

CINE GEAR EXPO 2024

**NEW YORK
MARCH 14-16**

**LOS ANGELES
JUNE 6-9**

**ATLANTA
OCTOBER 4-5**



cinegearexpo.com

«Бедные-Несчастные»

Бастер Ллойд

Отремела церемония вручения премии Oscar, разбудив воплями и криками один из многочисленных палаточных городков в городе Ангелов. Лучшей картиной года признали актуальный «Оппенгеймер», но сегодня речь пойдет не о творении Кристофера Нолана, а о драме для взрослых «Бедные-несчастные». Лента резко выделяется из череды фильмов-лауреатов бескомпромиссной подачей и ярким авторским стилем. К тому же с технологической точки зрения картина грека Йоргоса Лантимоса ничуть не менее интересна голливудских блокбастеров. Тут отлично уживаются миниатюры, рисованные фоны, светодиодные панели, компьютерные симуляции и композитинг. В фильме 177 кадров с визуальными эффектами и 60 сцен, сделанных в графике.

Подготовка и съемки

«Бедные-несчастные» – это экранизация сатирического романа шотландского писателя Аласдера Грэя. Съемки фильма проходили в павильонах двух будапештских киностудий – «Корда» и «Ориго». Оператором-постановщиком выступил Робби Райан, с которым Лантимос сделал «Фаворитку» – еще одну свою номи-



Съемки фильма полностью проходили в павильонах, в том числе натурные сцены

SFERAVIDEO

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



IT'S COMING TOGETHER!

The whole is greater than the sum of its parts.



Following the successful launch of Lawo's latest generation audio consoles, its HOME IP management platform, the .edge hyper-density SDI-IP gateway, and HOME Apps featuring server-based video processing and multiviewers, we invite all **audio AND video professionals** to join our next product introduction.

Lawo Special Online Event – Sign up here to join!

Tuesday, April 9th 2024

10am CEST / 8am UTC / 4am EDT

8pm CEST / 6pm UTC / 2pm EDT



нированную на премию Oscar картину. К слову, в том фильме была занята актриса Эмма Стоун, и так она понравилась режиссеру, что главную роль в своем новом фильме он отдал ей без раздумий. Стоун воплотила на экране образ Беллы Бакстер – женщины, которой гениальный хирург пересадил мозг собственного нерожденного ребенка. По мере развития сюжета наблюдается личностный рост и происходит преобразование героини. Роль получилась настолько неординарная и смелая, что актриса удостоилась второй статуэтки Oscar в карьере.

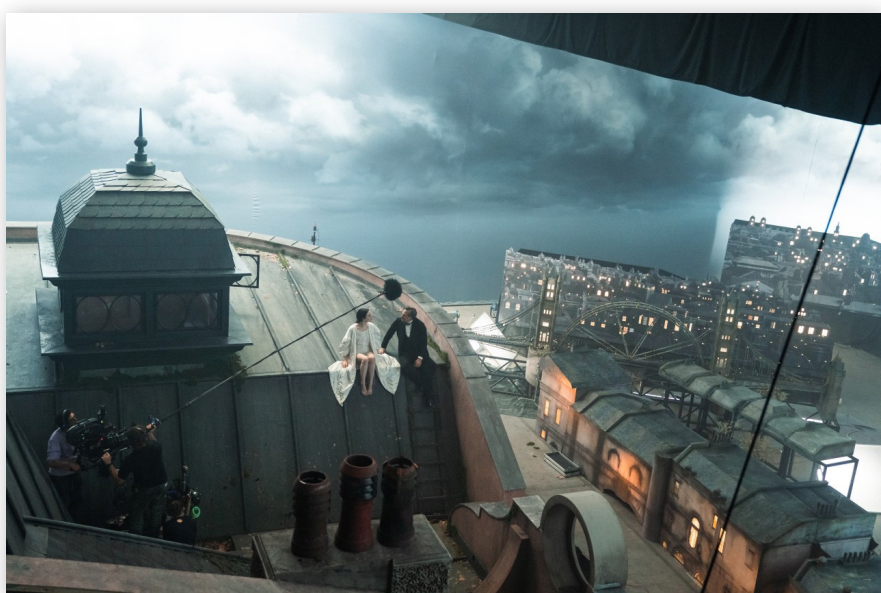
До момента старта съемок группа не только строила декорации и шила костюмы, но и выбирала камеры и оптику. Интересно, что все локации предварительно создавались в виде трехмерных моделей в Unreal Engine. После утверждения режиссером запускалось строительство декорации.

«Это была отличная совместная работа, – комментирует VFX-супервайзер Саймон Хьюз. – В среде Unreal Engine мы показывали Йоргосу локацию и окружение с нескольких ракурсов. Художественный отдел также потратил время на концепты и эскизы, чтобы помочь нам понять цветовую палитру, к которой они стремились, и общее направление дизайна. В целом работа над фильмом велась в сотрудничестве между художественным отделом и отделом визуальных эффектов, что всегда дает наилучший результат».

Что касается камер, то Робби Райан выбрал ARRI Alexa ST в качестве основной и ARRI Alexa LT как вспомогательную. Помимо этого, эпизод с воскрешением героини в итоге был снят на кинокамеру Beausam системы VistaVision. В качестве визуального референса Йоргос Лантимос часто обращался к фильму ужасов «Дракула Брэма Стокера» (1993).

«Бедные-несчастные», как и предыдущий фильм творческого дуэта, запечатлен на пленку, а не снят в цифре. При этом для черно-белых эпизодов кинематографисты использовали очень редкую пленку Ektachrome 100D 5294, которую проявляли и сканировали в одной из немецких лабораторий. Лантимос настоял на использовании цветной и черно-белой пленки, чтобы контраст между сценами в доме сумасшедшего врача и кадрами путешествия героини по Европе был разительным. Выбор объективов также отличался широким диапазоном в зависимости от задачи. Например, причудливые кадры с круглой виньеткой, отсылавшие к фотографии начала прошлого века, сделаны на короткофокусный 4-мм объектив OrTech Super Cine T2. Но чаще использовались широкоугольные 16,5- и 8-мм типа «рыбий глаз» и длиннофокусные.

Натурные сцены также снимались в павильонах, что требовало соответствующего освещения. Например, небесный свет имитировали 160



Сцена с кораблем – это миниатюра, снятая на фоне LED-экрана с добавлением симуляции воды

30th ANNIVERSARY
CABSAT

21 - 23 MAY 2024
Dubai World Trade Centre

PIONEERING THE FUTURE OF MEDIA AND ENTERTAINMENT IN MEASA

STRATEGIC PARTNER

 **DUBAI
STUDIO
CITY**

CONTENT CONGRESS

 **CONVIVA**

GOLD SPONSOR

SATEXPO SUMMIT

 **RIVADA**
SPACE NETWORKS

SILVER SPONSOR

Get in touch with us to exhibit,
sponsor or visit: www.cabsat.com

X in @ f v
[@cabsatofficial](https://www.instagram.com/cabsatofficial)

#CABSAT

ORGANISED BY



مركز دبي التجاري العالمي
DUBAI WORLD TRADE CENTRE

светодиодных приборов серии ARRI SkyPanel S60. Всего же павильон и декорацию Лиссабона подсвечивали 800 SkyPanel S60. Помимо этого, оператор-постановщик и команда мастеров по свету при постановке освещения использовали панели Dino с 12 и 24 излучателями, а также галогеновые ARRIMAX 18K.

Светодиодный экран

Йоргос Лантимос хотел, чтобы на площадке было отснято максимум возможного. Его вдохновляла мысль совмещать проверенные временем техники съемки и современные технологии. Так и возникла идея производить съемку миниатюры на фоне светодиодного экрана с заранее созданными изображениями неба и воды. Несмотря на то, что в Origo Studios в Будапеште было задействовано 11 огромных светодиодных экранов, контент на них не генерировался в реальном масштабе времени в Unreal Engine, как это обычно принято, а выводился после предварительной визуализации.

«Мы предоставили рендеры небес в разрешении 24К, – говорит VFX-супервайзер Саймон Хьюз. – В общей сложности было подготовлено 11 вариантов неба, которые напоминали анимированные рисованные картины с плавными движениями облаков. При этом слои облаков создавались при помощи добавления цветных чернил в воду, то есть это была классическая технология cloud tank».

Художественный отдел предоставил много справочной информации, которая послужила визуальным ориентиром для генерирования неба. Справочники демонстрировали предпочтительную цветовую палитру, текстуру облаков и их четкость для каждой локации. Примечательно, что художники не проводили отдельную съемку с погружением чернил и масел в воду, а просто нашли художника с собственной библиотекой имевшихся материалов, снятых ранее. Понравившиеся были куплены и скомпонованы с рисованным небом. Кадры с замедленным воспроизведением также прилагались.

Миниатюры и графика

«Перед нами стояла дополнительная задача совмещения миниатюр с реальными декорациями, где нужно было сделать все с точностью до мелочей, но при этом до-

бавить дополнительные слои цифровой воды на береговой линии, которые должны были также выглядеть как часть миниатюры, – говорит Саймон Хьюз. – Подобное напоминало фильм «Титаник» 1950 года. Что же такого нужно сделать с масштабом воды, чтобы она выглядела органично с миниатюрой? Мы собрали команду для изучения этого вопроса, провели множество тестов и заново «изобрели колесо». Пришлось поломать голову, чтобы заложить базу и добавить креатива!».

То же самое касается небесных трамвайчиков, которые перемещались по проводам над крышами Лиссабона. Небо, как и транспорт, создавалось на этапе монтажа и обработки. Вагончики – это компьютерные модели, но их анимировали так, чтобы они напоминали миниатюру. Их движения лишали линейности и добавляли рывки на поворотах. Что касается круизного лайнера и гостиницы в Александрии, то это миниатюрные модели практически во всех кадрах, которые художники вписывали в доработанный средствами графики и композитинга окружающий мир.

Упоминания заслуживает сцена с отлетом камеры от винтовой лестницы отеля, когда взору зрителя открывается живописный вид на каменный утес с постройками и необъятным морем. Акторов снимали отдельно на площадке, чтобы затем поместить их изображения на локацию с миниатюрой лестницы и гостиницы. В кадрах с отлетом показывают вначале миниатюру, а затем ее компьютерную модель, которая была построена по скану и замерам материальной декорации. Незаметный переход был реализован средствами композитинга.

Животные

Поиск ответа на вопрос о том, как сделать гибридных животных, стал серьезным творческим вызовом. Йоргос Лантимос с самого начала стремился найти метод, предполагающий использование реальных кадров с животными, насколько это было возможно.

«Многие специалисты, с которыми разговаривал Йоргос, советовали ему сделать животных в графике и не ломать голову, – говорит Хьюз. – Мы же заранее провели серию тестов с различными животными с участием дрессировщиков. Затем изучили формы их тел и попытались найти участки, которые, очевидно, не были правильными,



Подключайтесь спокойно

- Кабель для инсталляций
- Tактический кабель
- Кабельные сборки
- Надёжно

OM NETWORK

АО "Ом Нетворк" 195196, Санкт-Петербург, Таллинская, 7
Тел: +7 (812) 612-81-33 +7(812) 309-22-44 www.omnetwork.ru



Небесный трамвайчик

но они все равно бы давали возможность более-менее убедительно соединять разные части. Гусь совершенно не похож на собаку, но в его средней части тушки есть точка, которая очень хорошо совмещается с плечевыми суставами собаки. Нужно было придумать как можно больше сочетаний животных, чтобы они хорошо взаимодействовали друг с другом. Это был довольно долгий творческий процесс поиска с большим числом проб и ошибок».

«Первый гибрид, который мы видим, – это персонаж по имени ГусУиллис (гусь и бульдог), который следует за Беллой, проходя по коридорам, – продолжает Хьюз. – Было сложно заставить его выглядеть убедительно. Я также большой поклонник Дэвида Эгхэма, который имеет тело курицы и голову свиньи и стоит на груди героя Макса МакКэндлесса (Рами Юссеф), поедая еду. Курица была физически снята на груди актера. Затем мы убрали ее из кадров, заменив свиньей, сохранив характер освещения. После этого скомпоновали двух животных вместе в программе Nike, сделав в 3D-графике участок соединения. Цифровой операционный шрам отлично вписывался в концепцию о докторе Франкенштейне. Это было непросто сделать, но я думаю, что если бы мы воплотили этих животных полностью в 3D, то они подверглись бы большей критике и тщательному изучению».



Гибридные животные создавались средствами композитинга и трехмерной графики, но с использованием кадров с настоящей живностью

Бескомпромиссный и яркий фильм «Бедные-несчастные» завоевал «Золотого льва» на Венецианском кинофестивале и впоследствии был удостоен десятка других престижных наград, в том числе трех премий Oscar. Кассовые сборы тоже не подкачали. Свыше 100 млн долларов США в мировом кинопрокате для картины с взрослым возрастным рейтингом – это отличный результат. ►■