

Контакт: фильм «Прибытие»

В этом году Американская киноакадемия выдвигает на соискание премии «Оскар» фантастическую картину «Прибытие». Лента успела стать событием на Венецианском кинофестивале, ее прокат успешно прошел в кинотеатрах за океаном. Кинокритики также высоко оценили фильм, отметив стиль и умный сюжет, за который картина обязана писателю Тэду Чану. Именно рассказ Чана «История твоей жизни» был взят за основу при написании сценария. Бюджет независимой от крупных киностудий постановки составил 47 млн долларов США. Съёмки фильма проходили в Канаде на протяжении 52 дней.

У фильма «Прибытие» один из наиболее проработанных и сбалансированных видеорядов среди всех голливудских картин, вышедших на экраны в прошлом году. Канадский режиссер Дени Вильнев взял в свой проект художника-постановщика Патриса Верметта, с которым делал три предыдущие свои картины – «Убийца», «Враг» и «Пленницы». Все эти фильмы имеет смысл посмотреть, чтобы понять, почему Вильнева считают одним из самых перспективных режиссеров современности.

У Дени Вильнева есть свой стиль, который можно охарактеризовать одним словом – сдержанность. Он выбирает темы и художественно-изобразительные средства, подчеркивающие суть сцены или действия. Несмотря на визуальную силу его работ у него нет перекоса в сторону формы. Он академичен, но эта академичность идет от большого кинематографического ума и четкого понимания, что он хочет сказать своим фильмом.

«Прибытие», как и предыдущие работы Вильнева, был тщательным образом раскадрован, плюс художники нарисовали массу концептов как самих пришельцев, так и их кораблей. «Пленниц» и «Убийцу» снимал патриарх операторского цеха Роджер Дикинс, один из лучших, если не лучший художник по рабо-

те со светом и тенью. «Прибытие» снят Брэдфордом Янгом, молодым оператором-постановщиком, который не скрывает, что Дикинс оказал большое влияние на его творчество.

Поскольку Вильнев и Янг не собирались снимать привычный голливудский фильм о вторжении инопланетян, они отказались от неестественных цветов, порождаемых цветокоррекцией. В их картине нет и стремительных движений камеры, в том числе виртуальной, нет и нагромождения кричащих визуальных эффектов. Все очень сдержанно и с нажимом на атмосферу повседневности. Режиссер и оператор намеренно поэтизируют привычный для нас мир, чтобы зритель поверил, что подобный контакт возможен в любой дождливый день за окном. Вильнев даже охарактеризовал свою картину как «грязный сай-фай» в противовес гламурным голливудским фэнтези.

Действие фильма разворачивается в двух временных плоскостях. Начинается же кино и вовсе с флэшфорварда. Нелинейная структура повествования была предложена режиссером монтажа Джо Уокером, который был удостоен профессиональной премии Eddie за работу над этой картиной и стал номинантом на «Оскар». В сценарии же повествование развивалось линейно. Так что «Прибытие» – один из тех фильмов, который сильно изменился на монтажном столе.

Сцены с дочерью сняты в более теплых тонах, нежели эпизоды с пришельцами и с военными. Несмотря на невозможную утрату, общение со своим ребенком всегда наполняет жизнь матери светом. Этот момент очень важен для раскрытия темы фильма и понимания причин разрыва отношений героини с ее мужем. Янг снимал на камеры ARRI ALEXA XT M и XT Plus. Облегченную «Эмку» он использовал для съемки с рук, а Plus ставил на штатив и тележку. Практически все сцены с дочерью сняты с рук для сокращения дистанции, придания большей

Бастер Ллойд

интимности и стилизации под домашнее видео, но без тряски, зерна и артефактов. Как и положено профи, Брэдфорд тщательнейшим образом подходит к выбору объективов, которые по его признанию играют более важную роль, чем сама камера. Он использовал два типа оптики – широкоугольники Ultra Prime от CamTech и 35-мм Zeiss Super Speed.

Декорации и дизайн

Патрис Верметт подбирал локации и строил декорации с учетом основной темы фильма: предопределенность событий и отсутствие свободы выбора. Во всех локациях можно проследить четкую стилистическую связь. Например, место общения героини с пришельцами напоминает аудиторию. Интерьер корабля имеет те же вертикальные линии, что и коридор университета. Наконец, аудитория и коридор больницы имеют полукруглую форму, намекая на замкнутость и закольцованность бытия. Но самое главное, письменный язык пришельцев оперирует логотипами именно круглой формы. Помещения внутри инопланетного корабля были намеренно сделаны пустынными и основательными в противовес набитым разной аппаратурой шатрам, в которых размещались военные. От инопланетного судна исходит метафизическое спокойствие, человеческая же обитель наполнена суетой и хаосом. Игра на контрасте оказалась как никогда выигрышной. Так что подобные детали хорошо работали на раскрытие темы. Киноакадемиком впечатлил скрупулезный подход, и они номинировали картину на «Оскар» в номинации «Лучшая работа художника-постановщика».

Дизайном инопланетный корабль обязан настоящему метеориту, который наблюдало Европейское космическое агентство. Обшивку сделали намеренно похожей на камень, а внутреннюю отделку – на дерево. Через зна-

datavideo

Портативные видеостудии

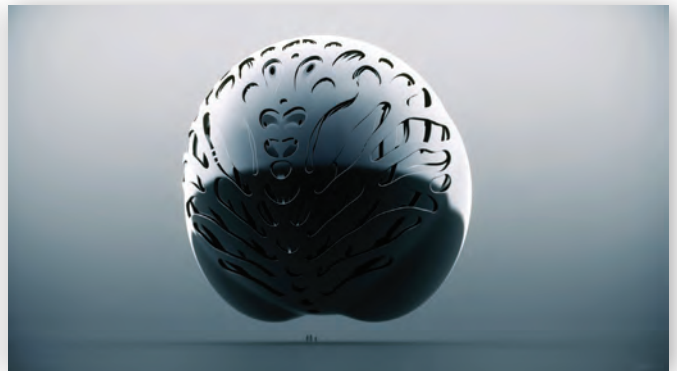
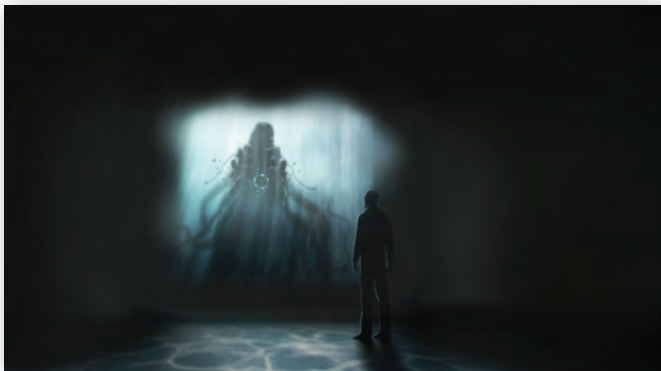
- HS-2850
- HS-2800
- HS-2200
- HS-1500T
- HS-1200
- HS-600



ОКНО-ТВ Москва
улица Академика Королева, д.23, стр.2
Телефон: + 7 (495) 617-57-57
E-mail: info@okno-tv.ru

ОКНО-ТВ Санкт-Петербург
ул. Стрельнинская, д. 12, лит. А пом. 4Н
Телефон: + 7 (812) 640-02-21
E-mail: piter@okno-tv.ru

ОКНО-ТВ-Сибирь
г. Новосибирск, ул. Римского-Корсакова, дом 9
Телефон: + 7 (383) 314-37-47
E-mail: sibir@okno-tv.ru



Концепт-арт облика пришельцев и комнаты контакта

Концепт-арты кораблей

комые зрителю материалы создатели попытались передать древность расы пришельцев. Внешний облик пришельцев также разрабатывался достаточно долго. Режиссер сразу же отказался от гуманоидов, сделав выбор в пользу фауны. Перебрав десятки разных животных, кинематографисты остановились на слонах, жирафах и осьминогах. Получившиеся существа – гектаподы, напоминали земных головоногих с семью щупальцами и шкурой как у слона. Вильнев стремился создать существо, которое вызывало бы страх и трепет. Он хотел, чтобы герои ощущали себя словно люди, оказавшиеся в открытом океане рядом с китом или акулой. От пришельцев должна была исходить интеллектуальная угроза.

Анимация гектаподов осложнялась их анатомическим строением – вроде жирафа на паучьих лапах.

Серьезной задачей стала и визуализация письменного языка гектаподов. Изначальную идею с формой окружности предложил сценарист картины. Предложение всем понравилось, его мысль подхватили и начали развивать. Позднее эстетически понравившиеся образцы были отобраны для языковой библиотеки пришельцев. В общей сложности кинематографисты взяли на вооружение 70 логограмм. Окончательным их дизайном занимался тот же специалист, который проектировал интерфейс программы для анализа логограмм. Кстати, программный код, показываемый в фильме, был самым настоящим. Алгоритм, просчитывающий логограммы по их вершинам, написал сын профессора Стефана Вольфрама, одного из консультантов картины. Выдающийся ученый с энтузиазмом отреагировал на возможность поучаствовать в кинопроекте. Утвержденный дизайн логограмм делал их похожими на пятна чернил, упавших на бумагу. Эффект создавался путем симуляции на компьютере в программе Houdini. Кроме того, супервайзеру картины по визуальным эффектам пригодился его опыт работы над фильмом «Господин никто». Помимо всего прочего, художников вдохновляли рои мух над африканским озером Виктория. Основная сложность в анимации логограмм заключалась в поиске баланса между полным контролем процесса со стороны художника и процедурной импровизацией.

Инопланетные корабли, как и пришельцы, создавались полностью в графике. На пло-

щадке вместо гектаподов в кадре были актеры с окрашенными в зеленый цвет указками с теннисными мячиками на конце. Эпизоды взаимодействия снимались по техвизу. Самой же сложной сценой оказался эпизод с героиней за экраном, погружающейся в дымку. Вильнев отказался от съемки в водном резервуаре в пользу сухого павильона на синем фоне. В итоге художники по компьютерной графике полностью симулировали не только туман, но и развевающиеся волосы героини. Предварительно положение актрисы было тщательным образом отслежено в программе для трекинга, а компьютерные волосы наносились поверх настоящих. Для симуляции шевелюры трехмерщики использовали программу Fabric Engine.

Интересные факты о фильме:

- до того, как режиссером фильма был выбран Дени Вильнев, постановкой картины мог заняться Ник Матье;
- изначально фильм назывался «История вашей жизни», но результаты тестов фокус-групп показали, что большинству такое название не нравится, в итоге его заменили на «Прибытие»;
- актеры Джереми Реннер и Эми Адамс до этого играли вместе в фильме «Афера по-американски» (2013);
- композитор фильма «Прибытие» Йохан Йоханнссон уже писал музыку для картин Вильнева «Убийца» (2015) и «Пленницы» (2013);
- Брэдфорд Янг, выдвинутый на «Оскар» за «Лучшую работу оператора», стал первым чернокожим, номинированным в этой категории.

Видимые и невидимые визуальные эффекты

«Прибытие» – это фильм, где визуальные эффекты не играют заметной роли, но участвуют в создании необходимой атмосферы. Графику для фильма создавали 12 студий, среди которых была именитая Framestore («Гравитация»). Именно британская компания с отделением в Ванкувере воплотила на экране эффект исчезновения кораблей. Их модели были созданы в Hybride и отправлены в Framestore. Полученные модели трехмерщики модифицировали под свои задачи и программный конвейер. Эффект распыления на частицы представляет собой синтез рендеринга и композитинга десятков слоев. За основу дизайна был взят эффект конденсата, возникающий из-за разницы в давлении вокруг крыльев самолета при взлете и посадке.



Съемка сцены взрыва на площадке и этот кадр после обработки

Кадры из фильма с эффектом растворения корабля в воздухе

Сцена с нулевой гравитацией внутри корабля снималась очень просто. Акторов попросили идти медленнее и слегка подпрыгивать. Кадры с отрывом актеров от поверхности сделаны при помощи системы тросов. Что касается взрыва, то огонь – это компьютерная симуляция. Акторов бросали на тросах в павильоне на синем фоне. Позднее весь антураж вокруг них генерировался в графике.

Из интересных, но не очевидных кадров с компьютерной графикой, следует отметить ночную сцену с вертолетом у дома героини. В действительности этот план был снят в павильоне. Внутренний двор, вертолет и большая

часть дома – компьютерные модели. То же самое касается всех кадров с военной техникой, которые демонстрирует телевидение.

Успех

Фильм впервые был показан на Венецианском кинофестивале, его тепло встретили и на проходящем там же кинорынке – продюсеры заключили сделку с одним из голливудских мейджоров, продав тому права на прокат за баснословные 20 млн. долларов. Как показали дальнейшие события, руководство мейджора не ошиблось. Фильм с не самым простым сюжетом к настоящему моменту заработал в мировом кинопрокате 185 млн.

долларов. Лента номинирована на множество престижных наград, плюс ко всему кинокритики и киноманы прочат ей заветное место в пантеоне классики фантастического кино. Дени Вильнев в очередной раз продемонстрировал высокий режиссерский класс. Любопытно, что упомянутый в статье Тед Чан своим любимым фантастическим фильмом считает «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта. И надо же такому случиться, что следующей картиной Вильнева станет продолжение шедевра Ридли Скотта. Здесь как раз тот случай, когда за исход не стоит переживать. С выбором Вильнева в качестве режиссера Ридли Скотт не ошибся. ▶

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