Возвращение легенды – фильм «Чужой: Ромул»

Бастер Ллойд

Киновселенная о ксеноморфах, запущенная Ридли Скоттом в 1979 году, занимается особое место в пантеоне любимых зрителем фильмов о монстрах. Образ инопланетного создания – «Чужого», придуманный художником Руди Гигером, будоражит умы и сердца аудитории до сих пор. За прошедшие десятилетия зритель увидел несколько кинолент о борьбе людей с ксеноморфами. Некоторые из них были успешны и стали классикой, как первые две картины, другие получились не столь удачными, но градус интереса никогда не падал настолько, чтобы киностудии надолго отказались от производства фильмов о Чужих. В этом году на экраны вышел «Чужой: Ромул». События в фильме происходят в период времени между первыми двумя частями франшизы. Лента «выстрелила» в кинопрокате и по мнению большинства входит в число лучших проектов о ксеноморфах. Ридли Скотт даже ставит проект в один ряд со своей легендарной работой. В сегодняшней статье речь пойдет о том, как кинематографисты снимали новый фильм, чтобы тот сохранил дух и атмосферу классических предшественников.

Ставка на реализм

Режиссером картины выступил испанец Феде Альварес, который в свое время отлично себя проявил триллером «Не дыши». Для очередного сиквела про Чужих в космосе испанец захотел использовать проверенную временем аниматронику и компьютерные визуальные эффекты. Создание графики доверили нескольким надежным студиям, включая Weta FX и Image Engine. Но формирование образа ксеноморфа началось с концептов, нарисованных художником студии Dneg.

«Феде хотел, чтобы наш монстр был близок к оригинальному существу, – говорит супервайзер фильма Эрик Барба. – *Но поскольку каждый последующий ксеноморф брал что-то от предыдущего, их облик немного эволюционировал. Концепт-художник отлично передал эти изменения».*

Кинематографисты планировали снимать максимально на площадке. На графику отдавали только те элементы, которые невозможно были качественно снять вживую. Съемка реальных объектов при этом служила отличным референсом по освещению и текстуре. Аниматронные куклы Чужих создавали мастера Legacy Effects – студии, которая унаследовала традиции и технологии легендарной Stan Winston Studio.

Кадр из фильма

Космические сцены намеренно сняты так, чтобы зритель вспоминал оригинальные фильмы киносерии

«При композитинге графики и реальной съемки всегда есть сложности, – комментирует супервайзер картины Эрик Барба, – *в особенности если нужно создавать освещение с нуля для полностью компьютерного кадра и стыковать его с настоящим. Таким образом техническая задача превращается в художественную, которую обычно не менее сложно решить. В нашем случае это был старый добрый творческий подход – множество версий и упорство. Подобное заставило руководителей некоторых VFX-студий немного поерзать, но оно того стоило»*.

Режиссер картины Феде Альварес давал художникам по графике свободу пробовать и экспериментировать, а когда это не срабатывало, вносил свои уточнения.

Шахта лифта и корабли

Сцена с героиней в шахте лифта, когда она двигается вверх при нулевой гравитации, представляет собой смесь разных методик, в том числе Full-CG. *«Трехмерные ксеноморфы, созданные ILM, прекрасно сочетаются с аниматронными версиями, которые изготовили в Legacy Effects,* – говорит Эрик Барба. – *В этом эпизоде мы использовали двухэтажные вертикальные декорации, пятиэтажные горизонтальные декорации, а также светодиодную стену, аниматронных и трехмерных Чужих. Мы достраивали декорации на компьютере, убирали тросы и использовали множество CG-эффектов, чтобы вписать объекты в съемочный материал. Художники бросили все силы, чтобы все получилось, включая компьютерные копии героини и цифрового двойника Энди»*.

В кадрах с приближением к космическим кораблям и планете общая художественная цель заключалась в том, чтобы сделать эти объекты такой же частью истории, как Чужие и Фейсхаггеры.

«Феде хотелось, чтобы наш космос был более мрачным, страшным и пустым, чем тот, что мы видели в других фильмах, – говорит Барба. – *Мы изучали оригинальные ленты на предмет освещения миниатюр. Я попросил, чтобы мы постарались сделать наши корабли как можно ближе к миниатюрам, более матовыми и менее блестящими. Специалисты по композитингу также уменьшили глубину резкости, чем должно быть для масштаба корабля. Оператор много снимал на основные объективы с апертурой T/1.3, и я попросил наши команды сделать то же самое. Это придало контрастность и дало нам ту малую глубину резкости, которая была бы у нас, если бы мы снимали миниатюры. Собственно, так и добились ощущения преемственности и старой школы»*.

SFERAVIDEO

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

Ксеноморф для новой картины создавался при помощи аниматроники и технологии Deep Fake

Аниматронная кукла Чужого изготовлена мастерами Legacy Effects

У трехмерщиков не было физической модели всех кораблей, но имелся подробный концепт-арт. Такие «мелочи», как освещение, детализация панелей и ржавчина, представляли сложность только из-за огромного размера модели. Команда ILM много месяцев работала над тем, чтобы добиться нужного внешнего облика.

«А потом, когда все стало получаться, мы попросили их выставить контровое освещение, – дополняет супервайзер Эрик Барба. – *В этом случае все детали получили правильную форму, и глаз не цеплялся за ненужные части корабля. Мы также использовали планету и кольца, чтобы помочь силуэту судна и станции выглядеть эффектно, когда это было возможно. Режиссер хотел создать пугающее темное пространство, которое бы зритель заполнил собственным воображением»*.

Ключевую роль в создании атмосферы и демонстрации космических тел сыграли первые два фильма и кинематографическое освещение на площадке. *«Самая большая сложность в работе с графикой,* – говорит супервайзер, – *заключается в том, что художники хотят показать, что у них получилось при лучшем свете. Рендеринг пассов, на мой взгляд, был самым большим подспорьем, но и вредом для правдоподобности графики. До появления отдельных пассов художникам приходилось фактически освещать CG, чтобы она соответствовала живому действию. Как только появилось множество пассов, которые требовалось отправлять специалистам по композитингу, реалистичность была поставлена под сомнение. Именно поэтому я напоминал командам, чтобы они использовали как можно меньше света при рендеринге. Нам не нужен был отраженный свет, а только настоящее глобальное освещение с трассировкой лучей, точно такое же, как на съемочной площадке»*.

Для фильма мастера Йена Хантера («Начало») также построили две миниатюры, которые послужили справочным материалом для трехмерных моделей. Эти миниатюры сняли на фоне светодиодного экрана для кадров, снятых ручной камерой. Пара таких планов даже вошла в окончательный монтаж.

Чужой

Изначально Феде Альварес хотел, чтобы Чужой был полностью рабочей куклой. Изготовить аниматронную модель поручили Legacy Effects, ветераны которой когда-то в качестве подмастерьев принимали участие в создании Королевы Чужих. Полноразмерная кукла должна была быть «оживлена» на съемочной площадке с помощью операторов.

«Мы знали, с какими трудностями это может быть связано, поэтому вместе должны были придумать, как улучшить куклу и какие CG-технологии нам нужно будет для этого использовать, – рассказывает Эрик Барба. – *Студия ILM была нашим главным партнером, с которым мы обсуждали возможность полной замены морды на компьютере. Но наш бюджет не позволял использовать полностью 3D-технологии, поэтому мы рассмотрели более простой подход. Феде был хорошо знаком с технологией Deep Fake. Более того, он даже обучил модель Deep Fake для нашего тестирования. В итоге мы остановились на алгоритме Metaphysic AI, который помог нам перенести на морду Чужого человеческую мимику, снятую нашлемной камерой. Это упростило многомесячный процесс по анимации. Машинное обучение сильно всех выручило»*.

Фильм «Чужой: Ромул» стал большим хитом. Зритель оценил атмосферу и стиль. Ставка на реализм и ностальгию сработала. В ближайшие пять лет вполне можно ждать продолжения франшизы.