

БАНДИТЫ ВО ВРЕМЕНИ

По материалам *Fxguide.com* и *VFXworld.com*
Бастер Ллойд

Путешествие во времени и различные манипуляции с ним – одна из наиболее популярных тем в мировой фантастической литературе и кинематографе. Творцы разного калибра неоднократно задавались вопросами, связанными с возможностью менять прошлое и будущее. Они говорили об умопомрачительных перспективах и одновременно с этим предостерегали об огромной опасности, которая уготована индивидууму, решившему вмешаться в привычный ход истории.

Несмотря на то, что тема проработана вдоль и поперек, кинорежиссеры и писатели вновь и вновь возвращаются к играм со временем, потому что мысль о том, чтобы познать время и научиться им управлять, не перестает будоражить умы. К тому же взяться за нечто знакомое и выставить его в неожиданном свете в попытке удивить – это ли не вызов для настоящего художника? Правда, возникает вопрос, является ли режиссер ленты «Петля времени» Райан Джонсон художником? Казаться им он как минимум хочет, поскольку всегда снимал стилизованное кино с замахом на художественную ценность. Все-таки он не Майкл Бэй, который честно признается, что делает кино на потеху массовому, а не искушенному зрителю.

Дешево, но круто

В мае 2010 года в прессе появилась информация, что главную роль в третьем по счету фильме Райана Джонсона о путешествиях во времени сыграет Джозеф Гордон-Левитт («Начало», 2010), с которым режиссер работал ранее на дебютной картине «Кирпич» (2005). Помимо этого Гордон-Левитт засветился в крохотной роли в «Братьях Блюз» (2008), так что можно смело говорить о рождении еще одного голливудского тандема режиссер – актер. Сколько фильмов эти двое сделают совместно, покажет

время. В том же 2010 году было объявлено о подписании контракта с Брюсом Уиллисом, что автоматически придало постановке большой вес и привлекло к ней внимание не только киноманов, но и широкой аудитории.

Производственный бюджет картины составил скромные по меркам голливудского фантастического кино 30 млн долларов. Брюс Уиллис согласился играть за меньший обычного гонорар, поскольку сценарий и предложенная ему роль произвели на него сильное впечатление. «Такие проекты предлагают не часто, а заработать всегда можно на очередном «Крепком орешке» – вероятно, такая мысль мелькнула в облысевшей голове голливудской звезды перед принятием решения. Женская партия отошла британской актрисе Эмили Блант, которая по собственному признанию загорелась фильмом и дала согласие, прочитав первую половину сценария. Съемки нача-

лись в январе 2011 года и прошли в штате Луизиана, известном не слишком хорошей ситуацией с занятостью населения, поэтому в нем предусмотрена гибкая система налогообложения для кинематографистов.

События фильма разворачиваются в 2044-м и 2072-м годах. Проживающий в Канзас-сити герой по имени Джо Симмонс (Гордон-Левитт) – профессиональный убийца, выполняющий заказы мафии, которая присылает ему клиентов из будущего. Жертвы путешествуют во времени с грузом серебряных слитков на спине – оплата работы киллера. Рано или поздно наемный убийца подстреливает прибывшего, груженого золотом. Это значит, что он убил самого себя и таким образом закрыл петлю времени. Именно поэтому киллеров в кинопространстве, придуманном Райаном Джонсоном, называют «луперами» (англ. looper – петлитель).



Актер Джозеф Гордон-Левитт и режиссер Райан Джонсон на съемочной площадке. Фильм был снят на пленку





Джозеф Гордон-Левитт (слева), чтобы стать похожим на молодого Брюса Уиллиса, ежедневно проводил по три часа в кресле гримера

Мир луперов

Кинорежиссер Райан Джонсон не из тех парней, которые млеют от новых технологий. «Петля времени» – первый фильм постановщика, потребовавший участия в творческом процессе значительной группы специалистов по визуальным эффектам. Супервайзером спецэффектов выбрали Карен Гу-

лекас, она следила за доработкой 388 планов. Райан Джонсон имел четкое видение и требовал создавать максимально фотореалистичные эффекты, не бросающиеся в глаза. В отличие от большинства голливудских фантастических фильмов, этот проект не может похвастаться подробными аниматиками и сотнями концептов, так как Джон-

сон положился на раскадровку. Тем не менее, какие-то эскизы рисовались, поэтому художники по компьютерной графике обрабатывали ключевые изображения – заявочные планы Канзас-Сити и Шанхая, не с наскака, а по имевшимся перед глазами концептам.

Карен Гулекас обратилась в несколько студий визуальных эффектов, но основной объем работы разделили между собой три компании: Atomic Fiction (дорисовка фонов), Hydraulx (цифровой грим) и Scanline VFX (финал). Студия Atomic Fiction изначально получила заказ на воплощение концепта-арта урбанистического ландшафта, художники студии нарисовали такие эскизы, что супервайзер и режиссер-постановщик, не моргнув глазом, отдали им городские эпизоды для завершения под ключ. В конечном итоге в недрах Atomic Fiction родились тридцать иллюстраций, которые создавались по съемочным кадрам, то есть тут следует говорить о пост-визуализации.

«Это была пост-концептуальная стадия проекта, то есть мы работали с уже снятым материалом, – комментирует супервайзер компании Райан Тадхоуп, – что позволило нам лучше сконцентрироваться на цели и

Зрелищные фильмы о путешествиях во времени

- **«Терминатор 2: Судный день» (1991)**
- Самый дорогостоящий фильм на момент выхода в прокат без учета инфляции. В картине умело сочетаются традиционные спецэффекты (миниатюра, пиротехника, протезированный и накладной грим, аниматроника) с компьютерной анимацией, которой в чистом виде в фильме 6 мин. Жидкий терминатор модели T-1000 был сгенерирован и анимирован усилиями художников ILM. Первый фильм, в котором компьютерные эффекты скомпонованы цифровым способом. Фильм получил четыре премии «Оскар», включая статуэтку за визуальные эффекты.
- **Трилогия «Назад в будущее» (1985...1989)**
- Одна из самых удачных и любимых голливудских франшиз восьмидесятых. В трилогии масса зрелищных сцен, созданных традиционным методом: миниатюра, физические и оптические эффекты. Этот фильм любят за увлекательный сюжет, ярких персонажей и юмор.
- **«Двенадцать обезьян» (1995)**
- Культовый фильм Терри Гиллиама, где герой Брюса Уиллиса постоянно возвращается в один и тот же год в попытке предотвратить гибель человечества. Лента врезается в память прекрасно переданной атмосферой упадка цивилизации за счет работы художника-постановщика. Брэд Питт сыграл в картине одну из своих лучших ролей и был удостоен номинации на премию «Оскар».
- **«Исходный код» (2011)**
- Второй фильм Данкана Джонса («Луна 2112»). У картины довольно закрученный сюжет, стильные и всегда использованные к месту визуальные эффекты.
- **«Дежа вю» (2006)**
- Один из лучших фильмов тандема Тони Скотт – Дензел Вашингтон. Триллер прекрасно снят, разыгран и смонтирован. Сцена с подрывом паромы и погоня по автостраде – примеры изумительного совмещения традиционных технологий создания спецэффектов и компьютерной графики.



Концепт футуристического Канзас-сити и финальный кадр фильма

быть эффективнее. Райан Джонсон не хотел придавать всему чересчур фантастический вид, чтобы он не отвлекал от истории, режиссер сделал упор на реализм, и этот факт также повлиял на наш подход к решению творческой задачи».

Художники Atomic Fiction интегрировали в кадры летающий транспорт, построили дома и доработали задний план в уличных сценах. Супервайзер и художник-иллюстратор постарались придать зданиям естественный внешний вид, отразив в их облике изменения времени. Так, они расписали какие-то стены граффити, где-то приделали футуристические кондиционеры, но при этом сохранили старомодные навесы на отдельных крышах. Здания города создавались в программе Maya, на модели наносились текстуры и шейдеры, после чего их визуализировали в V-Ray через облачное решение ZYNC. Вся работа по дорисовке фона выполнялась в Photoshop и 3ds Max, а сложный монтаж делался в Nuke. При этом отдельные части моделей зданий использовались по несколько раз и

в разных кадрах. А вот футуристические вертолеты трехмерщики моделировали, вдохновленные лентой «Бегущий по лезвию» (1982).

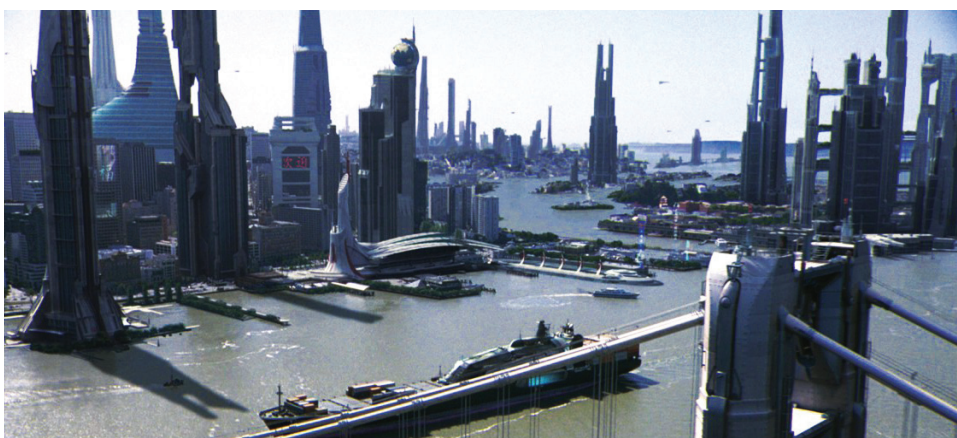
Сцена падения главного героя на крышу автомобиля снималась на площадке с применением тросов, впоследствии их вытирали из кадров. Только задний план был дорисован, и в графике был создан револьвер, который падал вслед за героем. Помимо кадров с Канзас-Сити, студия Atomic Films отвечала за наведение красоты на виды футуристического Шанхая. Стоит отметить, что съемочной группе удалось побывать в этом городе и сделать массу захватывающих дух общих дальних планов. Но кадры с грузовым судном, плывущим через залив, создавались иначе. Художники взяли за основу аэросъемку залива Сан-Франциско, купленную в банке изображений. Затем они «футуризировали» мост на переднем плане, подменили здания и изменили их расположение.

«В кадрах присутствовала глубина и движение, — говорит Тадхоуп. — Мы перестроили залив, добавили острова

и еще один док. Грузовое судно также прошло через наши руки. Получился в хорошем смысле старомодный заявочный план».

Увечья

Иногда для замыкания петли луперу приходится убивать самого себя из будущего. Друг главного героя не решается это сделать и приговаривается к смерти. Мафия убивает обоих киллеров — из настоящего и будущего. Они наносят увечья молодому луперу, которые отражаются на пожилom. Например, у прибывшего из будущего отваливается нос, кисть и стопа. Реализацией эффектов занималась калифорнийская студия Hydraulx, известная фильмами «Загадочная история Бенджамина Баттона» и «Мстители». Внутри компании творческим процессом руководил VFX супервайзер Крис Уэллс. На площадке актера Фрэнка Бреннана снимали не только основные, но и дополнительные миниатюрные камеры. Его лицо и тело украсили маркерами для облегчения последующего трекинга.



Концепт Шанхая – финальный кадр фильма

«С актера мы сняли слепок, в котором команда художников по гриму проделала отверстия, – поясняет Гулекас. Каждую смену я прикладывала слепок к лицу исполнителя роли и через отверстия наносила ему маркеры. Если снимали днем, то они были зеленого цвета, если ночью – белого. В качестве дополнительных камер использовали фотоаппараты Canon 7D, расположив их под углом 45° по отношению к основной камере. Таким образом, у студии Hydraulx были изображения с трех ракурсов, и художники легко определяли в пространстве местонахождение актера».

Помимо материала съемки с дополнительных камер, специалисты Hydraulx получили киберсканы рук и носа Фрэнка Бреннана, которые пригодились при воссоздании частей тела в графике. Художники ротоскопировали, осуществляли трекинг и компоновали компьютерные доработки с настоящими частями лица. Эпизод с убийством луперов включает эффектную сцену

аварии, когда пожилой киллер из будущего, лишившись стопы и кисти, не справляется с управлением автомобиля, и тот врывается в столб. Кинематографисты сняли аварию с двух дублей. В столб врезался каскадер на машине, второй дубль потребовался для съемки актера, вышедшего из авто. Художникам Hydraulx поставили задачу совместить два плана в момент панорамного движения камеры и лишить героя конечностей. Для этого им потребовалось смоделировать и интегрировать в кадры мусорный бак, перестроить стены зданий, добавить футуристические огни на задний план. Штаны, туфли, голова и рука персонажа были смоделированы и скомпонованы с изображением на компьютере. Части тела создавались и настраивались под анимацию в Maya, одежда генерировалась в модуле nCloth. Рендеринг картинки выполнялся в Mental Ray, а собиралась она в Inferno и Flare. Ротоскопирование делалось в Combustion, а фоны рисовались в Photoshop.

Эффектное убийство и финальное столкновение

Мафия преследует главного героя, не сумевшего замкнуть временную петлю. Джо Симмонс находит убежище на ферме, где проживает мать-одиночка с малолетним сыном. Но мальчонка оказывается необычным ребенком, а телепатом невероятной силы, которую он пока не всегда в состоянии контролировать. В одной из сцен на ферму наведывается мафиози Джесси (Гаррет Дилахант), чтобы осмотреть дом и расспросить его хозяйку о Джо. На свою беду он пугает ребенка, и тот включает свой супер-режим. Мафиози вместе с мебелью подлетает к потолку и погибает от потери крови, которая начинает хлестать из него фонтаном. Неожиданная, пронизывающая до костей сцена, преподнесена в эффектном рапиде. Мебель и актера во время съемки подняли к потолку на тросах. Позднее это снаряжение художники по графике вытерли из кадров. Органично выглядевшую кровь симулировали на компьютере кудесники Hydraulx, которые применили программы RealFlow и FumeFX.

В финале мальчуган также поднимает объекты в воздух, после чего пускают ударную волну, опрокидывающую людей и автомобиль. Визуальную красоту наводили художники мюнхенской студии Scanline VFX. Во-первых, они удалили из кадров тросы и краны, которые удерживали актеров в воздухе. Во-вторых, создали траву, куски почвы, песок и прочий мусор, поднимающиеся в воздух вместе с героями. Специалисты использовали комбинацию из программных решений. Так, они применили плагины Thinking Particles, Particle Flow и FumeFX, а также программы Flowline и Krakatoa. Трюк с опрокидыванием фургона сняли вживую, перевернув машину напором сжатого воздуха.

Успех

Фильм «Петля времени» удостоился положительного приема. Ленту высоко оценили и кинокритики, и простые зрители. Журналисты и обозреватели отметили стиль постановки, небанальность сюжета и убедительные образы. Обыватель же проголосовал долларом, купив производственный бюджет дважды только в домашнем прокате. Брюс Уиллис не ошибся с выбором роли и с чистой совестью заносит себе в актив еще один удачный художественный фильм. ■