

Спаситель в трико – фильм «Супермен»

Бастер Ллойд

Вот и вышел очередной блокбастер о Супермене. Возродить героя и запускать новую франшизу взялся Джеймс Ганн, который здорово нашумел киносерией «Стражи галактики». Сегодня речь пойдет о нескольких знаковых сценах и эффектах свежего кинопрочтения истории канонического героя индустрии развлечений. За производство графики отвечал супервайзер Стефан Черетти, создававший магию для «Стражей галактики 3» и «Бэтмен: Начало».

Супермен летает

«Полет предельно важен для Супермена, – рассказывает супервайзер производства Стефан Черетти, – поэтому он должен восприниматься зрителями как физически, так и эмоционально. Мы относились к полету не столько как к визуальному эффекту, сколько как к опыту – каково это быть в воздухе вместе с Суперменом?»



Режиссер-постановщик
Джеймс Ганн объясняет Супермену
(актер Дэвид Коренсвот) задачу

Именно поэтому художники комбинировали различные инструменты: дроны с видом от первого лица (FPV) для получения динамичной живой картинки, работу с LED-экраном, чтобы предоставить актеру реальные условия окружения и освещения для взаимодействия, а также тщательно разработанного цифрового дублера для тех движений, которые актер физически не мог выполнить».

Художники по-разному подходили к каждой сцене полета в зависимости от сюжета. Иногда кадры получались эпичными и грациозными, иногда хаотичными и бурными. Волосы и плащ должны были убедительно передавать физику скорости, поэтому аниматоры использовали передовые симуляции. А выбор оператора Генри Брэйема необычных широкоугольных объективов позволял держать камеру максимально близко к Супермену, а не только наблюдать за ним со стороны. Все эти элементы придали полету реалистичности, а не просто породили визуальный эффект. Одной из главных сложностей стало совмещение съемок игры актера с экстремальной физикой полета. Реальные ветродуи не могут воспроизвести скорость ветра, с которой сталкивается Супермен при полете, поэтому кинематографисты в значительной степени полагались на компьютерную графику и симуляцию волос и плаща, чтобы передать ощущение силы ветра.

«Мы часто снимали актера на специальных установках или тросах, а затем в середине сцены переходили к цифровым дублерам, – говорит супервайзер. – Хитрость всегда заключалась в поиске правильного баланса: использование реальных съемок в качестве основы, но при этом цифровая доработка того, что было физически невозможно».



Виртуальный пес Крипто

Пес

Крипто – четверногий друг Супермена – создавался на основе собаки режиссера Джеймса Ганна по кличке Одзу.

«Студия Framestore, которая давно сотрудничает с Джеймсом и со мной, руководила созданием персонажа, – комментирует Черрети. – Они начали со сканирования и просмотра множества видеоматериалов, которые Джеймс предоставил им. Сотни клипов с Одзу, где тот бегаёт, играет и просто проявляет свой озорной характер, стали для художников настоящим сокровищем, потому что они позволили придать Крипто требуемую аутентичность. Мы перенесли такие особенности, как торчащее вверх одно ухо Одзу, что мгновенно придает ему индивидуальность».

Идея всегда заключалась в том, чтобы сначала представить Крипто как настоящую собаку, полную неуклюжей энергии и упрямого очарования, а затем добавить супергеройские моменты. Таким образом, когда пес внезапно взлетает или тащит Супермена по снегу, кажется, что это все тот же пес, за которым зритель наблюдал все это время, но только оказавшийся в экстраординарных обстоятельствах.

С технической точки зрения белый мех на белом снегу стал одним из самых сложных вызовов, с которыми художники столкнулись, поэтому команда добавила тонкие оттенки и вариации, чтобы избежать эффекта плоского изображения. Framestore создала модель персонажа, но затем ее передали ILM и Weta, поскольку каждой студии нужно было создать свои кадры с Крипто. Такое сотрудничество помогло сохранить характер персонажа на протяжении всего фильма.

В итоге Крипто – это не просто CGI-эффект, а персонаж, который воспринимается как друг – с теплотой и эмоциональной глубиной, чего и хотел добиться Джеймс Ганн.

Мегаполис

Метрополис – это город, который трехмерщикам пришлось создавать, учитывая несколько важных аспектов: наследие комиксов, требования сюжета и связь с реальным миром.



Компьютерный Метрополис

«Мы начали с разработки общего плана, вдохновленного комиксами, а затем разместили в нем локации из сценария, чтобы география работала органично, особенно для финальной сцены с разломом, где Супермен должен был перемещаться между несколькими достопримечательностями в рамках единого пространства», – резюмирует Черетти.

Легендарная студия ILM руководила цифровой разработкой города. Нью-Йорк послужил для трехмерщиков ориентиром по масштабу, архитектурному стилю и плотности застройки, но художники также включили в локации реальные места, где проходили съемки. Так, площадь в Кливленде, бейсбольный стадион и речной мост стали частью кинематографического Метрополиса. Что касается Зала правосудия, то при его создании в графике специалисты вдохновлялись великолепным музеем в стиле арт-деко из Цинциннати.

«Мы интегрировали его в городской план, а ILM даже использовала элементы лондонского Гайд-парка для создания парковой зоны между Залом и плотно застроенным центром города, – комментирует супервайзер. – Характер города во многом определялся под руководством художника-постановщика Бет Микл, которая настаивала на сильном влиянии стиля арт-деко в архитектуре, что придало Метрополису особую элегантность – вневременную, но не футуристическую. Здание Daily Planet стало ключевым объектом этого образа. Мы взяли за основу здание AT&T в стиле арт-деко в Кливленде, которое дало нам нужный масштаб и силуэт, а затем переосмыслили его в качестве центрального элемента городского пейзажа».

Такой подход позволил кинематографистам создать убедительный и запоминающийся образ Метрополиса, органично сочетающий в себе элементы реальности и эстетики комикса.

Пейзажи за окном

«Мы начали работу над дизайном на предельно раннем этапе подготовки, что было крайне важно, поскольку нам требовалось подготовить LED-контент для съемок, – вспоминает Черетти. – Для коммуникационного центра Luthorcorp мы использовали экраны, демонстрировавшие городские виды. В квартире Кларка мы создали полноценные городские пейзажи с анимацией медуз, проплывающих над горизонтом, которые отображались на LED-стенах за окнами. Эти элементы были не просто фоном – они создавали реальные отражения и интерактивное освещение на съемочной площадке, что значительно упростило последующую интеграцию визуальных эффектов».

Еще одним важным аспектом стало проектирование Метрополиса с учетом его разрушения. Автомобили, вывески, стекла, фасады – все это было смоделировано с учетом возможности разрушения, чтобы во время битв Супермена с врагами в городе повреждения выглядели физически достоверными и были связаны с окружающей средой. Именно это превратило Метрополис из простого фона в живой функционирующий город, оказавшийся под угрозой, что было крайне важно для сюжета.

Монстр

Гигантское существо в фильме, с которым сражается команда супергероев, фигурирует в одной из самых ярких сцен картины. «Кайдзю (монстр) стал серьезным творчес-



Кайдзю (монстр)

ким и профессиональным вызовом из-за его размеров и частого приближения камеры вплотную к нему, – говорит супервайзер фильма. – Студия Weta FX взяла на себя основную работу по созданию существа, а художники ILM уже разработали облик Метрополиса и передали активы в Weta, чтобы специалисты увеличили Общественную площадь в Кливленде и наполнили ее деталями. Это позволило создать ощущение, что кайдзю действительно шагает по настоящему городу. У нас также была полная цифровая версия площади, благодаря которой Weta FX могла создавать кадры с экстремальными ракурсами камеры, недостижимыми даже с помощью дронов, а также все взаимодействия кайдзю с окружающей средой».

Кинематографисты снимали битву на городской площади Кливленда. Это обеспечило художников реальными кадрами, которые лишь требовали доработки. Художественный отдел оформил части площади так, будто они были разрушены, а команда техников под руководством супервайзера Дэна Судика создала впечатляющие сцены: раздавленный грузовик, машины, которые тащит хвост кайдзю, летящие повсюду обломки. Кинематографисты даже принесли на съемочную площадку настоящую белку в качестве образца для компьютерной анимации. Все это оказалось очень важным для качественной интеграции трехмерного монстра в съемочный материал.

«Само существо должно было выглядеть убедительно на любом расстоянии, поэтому Weta применила подход текстурирования, не зависящий от разрешения – объясняет супервайзер, – а художники накладывали процедурные детали так, что усложнения были видны при любых ракурсах и крупности. Что касается огненного дыхания, то первые симуляции выглядели слишком легкими и мягкими, поэтому команда изучила огнеметы времен Первой мировой войны и корабельные брандспойты, сначала моделируя топливо, а затем уже огонь. Это придало пламени вес, направление и инерцию, сделав его по-настоящему опасным».

Заключение

Мировые кассовые сборы фильма «Супермен» составили 615 млн долларов США при бюджете 225 млн. Успех ощутимый, но все же не ошеломительный. К слову, все фильмы Зака Снайдера о человеке в трико зарабатывали больше в кинопрокате и имели более высокий зрительский рейтинг. Джеймс Ганн не продемонстрировал чуда как в случае со «Стражами Галактики», но еще один сиквел ему безусловно доверят снять. ►