

Цифровой Бонапарт – фильм «Наполеон»

Бастер Ллойд

Одной из наиболее известных исторических фигур по праву является Наполеон Бонапарт. Эта незаурядная личность оказала огромное влияние на развитие Франции и оставила глубокий след в политической жизни Старого Света. Неудивительно, что спустя столетия Бонапарт по-прежнему интересен, а его бурная жизнь и головокружительная карьера так и просятся вновь и вновь на большой экран и страницы исторической литературы. В 2023 году своего «Наполеона» снял заслуженный мастер Ридли Скотт. 200-миллионный блокбастер в очередной раз напомнил, что британский постановщик умеет как немногие работать с большой формой.

Миф о графике

Во многих промо-материалах и интервью рассказывается о том, что использование визуальных эффектов в ленте минимально. Это лукавство. Одна только студия MPC подготовила больше 200 кадров соответствующего свойства. Более того, картина выдвинута на премию Oscar в номинации за лучшие визуальные эффекты. Так что тем более интересно будет разобраться, как снят этот исторический блокбастер.

Съемки картины проходили в Великобритании и на острове Мальта. Во Франции британцы так и не побывали. Многочисленная группа работала как на натуральных площадках, так и в павильонах студии. Разумеется, большое внимание было уделено выбору исторических мест, которые впоследствии достраивались средствами компьютерной графики.

«С самого начала мы знали, что работаем над невиданным VFX-шоу эпического масштаба, – говорит супервайзер по визуальным эффектам Чарли Хенли. – Что касается окружающих пространств, то весь фильм снимался в красивых исторических местах, но вместо того чтобы все заменять, мы расширили существующие здания и включили в них знаковые элементы нужной локации. Мы никогда не стремились к получению точной копии, но придали реалистичность съемочному материалу».

«У Ридли поразительно точный взгляд на композицию, – добавляет Хенли. – Он знает, что важно для того, чтобы рассказать нужную ему историю. Он рисовал на распечатанных кадрах ключевые зоны изображения, которые мы потом использовали в качестве референса на протяжении всего процесса. Удивительно, но конечный результат всегда был очень близок к первоначальному эскизу, что свидетельствует о мастерстве Ридли Скотта».

Чарли привлек MPC к работе на самом раннем этапе, чтобы иметь возможность разработать системы для управления толпой, которая бы органично совмещалась с солдатами, снятыми камерой.

Локации

Московские сцены снимались в Блениме (Blenheim [blenIm], Оксфордшир, Англия), где есть постройки с каменной кладкой. Первым заданием, о котором попросил Чарли, была попытка градации оригинального материала, чтобы уменьшить детализацию и приблизиться к кремлевской штукатурке. Затем художники начали расширять высоченные стены, окружающие Красную площадь, и, наконец, добавили отдельные здания, опираясь при их создании на исторические документы, в том числе и на религиозные свидетельства.

Тюильри снимали в Бленимском дворце, который построен в прекрасном барочно-английском стиле, удивительно близком к стилю Лувра. Даже общая форма дворцов совпадала, имея характерную U-образную форму, поэтому кинематографисты решили полностью сохранить первый этаж, а два верхних надстроить средствами графики, чтобы добавить ряды скульптур и знаковые синевато-зеленые крыши. Оба крыла дворца были расширены, а перед входом разбит французский сад. Супервайзер Тьерри Хамель и его команда проделали поистине гигантскую работу, создавая эту среду.

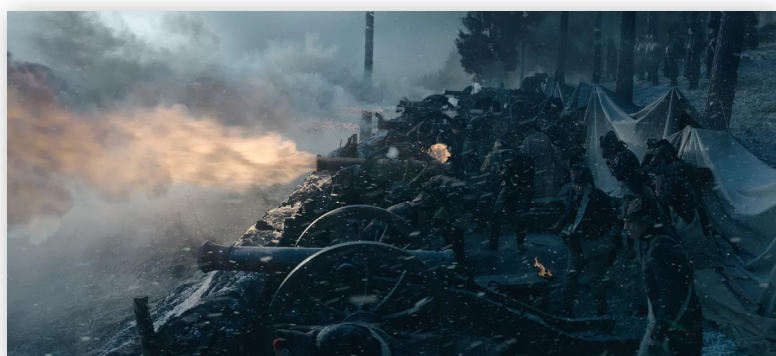
«Битва при Ватерлоо насчитывает почти 150 кадров, – комментирует супервайзер, – мы разбили ее на управляемые эпизоды с ключевыми моментами и собственными задачами. Ридли стремился сохранить как можно больше съемочного действия, дополнив его нашей компьютерной графикой и смешав его с ней. По возможности мы использовали 2D-подход для увеличения численности массовки, чтобы наша CG-команда сосредоточилась на больших эпических кадрах. Ридли Скотт снимал каждый дубль с нескольких камер, что дало нам много очень ценного материала, который мы всегда использовали. Для более тяжелых CG-съемок мы накладывали изображение с действием прямо на экран, чтобы убедиться в правильности поведения и деталей, а затем «размножали» солдат по полю боя».

Армия

Первым шагом к воссозданию армий стало составление обширного списка действий, которые можно было бы воспроизвести, начиная от генералов и заканчивая пехотными барабанщиками.

«Для наполеоновской войны были характерны особые военные учения, – вспоминает Чарли Хенли. – Каждый актер на съемочной площадке вел себя и двигался определенным образом, и нам нужно было убедиться, что наша толпа имеет такое же разнообразие».

Трехмерщики MPC воспользовались услугами лондонской студии Imaginarium для захвата движения. «Сначала мы придумали расположение и выполнили синхронизацию



Кадры до (слева) и после добавления графики

толпы, чтобы проработать последовательность действий, – вспоминает Чарли Хенли, – а затем постепенно меняли вариации агентов и клипы с циклами движений, чтобы добиться естественного поведения».

Эпичные сцены с кораблем также не обошлись без компьютерной графики. Кинематографисты снимали миниатюру судна, но впоследствии ее полностью подменила трехмерная модель. От съемочной остались в кадре только паруса.

Нетрудно заметить, что «Наполеон» Ридли Скотта соткан из визуальных эффектов, но большая их часть не бросается в глаза, потому что режиссер и команда поставили перед собой задачу дополнить с их помощью видеоряд, сделать его более убедительным и достоверным. И с этой задачей они справились блестяще. К сожалению, массовый зритель не оценил фильм. В итоге дорогостоящий блокбастер с треском провалился в прокате. Не повезло Наполеону не только на поле боя, но и в кино. 