

На страже Вселенной: фильм «Стражи Галактики»

Бастер Ллойд

Киностудия Marvel продолжает экранизировать собственные комиксы, расширяя вселенную киногероев на радость простым зрителям. Очередной блокбастер вышел в начале августа и за неполный месяц кинопроката сумел заработать в кинотеатрах более 400 млн. долларов. В отличие от других комиксов «Стражи Галактики» сделаны в ироничном стиле без тени серьезности. По большому счету, это фантастическая комедия с мощной экшен-составляющей.

Съемки фильма начались в июне 2013 года в Великобритании и продолжались даже в невыносимо жаркий август, вплоть до осени. Несмотря на все тяготы, актеры и закадровая группа были готовы на все, чтобы понять и реализовать необычное видение режиссера. Художнику-постановщику Чарльзу Вуду было поручено очень непростое задание – создать удивительный и таинственный мир, в котором происходят события фильма. Для режиссера картины Джеймса Ганна было очень важно, чтобы все съемочные локации были настоящими. Такой подход оказался непривычным для многих членов съемочной группы и актеров, которые все чаще снимаются на зеленом фоне, а не в ре-

альных декорациях. Как нетрудно догадаться, съемки были весьма масштабными, но, несмотря на сложности, Вуд был рад представившейся возможности.

«У нас было множество самых разнообразных площадок, и каждая последующая кардинально отличалась от предыдущей, – рассказывает Чарльз Вуд. – Такой шанс грех было упускать».

У режиссера Ганна было очень четкое видение будущего фильма, он хотел, чтобы все декорации выглядели по возможности максимально реалистичными.

Мир фильма

Первой экзотической локацией стала заброшенная планета Мораг, поверхность которой, щедро засыпанную песком, Вуд и его команда выполнили в нейтральных тонах. Затопленный храм, куда спускается Питер Квилл, резко контрастировал с поверхностью: стены пестрели золотом, зеленым и синим цветами, которые подчеркивали богатое убранство.

Килн – космическая тюрьма, в стенах которой Стражи встречаются и решают работать вместе. Декорация, представлявшая круговую панораму, стала самой масштабной и подлинным произведени-

ем искусства. На ее создание ушло около 100 т металла. Было построено три этажа, впоследствии при помощи компьютерной графики высота постройки была увеличена еще на 60 м. Площадка включала в себя систему коридоров, ведущих в главный отсек, и боксы, установленные на металлических подвижных шасси.

Килн несколько раз перестраивался в соответствии с требованиями той или иной сцены. При этом строителям приходилось работать с авральной скоростью, чтобы не задерживать съемки. На базе декораций Килна были выстроены и лаборатория Коллекционера, и музей невероятных находок Танелира Тивана.

Штаб-квартира Корпуса Нова на покрытой водой планете Ксандар – одна из самых запоминающихся локаций. Реальная напольная декорация стала лишь основой для масштабной виртуальной локации. Вдохновение дизайнеры черпали в архитектуре Сантьяго Калатравы Вальса. Фоном послужила арка железнодорожного моста из стекла и металла в бельгийском городе Льеж.

Космолеты

Одним из звездолетов, которые были созданы Вудом и его командой, стал «Милано» – корабль Квилла, входящий в состав флота Йонду, предводителя «Опустошителей». Чтобы подчеркнуть, что Квилл хотел полностью контролировать корабль, в его дизайне практически не использовались высокие технологии. Получилась сложная двухэтажная конструкция, в которой капитанская рубка располагалась на втором этаже, а жилые модули – на первом. На строительство декорации ушло 14 недель.

«При создании «Милано» мы черпали вдохновение у Чака Йегера, американского летчика-испытателя, в его первых полетах и боевых миссиях, на которые он вылетал в конце 50-х и начале 60-х годов, – рассказывает Вуд. –



Концепт-арт фильма «Стражи Галактики»

AERO.100. Самый мощный многополосный процессор для обработки и коррекции громкости.



LINEAR ACOUSTIC

Made in USA +7 812 324 66 42 | www.digiton.ru



CW SONDEROPTIC

Для современных камер и впечатляющих изображений



SUMMICRON-C T2.0

Ждем вас на IBC, Photokina и Cinec

CW Sonderoptic GmbH
Wetzlar, Germany | Los Angeles, USA

www.cw-sonderoptic.com
sales@cw-sonderoptic.com

Мы отсмотрели множество документов и видеоматериалов. Джеймс хотел, чтобы окружение Квилла напоминало о Земле, было очень реальным и осязаемым – механика с хромом и кожей как в ретро-каре».

По задумке режиссера Квилл скучает по Земле и воспринимает свою посудину, как родной дом. Поэтому Вуду и декоратору Ричарду Робертсу пришлось серьезно поработать, чтобы найти или собрать предметы, которые бы свидетельствовали о ностальгии по восьмидесятым.

«Рич со своей командой нашел массу мелочей, которые напоминали бы герою о доме, – вспоминает Вуд. – Декорация корабля «Милано» стала одной из самых масштабных на съемках фильма, и нам всем пришлось подключиться к изготовлению реквизита. Мы славно поработали, старались собрать как можно больше предметов».

«Практически все мы сделали своими руками, – добавляет Ричард Робертс. – Купили старые кресла реактивных потребителей и почти полностью переделали их, используя многочисленные наброски, сделанные Чарльзом Вудом. Получившийся корабль напоминал о восьмидесятих годах, словно его выстроил кто-то, сходящий с ума по той эпохе».

В числе предметов, которые собрали реквизиторы, был кассетный плеер, встроенный в приборную панель космического корабля и выглядывавший как автотомасгнитола, трудно не заметить и цветастый ковер, и неоновый свет в жилых отсеках. Когда Квилла в раннем детстве похитили с Земли инопланетяне, при нем был рюкзак, и Робертс украсил «Милано» всем, что можно найти в рюкзаке среднестатистического девятилетнего подростка 1980-х годов: бейсбольные карточки, игрушечные тролли и многое другое.

Усилия Вуда не пропали даром, во всяком случае, для Криса Пратта, который играет командира корабля.

«Я не мог поверить своим глазам, когда увидел корабль, – настолько был восхищен работой декораторов, что еще долго не мог прийти в себя, – рассказывает Пратт. – Как будто я попал на какой-то волшебный аттракцион. Захватывающее ощущение, которое помогло мне вжиться в роль».

Вуд и его команда также соорудили корабль Ронана «Черная Астре» – боевой крейсер империи Кри. Получилась конструкция, напоминающая летающий

мавзолей с минималистичным и брутальным дизайном. Серая гамма подвляла красочность любой локации, а монолитная архитектура красноречиво подчеркивала характер владельца. Ли Пейс, игравший роль Ронана, был поражен таким средством передвижения.

«Вы никогда не видели корабля, подобного этому, – делится впечатлением Пейс. – Он огромен, в ширину помещается три с половиной здания типа Эмпайр Стейт Билдинг! Огромная стальная летающая колесница. Дух захватывает!»

«Черная Астре» управляется четырьмя пилотами-саккаранцами при помощи светящихся шаров, которые отзываются на синхронные прикосновения рук. Чтобы движения рук были действительно синхронными, кинематографисты для этих сцен пригласили профессиональных танцоров.

Внешность героев

Невероятное количество красочных костюмов для актеров фильма разработала художник по костюмам Александра Бирн. Ее задача состояла в подготовке гардеробов не только для главных действующих лиц, но и для многочисленных актеров массовки, выходцев из удивительных и загадочных миров. Костюмер работала в тандеме с режиссером Джеймсом Ганном, чтобы разрабатывать элементы одежды в точном соответствии с его видением истории.

«Джеймс настаивал, чтобы все детали экипировки героев казались внезапными, но и не слишком фантастическими, – вспоминает Бирн. – То есть они должны были быть достаточно потертыми, но и не обносками. Было забавно вспоминать моду восьмидесятых, приходилось сдерживаться и не слишком увлекаться. Надеюсь, наша задумка костюма Криса Пратта удалась, и у многих взрослых зрителей он вызовет ностальгию».

Работу над костюмами Бирн начала со скрупулезного изучения соответствующих комиксов, а затем вела довольно долгие беседы и с режиссером, и с актерами, и с художниками, чтобы убедиться, что все костюмы будут соответствовать общему стилю.

«У меня были специальные информационные доски, – вспоминает она. – На них я прикалывала стикеры со всеми возможными идеями, которые так или иначе могли повлиять на костюмы персонажей, на повороты сюжета».

«По сюжету действие перемещается из одной галактики в другую, и мы хотели, чтобы каждая последующая была не похожа на предыдущую, – продолжает Бирн. – Для каждой галактики мы разработали некий свод правил, по которым она существует. Впрочем, это касалось только костюмов. Мы начали с зарисовок и скетчей, но настоящая работа началась, когда мы стали выбирать ткани, шить одежду и измерять ее на актерах».

Цвет костюмов был настолько же важен для режиссера Джеймса Ганна, как и дизайн одежды. Для костюмеров очередной задачей стало совмещение цвета костюма с необычными цветами кожи разных персонажей.

«Выбор палитры осложнялся тем, что цвет кожи персонажа мог быть зеленым, серым, синим или ядовито-розовым, – объясняет Бирн. – Для меня это было особенно трудно, потому что я расцениваю цвет, как серьезный инструмент в своей работе, и отношусь к цветовой гармоничности очень трепетно. Разумеется, мне и раньше приходилось работать с актерами, которым гримеры изменяли цвет кожи. Но в данном случае вариативность просто зашкаливала, пришлось пробовать совершенно невообразимые сочетания».

Над внешностью некоторых актеров и их дублеров серьезно поработали художник по пластическому гриму Дэвид Уайт и дизайнер по гриму и прическам Элизабет Джорджиу. Ежедневная процедура нанесения грима иногда начиналась, когда актеры и съемочная группа возвращались с ночной смены. Уайт отвечал за внешний облик Гаморы, Дракса, Небулы, Фонду и Кората. Работа по созданию пластических накладок на лица и тела актеров началась за несколько месяцев до съемок. Уайт делал слепки с частей тела, которые следовало изменить, и подбирал материалы, из которых впоследствии отливались накладки.

«Дракс татуирован с ног до головы. Кожа у него серого цвета, а татуировки – красного, – рассказывает Дэвид Уайт. – Мы опробовали технологию келоидного шрамирования, которая используется при нанесении татуировок на кожу. Для начала мы сделали слепки со всех частей тела актера, затем отлили заготовки для накладок, разделили их на несколько самостоятельных частей и уже на них наносили шрамы. Потребовалось немало времени, прежде чем все



Дэвид Батиста в пластическом гриме Дракса

накладки были готовы – ведь в татуировках Дракс описал всю свою жизнь».

Пятеро гримеров тратили 5 ч, чтобы наложить Дэвиду Батиста грим Дракса, состоящий из 18 независимых накладок на тело и лицо. К концу съемочного периода в кресле гримеров он провел в общей сложности семь суток.

Грим Небулы состоял из семи накладок, чтобы преобразить актрису (Карен Гиллан), группе из пяти гримеров требовалось примерно столько же времени, что и на грим Дракса.

По словам Уайта, пластический грим для Кората (его сыграл Джимон Хонсу) был минимален, но особенно эффективен.

«Лицо Джимона настолько идеально, что мы не хотели скрывать его, превращая актера в какого-то монстра. Мы просто стремились подчеркнуть кибернетическую природу Кората, поэтому закрепили различные приспособления на коже Джимона, а поверх нанесли тончайший слой искусственного эпидермиса. В результате мы добились эффекта видимости того, что происходит под кожей персонажа».

Помимо актеров, игравших главные роли, требовалось загримировать множество статистов, участвующих в инопланетной массовке. Всего было подготовлено более 2 тыс. различных накладок только для гуманоидов, каждый отдельный элемент выкрашивался в соответствии с расой в желтый, синий или розовый цвета. К концу съемок отдел пластического грима подсчитал количество созданных уникальных гуманоидов – примерно 1250. Впрочем, работа парикмахера и визажиста Элизабет Джорджи была не легкой. Ее ключевой задачей была внешность Квилла, Ронана, Йонду и Коллекционера, не считая легиона статистов.

Дистанционные решения для вещания

– ПЛАВНОЕ И ТОЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ – ПОВТОРЯЕМОЕ ДВИЖЕНИЕ – УДОБСТВО ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
РАЗРАБОТАНО ДЛЯ СИСТЕМ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Egripment может предоставить полностью интегрированную систему, которую можно использовать в автоматизированной среде любой студии. Для каналов, вещающих круглосуточно, требуются надежность, а также система с глубоко резервированной архитектурой, требующая минимального обслуживания. Egripment успешно решала такие задачи ранее и способна предоставить полный комплекс.

Всеми системами можно управлять с помощью джойстика или сенсорного экрана, а также через систему автоматизации. Все камеры передают точные данные о движении для нужд студии виртуальной реальности.

НАДЕЖНАЯ ОПОРА В ЛЮБОЙ СИТУАЦИИ

ib 2014
Ждем вас
на стенде 11.A21


EGRIPMENT SUPPORT SYSTEMS
www.egripment.com



Концепт-арт Ракеты и анимированный персонаж



Актер Шон Ганн в хромакейном костюме изображает персонажа по кличке Ракета

Джорджи также накладывала грим на всех представителей различных инопланетных рас, цвет кожи которых свидетельствовал об их принадлежности тому или иному виду. Найти краску, которая не испортила бы костюм, но выдерживала попадание воды и пыли, было очень сложно. После многочисленных экспериментов команда Джорджи разработала специальный спрей, которым окрашивались все пришельцы.

Компьютерные герои

Процесс работы над этими анимированными персонажами был невероятно долгим. Чарльз Вен, руководитель отдела визуальной разработки Marvel, объясняет, в чем состояла трудность при создании образа Ракеты.

«Джеймс Ганн настаивал, чтобы Ракета был эмоциональным, но при этом сохранил повадки обычного зверька и не превратился в мультяшного героя. Нам нужно было найти нечто среднее между антропоморфным персонажем и обычным енотом, – объясняет Вен. – Но все-таки за счет движений, жестов, голоса, походки и, конечно, легкости, с которой он обращается с пушкой, вдвое превышающей его собственный рост, нам удалось сделать его крутым и серьезным».

«Создавая деревоподобного гуманоида Грута, мы хотели, чтобы он получился немного наивным и смотрел на мир широко открытыми глазами, – продолжает Вен. – Мы постоянно пытались сохранить хрупкий баланс между древесной внешностью и живой душой. В получившемся индивиде мы сохранили качества обоих видов».

Роль Ракеты на съемках фильма сыграл Шон Ганн, брат режиссера Джеймса Ганна, а роль Грута доверили польскому актеру и кукловоду Кристиану Годлевски. Актеры не только предоставили специалистам по визуальным эффектам материал для создания персонажей; они еще и работали на съемочной площадке, помогая своим коллегам.

«По большей части Ракета и Грут – компьютерные герои, – объясняет Джеймс Ганн. – Процесс работы их внешности и повадок был длительным и кропотливым. То, как двигались Ракета и Грут, во многом определялось движением реальных

актеров. И лавры, например за Ракету, должен пожинать не только Брэдли Купер (он озвучивал персонаж), но и мой брат Шон, который играл пушистого героя на съемочной площадке. На мне лежала огромная ответственность, потому что именно я говорил аниматорам, что делать, а каждый из них, разумеется, приносил в каждый из персонажей что-то свое. Так что повадки Ракеты – результат коллективного труда многих специалистов. То же самое касается и Грута».

«Актерам очень важно работать на площадке с живыми людьми, в реальном освещении, в декорированном интерьере, – добавляет исполнительный продюсер Ник Корда. – Им надо видеть, как двигаются другие актеры, куда они смогут дотянуться, а куда – нет. Пусть это будет Шон, присевший на корточки. А благодаря Кристиану мы получили представление о том, как перемещаются деревья. Это очень помогло впоследствии при анимации Грута».

Для пущей наглядности Дэвид Уайт изготовили фигуры Ракеты и бюст Грута в натуральную величину. Они использовались и специалистами по визуальным эффектам, и непосредственно на съемочной площадке.

«Выгода от использования фигур была очевидна – их можно было посадить в кресло или прислонить к двери, чтобы получить представление о том, с какого места в кадре должны приступать к работе компьютерщики, – рассказывает Уайт. – Точно так



Актер Шон Гани в хромакейном костюме изображает персонажа по кличке Ракета

же выяснялось, сможет ли Ракета дотянуться до какого-то предмета и воспользоваться каким-то приспособлением. Кроме того, в конце съемки фигуры, которые были выкрашены точно так же, как и компьютерные персонажи, устанавливались перед камерой и поворачивались под разными углами, чтобы специалисты по визуальным эффектам могли получить представление об игре света и тени».

Основным подрядчиком визуальных эффектов стала британская студия Framestore. При симуляции меха трехмерщики Framestore воспользовались внутростудийной разработкой, которая

разбивала модель на секторы, что способствовало оптимизации процесса. Например, если в кадры не попадал хвост, то в этом случае его шерсть попросту не визуализировалась. Визуализация выполнялись в Arnold, а работа с поверхностями объектов – в DisneyISHair. Самым забавным персонажем получился, пожалуй, Ракета, он пришелся по душе практически всем.

«Стражи Галактики» – яркий и шумный киноаттракцион, на котором с огоньком «прокатились» миллионы кинозрителей. Продолжение приключений отважной пятерки друзей выйдет на мировые экраны через несколько лет. ▶

SFERAVIDEO Autodesk Flame Premium – новое слово в DI-WorkFlow

Официальный партнер компаний:

Autodesk, DVS, DFT, Dolby, ARRI, Pandora Int.

Авторизованный Сервисный центр

Профессионального Оборудования:

Sony, Panasonic, ARRI, Clear-Com, Grass Valley (Thomson), DFT, JVC

Оптики:

Canon, Fujinon, Carl Zeiss

Тел.: +7 (495) 737-7125, 737-7098

E-mail: mail@sfera-video.ru