

Индиана Джонс на минималках. Фильм «Анчартед: на картах не значит»

Бастер Ллойд

Миллионам геймеров PlayStation имена Нейтан Дрейк и Виктор «Салли» Салливан хорошо знакомы – это главные и горячо любимые герои серии консольных игр Uncharted. Впервые эти персонажи будут представлены аудитории на большом экране. Кроме того, зрители узнают, как юный Нейтан Дрейк стал знаменитым охотником за сокровищами.

«Игра похожа на фильм, – утверждает режиссер картины Рубен Фляйшер, – и не просто на фильм, а на один из тех, которые сейчас уже больше не снимают. Лента буквально пропитана магией кино, которую все так любят. С самого детства я мечтал снять приключенческий фильм об охотниках за сокровищами, которые колесят по миру. Картины этого жанра пробудили во мне любовь к истории, а особенно – к античности. Даже в колледж я поступал со стремлением стать археологом. Сценарий поразил меня эскападой качественных приключенческих поворотов. И я не мог поверить своему счастью, ведь мне предлагали взяться за совершенно неординарный проект».

Съемки

Исполнитель главной роли Том Холланд утверждает, что всегда, когда только было возможно, фильм снимался на натуре и в выстроенных декорациях, без использования компьютерной графики.

«Таких фильмов уже не снимают, – сетует актер. – Когда делается масштабный боевик, играть приходится на фоне зеленого или синего экрана. В работе над этим фильмом

Рубен настаивал, чтобы мы снимали на натуре, чтобы все наши эмоции оставались естественными. Были выстроены декорации склепа и церкви. Те же корабли тоже оказались почти настоящими – декораторы выстроили и интерьеры, и частично экстерьеры. В своем стремлении работать на натуре мы постоянно озадачивали наших художников».

«Благодаря реальным локациям мы стирали грань между мифами и



Кадры из игры (слева) и из фильма

SFERAMVIDEO

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.



Съемка в павильоне на синем фоне

настоящими путешествиями Магеллана, – считает продюсер фильма Ави Арад. – Мы посетили потрясающе красивые города и придали фильму ощущение правдоподобности и историчности».

«Во время работы над фильмом были моменты, когда я чувствовал себя ребенком, попавшим в магазин игрушек, – вспоминает Фляйшер. – Строительство декораций меняло каждого из нас. Склеп под храмом, катакомбы, сокровищница и, конечно же, пиратские корабли... Все это придавало сценам большую реалистичность как для актеров, так и для будущих зрителей. Они смогут по достоинству оценить фактуру декораций, когда будут смотреть фильм. В современном кинематографе такое практикуют не так уж часто. Следует отдать должное нашему художнику-постановщику Шеперду Франкелю, который руководил строительством всех этих великолепных декораций. Его видение и стремление сделать фильм как можно более реалистичным были просто бесценными».

Как уже отмечалось, съемочная группа работала не только в декорациях, но и на натуре. «Мы снимали сцены в Санта-Мария-дель-Пи, готическом соборе XV века в Барселоне – именно там, где по сценарию и происходило действие, – продолжает Фляйшер. – Штаб-квартиру Монкада мы решили организовать в Эль Борне – здании викторианского рынка в Барселоне. Первоначально планировали превратить в библиотеку, но

когда начали изучать фундамент, то обнаружили остатки древностей. Теперь фундамент 150-летней постройки официально превращен в археологические раскопки. Мы решили, что такое место идеально подойдет для штаб-квартиры Монкада».

Противостояние продолжается, когда охотники за сокровищами находят корабли Магеллана, в которых находилось пропавшее золото. В результате сцена превратилась в воздушное сражение двух средневековых кораблей. Художник-постановщик Шеперд Франкель утверждает, что целостность фильма зависела от дизайна ветхих кораблей.

«Эти старые посудины мариновались во влажной пещере более 500 лет, – рассказывает художник. –

Поначалу казалось, что они того и гляди развалятся на части. При ближайшем рассмотрении становится ясно, что они напоминают продырявленную пиньяту. Чем дольше продолжается битва, тем больше золота будет безвозвратно утрачено. Так что время работает против героев».

Действие и графика

Учитывая опыт, приобретенный на съемках фильмов о Человеке-пауке, Холланд хорошо знаком со спецификой постановки action-сцен. Но подобные сцены в этом фильме требовали нестандартного подхода.

«Эта картина отличается большей реалистичностью, – объясняет актер. – Когда я в амплуа Человека-паука, то для меня практически нет ничего невозможного, ведь мой герой способен сделать все, что угодно. Нейтан Дрейк же, как ни крути, обычный человек. Мне было очень интересно его играть и исследовать, на что он способен, а что ему не под силу».

Стремясь к достоверности, Фляйшер решил воспользоваться атлетизмом Холланда и снять столько динамичных сцен с актером, сколько позволяет сюжет. «Видеоигры подняли планку динамики на впечатляющую высоту, и нам нужно было как-то достичь аналогичного уровня на съемках фильма, – отмечает режиссер. – Мне нравится, когда в батальной сцене я могу видеть лица актеров. Это значит, что трюк вы-



Ведущие актеры фильма – Марк Уолберг (слева) и Том Холланд



Том Холланд и режиссер картины Рубен Фляйшер на съемках



Том Холланд в образе главного героя

полняют именно они, а не дублеры. Мы много работали, чтобы добиться надлежащего уровня, и следует выразить признательность Тому Холланду, – он отдал всего себя роли и совершенно не жалел сил».

Хорошим примером служит сцена, в которой Дрейк выпадает из самолета и пытается спастись, перепрыгивая по грузовым контейнерам. Геймеры помнят эту сцену по третьей части игры Uncharted.

«Разумеется, мы не выкидывали Тома из самолета, – смеется Фляйшер. – Но падения, в том числе болезненные, происходили. Том кувыркался, крутился, падал, висел, ухватившись за механический щуп робота, который выкидывал контейнеры. Восхищаюсь атлетизмом и энтузиазмом Тома – он в каждом дубле обрабатывал свою роль на 150%».

«Эту сцену мы снимали около четырех или пяти недель, работая почти каждый день, – вспоминает Холланд. – В какие-то моменты я цеплялся за подвешенный в воздухе и бешено крутящийся контейнер и держался до тех пор, пока меня не сбросит. Страховка, разумеется, меня ловила, но было все равно страшно. В целом это добавляло сцене аутентичности. Мы по-настоящему раздвигали границы того, что можно делать на съемочной площадке».

Визуальными эффектами занимались несколько студий, в том числе оscarоносная Double Negative («Дюна») и Soho VFX. Пост-визуализацию выполняли художники Rise. В картине порядка 1000 планов с визуальными эффектами. Упомянутая сцена с кораблем – прекрасный пример

совмещения физических и компьютерных эффектов. Кадры снимались в павильоне, а окружение впоследствии выстраивалось в 3D средствами графики. Облака и дымка симулировались в графическом редакторе Houdini. Модели судов для общих планов строились в Autodesk Maya. Актеры в действительности болтались на тросах, которые затем убирали из кадров в Nuke, но на общих планах их опять же подменяли компьютерными дублерами, сделанными по материалам сканирования.

Фильм «Анчартед: на картах не значится» успешно стартовал в мировом кинопрокате, заработав на сегодняшний день более 300 миллионов долларов. Таким образом, у проекта Рубена Фляйшера есть отличный шанс стать самой кассовой экранизацией компьютерной игры. ▶

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