

Фильм «Защитники»: визуальное решение

Бастер Ллойд

Фильм «Защитники» снят в жанре кинокомикса, в котором аттракционная составляющая играет одну из важнейших ролей. Подобное кино создается усилиями нескольких департаментов, но ведущая роль, как на подготовительном этапе, так и на стадии постпроизводства, отводится специалистам по визуальным эффектам. Над компьютерной графикой к «Защитникам» работали художники Argunov Studio. Режиссер картины Сарик Андреасян в прошлом уже сотрудничал с этой студией при создании фильмов «Ограбление по-американски» и «Мафия: игра на выживание». Но «Защитники» – это проект иного уровня сложности и постановочных амбиций. К проработке его стилистики и дизайна художники приступили на подготовительном этапе под руководством креативного продюсера фильма Никиты Аргунова.

«Со стилистикой следовало определиться с самого начала, – рассказывает Никита Аргунов. – Действие можно было показать в мрачно-реалистичном ключе либо, наоборот, в радужно-веселом и даже в юмористическом. Вариантов – масса. Но в нашем проекте мы решили шагнуть вперед и быть «наглее» наших предшественников. Захотели сделать что-то «отвязное» и «безбашенное», не задаваясь вопросом: а не слишком ли это? Так что именно желание удивить и поразить «крышесносными» идеями стало изначальным посылом для дизайна и последующей визуализации. Мы рады, что у режиссера и продюсеров хватило смелости подхватить многие наши идеи и сделать кино в подобном гиперболизированном стиле».

Как показала последующая реакция на трейлеры, подобный подход оправдал себя в полной мере. Промо-материалы посмотрели десятки миллионов пользователей во многих странах мира. В особенности ролики пришлись по вкусу западной аудитории, для которых не голливудский фильм о комиксах является самой настоящей экзотикой.

«Иностранцы отмечают, что фильм крут именно своим безумным и зрелищным видеорядом, – комментирует Никита Аргунов. – Именно этого мы и добивались, отбирая творческие идеи вроде



Визуальные эффекты созданы Argunov Studio

сруба Останкинской башни и создания Человека-медведя с крупнокалиберным пулеметом. Мы всячески старались привнести в фильм такие элементы, которых зритель не видел в других картинах, чтобы вызвать у него желание посмотреть наше кино именно на большом экране».

Поиск образов

Запоминающиеся образы героев – ключ к успеху истории у зрителей. Над внешним видом персонажей художники работали несколько месяцев. Изначально героев предполагалось больше, но впоследствии режиссер и продюсеры остановили свой выбор на четырех положительных образах –



Концепт-арты фильма «Защитники»

Арсусе, Лере, Хане, Ксении, а также на одном отрицательном – Куратове. Другие герои появятся в сиквелах.

«В сценарии фигурировало лишь базовое описание героев, без какой-либо визуализации, – рассказывает Никита Аргунов. – Взять того же Лера, который у нас человек-камень. Его можно было изобразить похожим на скалу или на каменного человека из «Фантастической четверки». Но мы сразу решили не подражать голливудским картинам и при создании образов всех героев пошли своим путем, правда, не ожидали, что их разработка окажется настолько сложной. Ты вроде бы все делаешь правильно, но получается смешно и нелепо. На одном из этапов даже привлекли голливудских концепт-дизайнеров с престижными портфолио, но предложенные ими решения нас не устроили. Было понятно, что российский зритель подобное не примет. В итоге мы все придумали собственными силами, затратив на поиск и разработку образов пять месяцев».

Персонажу из комиксов следует запоминаться на уровне силуэта. Он должен легко превращаться в упрощенный графический образ. Супергероев всегда отличает яркая форма.

«Вы можете взять любого супергероя и свести его буквально до пиктограммы, при этом его образ будет все еще узнаваемым, – говорит креативный продюсер Никита Аргунов. – От этого постулата мы и старались отталкиваться. У наших персонажей должен был быть уникальный силуэт и свой стиль движения. Придумывание этого и оказалось наиболее трудоемкой зада-



Съемки фильма проходили в Москве частично в тех же декорациях, что и съемки картины «Землетрясение»

чей. Ведь требовалось придать всему не только некую крутость, но и в некоторой степени достоверность. Мы должны были создать таких героев, которых приняли бы не только наши зрители, но и западные с их «матрешечным» восприятием России. Поиск баланса оказался сложнейшим творческим вызовом. По сравнению с разработкой образов героев создание всех остальных сцен стало практически развлечением, по крайней мере, до тех пор, пока идеи не столкнулись с бюджетными ограничениями».

Какие бы безумства ни происходили на экране, они должны быть сюжетно подкреплены, оправданы и не должны противоречить логике картины.

«В нашем фильме один из героев поэтапно превращается в медведя с пулеметом на спине, – рассказывает Никита Аргунов. – Этот технологический наворот был нами проработан и продуман досконально. Оружие подключается к нервной системе зверя. Пулемет прицеливается в то место, куда направлена агрессия медведя. Кроме того, поскольку у нас несколько фаз его превращения, то и животное ведет себя по-разному. В момент наивысшей ярости и агрессии, когда Арсус полностью теряет человеческий облик, он окончательно превращается в глуповатого медведя, мозг которого заменяет компьютер в ранце. Аналогичные компьютеры установлены в шагающих роботах, которых зритель

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

также увидит в нашем фильме. Самые же внимательные любители кино заметят схожую маркировку на роботизированном вооружении, которая означает, что все это оборудование оснащено искусственным интеллектом последнего поколения. Так что всю цепочку в легенде мы выстраивали в ходе работы над дизайном картины».

Оружие

В «Защитниках» представлен разнообразный арсенал вооружения, начиная от привычных современных видов российской военной техники и заканчивая футуристическими образцами.

«Делать оружие полностью фантастическим не хотелось, – комментирует Никита Аргунов. – Тогда потребовалось бы снимать нечто абсолютно фантастическое, что противоречило бы современной московской среде, в которой происходит действие. Показывать же исключительно современное вооружение также не хотелось, поэтому наша идея заключалась в объединении. Есть масса людей, которые обожают военную технику и все, что с ней связано. Для них у нас есть привычные вертолеты и танки. Плюс присутствует модернизированная и отчасти фантастическая техника. Например, мы старались создать шагающего робота таким, каким, но нашему пониманию, его сделали бы через 20 лет специалисты «Уралвагонзавода». Такой подход – брать самые современные технологии и добавлять в них немного своей фантазии – нам показался правильным».

Съемки фильма проходили в Москве, Подмосковье и в Крыму. Важно отметить, что несмотря на гигантские объемы компьютерной графики, многое кинематографистами снималось вживую на площадке. Например, колонна бронетранспортеров и танков. Около 40 единиц военной техники использовалось в съемках на полигоне. Впоследствии число бронемашин было увеличено средствами компьютерной графики.

Пробуждение зверя

«Человек-медведь – самый сложный образ в «Защитниках», – продолжает свой рассказ Никита Аргунов. – Тут дело вот в чем. Если вы создаете монстра, то его внешний вид не так уж важен, поскольку его никто никогда не видел. Если вы создаете такого героя, как Халк, то с ним тоже все понятно. Это раскоченный человек зеленого цвета. Человек-медведь – это микс животного и человека. На собственном опыте мы убедились в архисложности художественного решения пропорций такого существа. Даже такие, казалось бы, простые вещи, как длина шерсти и место ее произрастания, играют важнейшую роль в формировании образа и его восприятии. Где-то не дожимаешь – и все, персонаж сразу начинает выглядеть отталкивающим. Нужно было найти и сбалансировать все его элементы. Более того, медведь в статике и в динамике также различался. На концептах отношение размеров его головы и тела было близким к человеческому, но при движении такого медведя появлялась комичность. Поэтому, когда пришло время интегрировать медведя в кадр, мы

продолжали вносить изменения в модель – увеличивали голову, меняли толщину рук и шеи. Арсус оказался для нас персонажем во всех отношениях уникальным».

Анимация Арсуса

Оживить компьютерного героя можно тремя способами: вручную, посредством техники захвата движений или путем ротонаимации.

«От использования техники захвата движений мы отказались, потому что наш медведь отличается пропорциями от человека, – рассказывает Никита Аргунов. – Даже если бы мы взяли очень высокого актера, перенести его движения на модель животного не смогли бы – на самом раннем этапе мы пробовали это сделать. Тем не менее, игра актера Антона Пампушного нам очень помогла. Он отлично вжился в роль и отчасти мы использовали ротонаимацию, беря в расчет его движения. Но большая часть анимации медведя все же представляет собой работу с ключевыми кадрами модели. Это ручная, очень тяжелая работа. Мы привлекали многих специалистов из разных стран, но самые характерные и мощные сцены вытянули наши российские аниматоры».

«Несмотря на то, что у персонажа не будет моего лица, так как героя полностью создают на компьютере, пластика и энергия у медведя останутся мои», – добавляет исполнитель роли Арсуса Антон Пампушный.

«Антон Пампушный много сил отдал своему герою», – добавляет режиссер картины Сарик Андреасян.

В основу модели медведя был положен трехмерный скан Антона Пампушного, который художник по графике деформировал для получения нужных ему пропорций.

«После эскизирования художник приступал к работе над моделью, опираясь на скан, – рассказывает арт-директор картины Антон Борисов. – Он деформировал мышцы, конечности и тело. Модель получалась без текстуры за исключением легкой аппроксимации. На этапе симуляции шерсти Арсус также менялся. Так что процесс создания этого персонажа был многоступенчатым».

Как уже упоминалось, трансформация Арсуса в медведя насчитывает несколько фаз. На заключительном этапе он полностью превращается в зверя.

«В ходе создания Арсуса в медвежьем облике мы обращались к изображениям реальных животных, отталкивались от крупных гризли. Художники старались сохранить реалистичные пропорции зверя», – продолжает Антон Борисов.



В съемках были задействованы около 40 единиц военной техники

Сложность в плане анимации медведь представлял и в заключительной фазе трансформации.

«Рюкзак и пулемет на спине, – комментирует Антон Борисов, – слегка ограничивают свободу движений. И поскольку никаких референсов не существовало, аниматорам пришлось изрядно повозиться, прежде чем стало вырисовываться что-то по-настоящему стоящее».

Человек-камень

Помимо Арсуса, в отряд Защитников входят Лер, Ксения и Хан, каждый из которых обладает определенной сверхъестественной способностью. Например, Лер управляет камнями.

«Человек-камень оказался для нас вторым по сложности героем, – комментирует Антон Борисов. – Все камни представляют собой отдельные геометрические модели. Практически каждый камень анимировался специалистом вручную без автоматизации процесса. Мы отказались от процедурности из-за специфики комментариев».

В фильме есть сцена на парковке, когда Лер вступает в бой со спецназом. Сцена снималась в большом паркинге. На площадке работали каскадеры и постановщик трюков. Актеров бросали на тросах, после чего все страховочное оборудование вытиралось из кадров. Каменный хлыст анимировался вручную. Важным условием получения требуемого эффекта была синхронизация и согласованность движений каскадеров и компьютерного орудия Лера.

Прекрасная невидимка

Ксения – единственная женщина в бравой кампании Защитников. Помимо природной красоты, она обладает даром невидимости. Эффект с исчезновением эксплуатируется кинематографистами разных

стран на протяжении десятилетий. Тем интереснее было придумать что-то свое.

«Мы начали с концептов и тестов, – рассказывает Антон Борисов. – С тем, что требуется нечто более визуально привлекательное, чем простой эффект невидимости, сразу же согласились все. Наша героиня – привлекательная девушка, поэтому мы не могли не подчеркнуть ее красоту. Есть эпизоды, где она должна производить впечатление на зрителя, например, в сцене под куполом цирка».

Кадры под куполом снимались в настоящем цирке, но без зрителей, бассейна тоже не было. Массовку снимали отдельно, число зрителей увеличивали средствами композитинга. Вода в бассейне – это компьютерная симуляция.

«Если же разбирать эффект невидимости Ксении, – продолжает Антон Борисов, – то он имел несколько фаз – от полупрозрачности до полного исчезновения. Ксения контролировала каждую из этих фаз. Технически же эффект представлял собой 15 различных слоев с массой настроек по освещению, отражениям и преломлению. Дизайн эффекта корректировался даже на этапе шейдинга».

«Мы всячески стремились подобрать наиболее яркую визуальную форму для каждого из наших героев», – заключает Никита Аргунов.

Молниеносный убийца

Хан – самый быстрый из «Защитников». Он даже способен опередить пулю. Его оружие – мечи в форме полумесяцев. Стоит отметить, что костюм для героя разрабатывался за океаном, но подгонялся и зафактуривался российскими художниками. Каким же образом снимались реактивные перемещения персонажа во время боя?

«Каждое перемещение Хана из одной точки в другую – это съемки с повышен-

ной частотой кадров поз актера и его дублеров, – рассказывает Антон Борисов. – На этапе композитинга мы убирали статистов и добавляли шлейф, оставляемый героем во время его движения. Активно применялись техники ротоскопинга, ретайминга и симуляции».

«Эти сцены потребовали десятка итераций, – добавляет Никита Аргунов. – Скорость же можно показать по-разному. Во время тестов мы, например, ускорили действие, в результате чего оно приобрело ненужный оттенок комизма. Постепенно пришли к хореографии по позам, выстроенным в пространстве с использованием дублеров. Отбирали такие позы, которые мог принимать человек, двигающийся с гигантской скоростью. Один дублер начинал движение, второй продолжал, а третий заканчивал. Каскадерам, вступающим в бой с Ханом, ставилась задача исходя из хореографии перемещений героя. Они должны были представлять, что сражаются не с тремя или четырьмя, а с одним сверхбыстрым Защитником».

«Защитники» задумывался как первый масштабный российский фильм, снятый в жанре комикса. В компании «Большое кино» проект рассматривали в качестве отправной точки для построения собственной киновселенной и долгоиграющей франшизы по типу кинопродукции Marvel или DC. Но в российском кинопрокате фильм потерпел неудачу. Возможно, вернуть вложенные инвестиции продюсерам помогут зарубежные рынки. Будет ли снят сиквел, теперь большой вопрос. В любом случае, чтобы улучшить финансовые результаты, создателям потребуется провести большую работу над ошибками.

EditShare®
XStream ST

Экономически выверенная основа для вашего производства

Сетевая система хранения класса edit-in-place
Коллективная работа с проектами систем монтажа
Встроенная система управления данными Flow (MAM)
Встроенная система файлового захвата Flow File Ingest
Возможность управления LTO библиотекой
В комплекте с сетевым коммутатором на 28 портов 1/10Gb Ethernet

Продажа, консультации, демонстрации и техподдержка: АРТОС-ТВ. Тел. 8 495 223 92 02

www.EditShare.ru

реклама