы становятся классикой мирового кино. Дело в том, что многим подобным проектам не хватает качества драматургии, поскольку создатели чересчур уповают на их аттракционную составляющую. Такие фильмы зачастую впечатляют и быстро забываются. Но бывают исключения. В этой статье рассматриваются «Гладиатор» и «Вспомнить все» – две суперзрелищные картины, которые разделяют десять лет в кинопрокате, но объединяют Oscar за визуальные эффекты и статус классики мирового кино.

Максимус на арене

«Гладиатор»

Съемки легендарного «Гладиатора» проходили с января по май 1999 года в трех странах: Англии, Марокко и на Мальте. Сначала снимались открывающие батальные сцены в Европе. Над ними группа три недели работала в британском заказнике Борн-Вуд, предназначенном для вырубки.

После этого три недели съемки проходили близ города Варзат в Марокко, где были возведены некоторые декорации, в том числе кирпичный провинциальный амфитеатр. Ну и, наконец, кинематографы работали на острове Мальта, где производственная группа воссоздала античный городок с рынками, статуями, колоннадами, а также нижнюю часть Колизея высотой 15,8 м. К слову, крупнейший амфитеатр античности был рассчитан на 50 тыс. зрителей, но его экранный аналог имел размер примерно в две трети от оригинала и вмещал около 30 тыс.

«Гладиатор» снял оператор-постановщик Джон Мэтисон, впоследствии поработавший с Ридли Скоттом на пяти картинах. Мэтисон пришел в кино из рекламного бизнеса и предложил новую эстетику. Батальные сцены тщательно раскадровали перед съемками, но на площадке было решено не столько воспроизводить ход сражения, сколько передавать ощущение

битвы. Для этого авторы опробовали разные варианты движения камеры, ракурсы и съемку с разной кадровой частотой.

Одним из наиболее выразительных и необычных операторских приемов фильма стало прерывистое изображение, подчеркивающее ощущение эмоционального потрясения. Эффект удалось добиться благодаря изменению угла открытия затвора. Вместо более традиционных 180° съемка велась с углом 45° или 90°. На съемках использовались несколько моделей камер: Aaton 35-III, ARRIFLEX 35-III, Panaflex Gold II и Panaflex Platinum. В качестве оптики была выбрана линейка объективов Panavision Primo за их светосилу при работе с естественным светом.

Визуальные эффекты

Визуальные эффекты поспособствовали приданию картине эпичности. Настоящая 2-тысячная массовка зрителей в Колизее средствами графики была расширена до 35 тыс. виртуальных зрителей. Для этого одних и тех же актеров массовых сцен снимали заранее на зеленом фоне и добавляли в кадры, внося изменения в цвет одежды, чтобы они не выглядели одинаково.

Батальный эпизод в начале фильма требовал увеличения числа катапульта, поскольку в действительности на площадке их было только две. На крупных планах, разумеется, добавлялись стрелы в воздухе. Массовка также увеличивалась средствами композитинга, поскольку на съемках было около 500 статистов.

В «Гладиаторе» порядка 90 планов с визуальными эффектами общей продолжительностью чуть больше 9 мин. Основную часть работ доверили британской студии The Mill, входящей в концерн Technicolor, а супервайзером выступил Джон Нельсон.

Если для крупных и средних планов использовались декорации нижних секторов Колизея, то на общих, демонстрирующих масштаб, создавалась виртуальная верхняя часть амфитеатра.

Особую сложность представлял план с гладиаторами на арене Колизея, когда камера об-

летает вокруг героев. Трудность заключалась в его продолжительности и изменении света в зависимости от ракурса. Трекинг, достройка заднего плана и композитинг были особенно кропотливыми.

В другом плане, снятом с вертолета, трехмерщики из студии The Mill полностью перестроили римские улицы, интегрировав в кадры трехмерные здания с текстурами реальных построек с Мальты и добавив уже трехмерные модели горожан и рабов, анимированные при помощи техники захвата движений.

В общем, графики было много. Студия The Mill освоила чуть больше 8 млн долларов из 103-миллионного бюджета. Ну и хотелось бы сказать про бой с участием тигра. Зверя снимали на синем фоне отдельно, после чего добавляли в кадры, дорабатывая задний план. В кадрах, где тигр набрасывается на героя Кроу, а потом погибает, фигурирует уже аниматронная кукла из вспененного латекса с подвижными конечностями. За счет монтажа удалось немного замаскировать ненатуральность.

Увидеть Марс

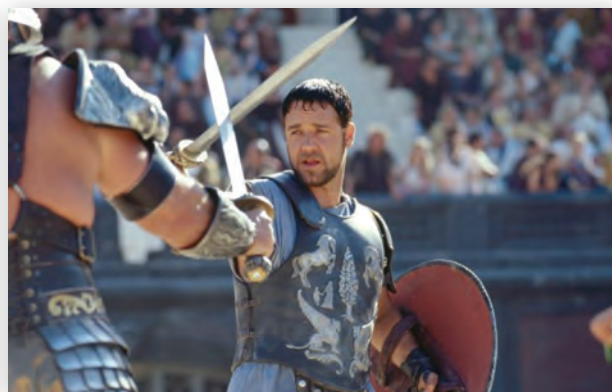
«Вспомнить все»

Наиболее яркой особенностью фильма «Вспомнить все» Пола Верховена являются визуальные эффекты, что также отметил Арнольд Шварценеггер, исполнивший главную роль. Эффекты в основной своей массе были физическими, а не компьютерными. Студии Dream Quest и Stetson Visual Services в ангаре на 2000 м² возвели целый ряд «марсианских» макетов, в том числе горный ландшафт планеты с каньоном, реактором и шахтами. Для придания большей убедительности макет оживляли огнями, анимированными объектами и тенями от облаков. Пирамидальная шахта производила наибольшее впечатление и представляла собой макет высотой более 9 м. Выразительный цвет макетам придавала красная штукатурка.

Некоторые впечатляющие кадры удалось сделать с помощью технологии дорисовки заднего плана. Например, в сцене входа в реактор



Рассел Кроу в роли Максимуса



Максимус на арене Колизея



*Арнольд Шварценеггер
в фильме «Вспомнить все»*

герои проходят по декорации моста, а реактор на фоне – это рисованное изображение.

Еще одна технология – рирпроекция, которая использовалась для сцены проезда в вагоне на Марсе. Съёмочный материал с Арнольдом Шварценеггером, смотрящим из окна, проецировался на кадры с макетом поезда. Для кульминационной же сцены, где реактор растапливал лед, понадобилась емкость с жидким азотом и подсвеченные трубки. Действие снималось со скоростью 128 кадр/с.

Далеко не во всех сценах с главным героем в кадре находится сам Арнольд Шварценеггер. На картине работало два его дублера – Джоэль Крамер и Питер Кент. А также использовались аниматронные куклы, над которыми трудилась команда Роба Боттина, сотрудничавшего с Полом Верховеном на «Робокопе». Одна кукла видна в сцене с выниманием «жучка» из носа. Другая, пожалуй, самая жуткая, понадобилась для сцены с выпучивающимися глазами в безвоздушном пространстве Марса. Помимо этого, Боттин занимался пластическим гримом. С его помощью создавались образы марсианских мутантов. Знаменитый трехгрудый бюст марсианской женщины был сделан из поролонового протеза с водой внутри.

Мутант Куато, сросшийся с животом лидера сопротивления, был чем-то вроде накладной куклы, которая приводилась в движение усилиями одновременно пяти кукловодов.

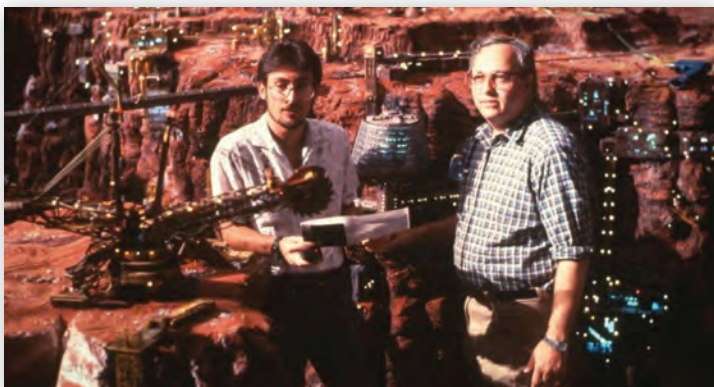
Над кадрами с рентгеновским сканером работала студия MetroLight Studios. Сначала сцену планировали снимать по технологии захвата движения, но из-за инфракрасных датчиков, не позволявших корректно распознать



*Аниматронная кукла Шварценеггера
в безвоздушном пространстве Марса*

движение, качественно удалось снять лишь Арнольда Шварценеггера. По движениям актера выделялся силуэт, с помощью ротоскопинга рисовались конечности, а далее анимировалась компьютерная модель скелета. Массовка же, в том числе собака, анимировалась по ключевым кадрам.

Фильмы Пола Верховена и Ридли Скотта стали вехами в своем жанре и сыграли важную роль в развитии киноязыка благодаря талантливому использованию технологий. ▶



Создание макетов для фильма

SFERAVIDEO

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