

Фильм «Стартрек: Бесконечность»

Бастер Ллойд

В кинотеатрах нашей страны без блеска, но в целом вполне сносно прокатался «Стартрек: Бесконечность» – третий фильм популярной кинофраншизы, которую так удачно перезапустил в 2009 году Дж. Дж. Абрамс («Миссия невыполнима 3»). Триквел лишился пафоса и некоторой монументальности предшественников и окончательно превратился в аттракцион с прямым как рельса сюжетом. Что, наверное, неплохо с учетом лихости действия, возросшей динамики и драйва.

Таким образом, интеллигентность Абрамса уступила место нахрапистости нового постановщика Джастина Лина, плотно подсевшего в свое время на кинофраншизу «Форсаж». Прежде чем начать рассказывать про постановочную часть и эффекты нового фильма, стоит вспомнить зрелищные сцены в его предшественниках.



Концепт-арт монстра для фильма «Звездный путь»

Первый – «Звездный путь»

Фильм вышел в 2009 году и попал под каток «Аватара», не став большим событием в мире кино. Но денег студия заработала достаточно, к тому же картина удостоилась премии «Оскар», а выдвигалась на нее в четырех номинациях. За визуальные эффекты тоже номинировалась, но «Аватар» все забрал. Графику создавали в основном на студии ILM (она работала над всеми фильмами Стивена Спилберга). Больше всего запоминается сцена во льдах. Ее снимали в солнечном Лос-Анджелесе на небольшой площадке, задекорированной под снежную тундру. Рядом же была еще одна декорация, но уже космической платформы бура, включенного для уничтожения ядра Земли. Обе локации размещались на парковке стадиона команды «Доджерс». Впоследствии художники по компьютерной графике навели марафет, достроив окружающий мир вокруг героев. Отдельного упоминания заслуживает снежный монстр, дизайн которого был разработан художником Невиллом Пейджем, придумавшим Монстра, фауну планеты Пандора и кракозябю из «Супер 8». «Оскара» же фильм получил за лучший грим. Силиконовые уши и разномастные морды пришельцев не остались незамеченными киноакадемиками.

Второй – «Звездный путь: Возмездие»

Сиквел превзошел первую картину и по сборам, и в плане зрелищности. Графику делали на мощностях нескольких студий, в том числе ILM и Pixomondo (получившей «Оскар» за «Хранителя времени»). Самая зрелищная сцена разворачивается в финале картины, когда огромный корабль падает на футуристический Сан-Франциско. Ландшафт строился процедурно, фотографии реального города послужили основой для создания текстур. Из особенностей стоит отметить изменения в pipeline (программном контейнере) ILM. Если раньше студия полагалась на Renderman, то под этот проект внедрили визуализатор Arnold с физически точной моделью освещения.

Запомнились и кадры с пробежкой героев по лесу среди деревьев и кустарников с красной листвой. Изначально киношники собирались снять эпизод на Гавайях, а на этапе монтажа и обработки переокрасить зелень в красный цвет. Но при выполнении теста художники столкнулись с жуткими трудностями, спровоцированными естественным освещением и множеством оттенков зеленого. Результат никого не устроил. В итоге кинематографисты сняли пробежку на площадке среди красной бутафории, которую затем сделали гуще при помощи графики. При этом вся флора визуализировалась в программе V-Ray.

По моему мнению, «Стартрек: Возмездие» – лучший фильм франшизы с наиболее проработанным сюжетом и по-настоящему ярким злодеем. Фильм был

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

Концепт-арт фильма
«Стартрек: Бесконечность»



номинирован на «Оскар» за визуальные эффекты, но «пал смертью храбрых» в битве с «Гравитацией» Альфонсо Куарона.

И третий – «Звездный путь: Бесконечность»

На планете Альтмамид, где разворачивается действие второй части фильма, находится база главного злодея Кралла. На ней есть редкий ядерный материал, из которого можно добывать энергию или использовать его для создания органических структур вроде кораллов. Антураж Альтмамида обнаружили в карьере города Питт Медоус, расположенном недалеко от Ванкувера. Там и прошла часть съемок. Кроме того, в Канаде нашли многочисленную зеленую растительность планеты.

«Во многих смыслах Йорктаун воплощает то, как Джин Родденберри видел будущее: огромное общество, в котором мирно сосуществуют самые разные люди и инопланетяне, – объясняет режиссер Джастин Лин. – Были разговоры о том, чтобы снимать эпизоды с Йорктауном в павильоне, но я чувствовал, что в этом случае мы не сможем передать масштаб города-гиганта. Хотелось, чтобы все было ощутимо и реалистично, а не просто двое парней на фоне зеленого экрана. Для этих целей Дубай подошел как нельзя лучше, ведь Йорктаун, как и Дубай, – это гигантский сверхсовременный объект посреди пустого пространства».

Около 40 небоскребов столицы ОАЭ подверглись лидарному сканированию. Все фоны позднее, разумеется, рисовались и перестра-



Дубай послужил основой для космопорта Йорктаун



Фоны дорабатывались на компьютере. Городское окружение насчитывает 1,3 триллиона полигонов

Smart System
Professional Video Products

BEstrong BELite BEfree

BE Smart

Супернадежные модульные системы с возможностью моторизования.

Слайдеры и мини скейтеры для высочайших требований к съемке за разумную цену. Сделано в Италии!



DEDOTEC

info@dedotec.ru

www.dedotec.ru

тел.: +7(495)6519642

Высококачественные материалы и продуманная конструкция обеспечивают комфортную и многогранную эксплуатацию систем серии PRO.

Как с штатива, так и с пола или из наклонного положения - устройства серии Pro гарантируют постоянно равномерное движение, независимо от нагрузки ...



Smart-слайдеры серии REFLEX

Суперлегкие, с плавным ходом слайдеры этой серии предназначены для камер небольшого веса.



logoscat

V-Pack 110E



НОВЫЙ КОМПАКТНЫЙ КОРПУС

РАБОТАЕТ В ХОЛОД

www.proland.ru

реклама

ивались, а общие планы целиком реализовывались в графике. Дизайнерская мысль – разместить город внутри космической станции, отдаленно напоминает «Элизиум», но, конечно же, тут нет никакого заимствования.

Основным подрядчиком по визуальным эффектам на этой картине была британская студия Double Negative, сменившая ILM. Но это никак не сказалось на качестве эффектов. К слову, режиссер

фильма уже сотрудничал с британцами, когда снимал «Форсажи». Поезд по взлетной полосе в «Форсаже 6» – дело рук как раз специалистов из Double Negative.

В триквеле 1400 планов с визуальными эффектами. Помимо Double Negative, над ними работали несколько студий калибром поменьше, например, Atomic Fiction и G Interactive. Специалисты последней анимировали многочисленные диаграммы, голограммы и инсталляции для 35 экранов внутри Энтерпрайза. Подход у ребят был прост – сделать визуально красиво, но не броско, чтобы зритель не отвлекался. Плюс интуитивно понятно. С последним всегда проблемы, в этих информационных табло порой не разобрался бы даже Перельман.

Отмечу, что трехмерщикам Double Negative не все пришлось создавать с нуля. Много им досталось по наследству от ILM, например, модель Энтерпрайза. Тем не менее, все активы модифицировались, тот же Энтерпрайз приобрел удлиненную кабину и обновленные гондолы с warp-двигателями.

Кстати, о визуализации warp-режима. Художники Double Negative обратились к физике. Видимо, работа над «Интерстелларом» их до сих пор не отпускает. Они постарались учесть

преломление света и гравитационное линзирование. Одним из эталонов послужил след, оставляемый пулей под водой. При этом съемка выстрела велась со скоростью 4000 кадр/с.

«Стартрек: Бесконечность» отличается от двух предыдущих картин. Триквел не только откровенно поглупел, во многом благодаря сценаристу Саймону Пеггу, но и лишился фирменных синих бликов Абрамса. Вместо них художники добавляли грязь и пыль на объектив в ряде сцен, чтобы придать происходящему чуть больше реалистичности.

В целом же, подход к съемкам остался прежним. Часть декораций ставили на гидравлические управляемые платформы, а многих пришельцев создавали не средствами компьютерной анимации, а при помощи пластического грима. Из интересных особенностей отмечу машинное отделение Энтерпрайза. В триквеле это не пивной цех Будвайзер, как в первой или второй картине, а фрагмент декорации и компьютерная достройка.

Съемки в Ванкувере и Дубае сплотили актеров. Если в предыдущих фильмах, снимавшихся в Лос-Анджелесе, каждый вечер они расходились по своим домам, то теперь проводили вместе гораздо больше времени. Этому способствовал и сложный грим. Художники по гриму и костюмам в Дубае, Бербанке и Ванкувере совместно создали более пятидесяти инопланетных рас – больше, чем когда-либо за всю историю франшизы. Такое количество отчасти связано с тем, что «Стартреку» исполнилось 50 лет.

Актриса София Бутелла играет волевою, разбирающуюся в технике инопланетянку Джейлу. Из-за обильного грима, чтобы подготовиться к утренним съемкам, ей порой приходилось вставать в половине первого ночи, однако актриса и в этом находила положительные моменты.

«Когда так долго сидишь в кресле, впадаешь в медитативное состояние, и это помогает войти в роль», – рассказывает она.

Непросто приходилось и Идрису Эльбе, сыгравшему злодея Кралла. Чтобы полностью перевоплотиться в него, актеру требовалось гримироваться 7 ч, а потом еще 2 ч потратить, чтобы все это снять и смыть. Эльбе уже приходилось сниматься в специальном гриме (в картине «Долгая дорога к свободе», где он сыграл Нельсона Манделу), однако не в таком объеме.

«Мне приходилось в воображении «достраивать» лицо моего героя, отчасти это походило на работу кукловода», – вспоминает актер.

Помимо Кралла и Джейлы, в фильме выделяются двое инопланетян из команды Кралла – Манас (Джо Таслим) и Калара (Лидия Уилсон). Их образы индивидуальны, однако гримеры под руководством художника по гриму и спецэффектам Джоэла Харлоу стремились придать им общие черты, поскольку они из одной команды.

По словам Харлоу, несмотря на трудности с огромным количеством инопланетных физиономий самое сложное для него был грим Спока.

«Образ Спока иконичен. Он настолько узнаваем, что ошибиться было просто нельзя», – рассказывает Харлоу.

Художнице по костюмам Санье Хэйс пришлось специально изучать мир «Стартрека», поскольку она и так является давней поклонницей франшизы. Хэйс не стала сильно менять униформу членов экипажа – только слегка подновила ее и добавила рукава к женскому костюму, что порадовало Зою Салдану.

Подводя итог, можно отметить, что «Стартрек: Бесконечность» – добротное кино, которое заслуживает просмотра на большом экране. Денег опус Джастина Лина заработает в кинопрокате, конечно же, меньше, чем сиквел, но вполне достаточно, чтобы был снят еще один фильм. Вот только следующую картину должен ставить кто-то, обладающий более ярко выраженным собственным вкусом и стилем. ►



Вид космопорта из космоса. Полностью компьютерный кадр