

Товарищ майор

Бастер Ллойд, по материалам Sony Pictures и пресс-службы Bubble Studios

Первая книга комиксов о Майоре Громе издательства Bubble появилась в 2012 году. За восемь лет существования серии было опубликовано более 100 выпусков и 25 книг суммарным тиражом более миллиона экземпляров. В 2017 году вышел короткометражный фильм «Майор Гром», представленный на крупнейшем мировом фестивале поп-культуры Comic-Con в Сан-Диего (США) и на Берлинском кинофестивале. Ошеломительный успех «короткого метра» показал, что и полнометражная экранизация «Майора Грома» может представлять большой интерес как для поклонников комикса, так и для более широкой аудитории.

Со страниц на экраны

Специально для фильма сюжет комикса было решено скорректировать. И началась долгая работа над сценарием, растянувшаяся на много месяцев. «У нас, кажется, было тридцать черновых вариантов сценария. Это не очень много по меркам голливудских студий, но каждый вариант был практически как новый, — вспоминает продюсер Артем Габрелянов. — Мы много сил вложили в обсуждение, в написание, в переписывание. Мы добавляли героев, убрали героев, снова переписывали. Все это через кровь, пот, слезы и ругань. Но оно того стоило: если в конце пути ты улыбаешься и считаешь, что все было не зря, то все эти мучения уже не в счет».

В какой-то момент к проекту подключился продюсер Михаил Китаев («Притяжение», «Лед», «Т-34»). «Михаил нам во многом помог. Мы же люди не из киноиндустрии, а из другой сферы развлечений. А Миша стал нашим проводником в мир кино», — поясняет креативный продюсер Роман Котков.

«Я видел короткометражку, знал о полнометражном проекте и понимал, что это что-то интересное, яркое и очень необычное. И когда чередой приятных случайностей привела меня к знакомству с Артемом Габреляновым, и оно переросло в большую совместную работу, мне стало очень любопытно, — признается Михаил Китаев. — Громкие голливудские экранизации комиксов я, конечно, смотрел. Что-то понравилось, что-то нет, но в целом это не чуждая мне поп-культура. Не могу сказать, что я раньше сильно интересовался печатными комиксами, хотя у меня дома есть какие-то марвеловские выпуски. Однако после встречи с Артемом я стал с головой погружаться в этот мир, прочитал все выпуски про Майора Грома и могу сказать, что это круто. И быть причастным к созданию чего-то, что может стать очень ярким

явлением в поп-культуре, что имеет такой сильный отклик у фанатов, что формирует свои отдельные тренды, очень интересно».

Следующим этапом в работе продюсерской команды картины стал поиск режиссера. «У нас было несколько кандидатур на пост режиссера, мы с ними встречались, разговаривали. Но моей кандидатурой номер один был Олег Трофим, — вспоминает Михаил Китаев. — Мы давно знакомы, я его хорошо знаю и понимаю, что это человек — плоть от плоти поп-культуры. Он большой визионер, очень хорошо разбирается в новых трендах, чувствует их. Когда мы снимали фильм «Лед», где с Олегом и познакомились, как раз вышла короткометражка «Майор Гром». Мы ее вместе посмотрели и сказали друг другу: «Ребята — молодцы! Здорово у них получилось. Было бы круто сделать супергеройский фильм». И тут я Олегу напомнил про тот разговор: «Так что на счет большого «Майора Грома?» Конечно, первой его реакцией был испуг из-за огромной ответственности, сжатых сроков, большого количества всего, во что нужно быстро вникнуть. Но я его убедил и очень рад, что все сложилось, и мы все вместе сделали этот проект таким, каким он получился. Сейчас ретроспективно я вообще не вижу на посту режиссера никого, кроме Олега Трофима. Это идеальное со всех точек зрения попадание».

«Предложение сделать такой необычный по форме фильм стало для меня приятной неожиданностью. И большим везением, потому что такого материала у нас в стране еще никто не делал, — признается режиссер Олег Трофим. — Хотя я всегда больше имел склонность к клас-

сической литературе, а комиксы не читал и, если честно, относился к ним не очень серьезно. И только познакомившись с Артемом Габреляновым и начав работу над картиной, углубился и прозрел. Понял, что это огромный, безграничный мир. И он ничуть не менее весом, чем мир литературы, потому что это та же литература, только еще и с иллюстрациями. Так что сейчас, конечно, глаза у меня открылись на то, что происходит».

Костюм доктора

Самым сложным на подготовительном этапе было создание костюма Чумного Доктора. Началось все с разработки дизайна костюма, которым занимались художники издательства Bubble. Было нарисовано множество вариантов, включая совсем фэнтезийные. Но в итоге остановились на боевой броне с плащом. Затем художники омской студии Artsvostok начали трудиться над 3D-моделью костюма Чумного Доктора. Перед ними стояла задача добавить немного фантастичности, но сделать так, чтобы это было правдоподобно, функционально и удобно в надевании.

Далее за работу взялись фрезеровщики московской студии PlasticArmory, которые изготовили мастер-модель — точную копию финального изделия, с которой можно снимать силиконовую форму. Затем в мастерской «Креchet» в Москве была сделана термовакuumная формовка и покраска всех необходимых деталей костюма. А сборка брони производилась в питерской мастерской Tornhem Studio. За базу костюма Чумного Доктора был взят гидрокостюм, на ко-



Костюм злодея оборудовали настоящими огнеметами

торый с помощью липучек крепились готовые доспехи. Завершали костюм Чумного Доктора настоящие огнеметы, изготовленные под чутким руководством каскадеров. В целях конспирации было изготовлено пять полноценных костюмов Чумного Доктора на пять разных человек. Более того, в ключевых сценах снималось несколько разных вариантов с разными актерами, чтобы сохранить личность Чумного Доктора в тайне даже от съемочной группы.

Питер, как Питер

Самой большой и удачной локацией, по признанию создателей картины, оказался Санкт-Петербург – город очень помог добиться нужной для фильма атмосферы. Однако его пришлось немного адаптировать к сюжету. «Петербург – очень многоликий город. Мы знаем классический Петербург, в котором много барокко и модерна. Это город, в котором была революция, и советской архитектуры там тоже много. Нам знаком также бандитский Петербург из 1990-х с его бесконечными сетями дворов-колодцев. И перед нами стояла задача сформулировать, какой именно Петербург покажем мы, – рассказывает режиссер Олег Трофим. – В итоге мы полностью отказались от советского и постсоветского (1990-е) наследия. И сконцентрировались на исторической части, той, что находится вне времени, той, что создает образ Петербурга как величественного дворцового города. В то же время в фильме поднимаются актуальные вопросы и разыгрываются события сегодняшнего дня. И под пристальным взглядом этих каменных питерских атлантов наша современная история, как мне кажется, разворачивается особенным образом».

«Нам невероятно повезло – с нами на проекте работал безумно талантливый художник-постановщик Дмитрий Онищенко, – говорит Артем Габрелянов. – Он довольно продолжительное время жил в Санкт-Петербурге, так что его любовь к этому потрясающему городу видна в каждой сцене фильма. Каждая декорация была продумана до мелочей, чтобы все, что видно в кадре, погружало зрителей в альтернативную вселенную. Это касается не только павильонов – Дима и его команда дорабатывали и без того фактурные улицы, расставляя специальные фонарные столбы и ларьки с шавермой. Особенную гордость мы испытываем за бедные районы, куда Гром наведывается в поисках информации о Чумном Докторе. Все, что зритель увидит в фильме, было создано с нуля: в распоряжении Димы и его команды оказались лишь голые стены соседних зданий да земля под ногами».

Полицейский участок был с нуля построен в огромном здании на Невском проспекте, в котором раньше располагался банк. «Это очень большое пустое пространство с леп-

ниной, с красивыми лестницами, прекрасным потолком и люстрами. И в него оставалось только внедрить какие-то кусочки нашего полицейского участка: столы, перегородки, деревянные кабинетки, которые соответствовали бы архитектурному убранству и перекликались с историей Петербурга, – рассказывает Дмитрий Онищенко. – Мы решили, что это будет орен спресе, чтобы полиция была открыта для всех. И сделали такой участок, которого в России нет и, наверное, никогда не будет, к сожалению».

Офис Сергея Разумовского изначально хотели разместить в Доме Зингера на Невском проспекте. Но затем персонажа Сергея Горошко «переселили» в выдуманную высотную башню, референсом которой стала башня «Матрешка» в Сколково. Интерьеры «Матрешки» также помогли художникам разработать внутреннее убранство офиса Разумовского и послужили съемочной площадкой для сцены презентации социальной сети «Вместе».

Костюмы

Дизайну фильма действительно было уделено огромное внимание – от разработки логотипа казино до придумывания визитки полицейских. «Перед нами стояла задача освежить существующую символику полиции, сделать ее похожей на реальную, но при этом – новой и уникальной, – рассказывает дизайнер Александр Пестов. – Мы перебрали около пятидесяти вариантов и в итоге остановились на самой простой версии. Символика полиции используется на многих вещах и предметах: основной герб, который висит в полиции, огромная наклейка на полу в участке, шеврон в оформлении автомобилей, полицейская форма, кружки, визитки и многое другое».

«С Олегом Трофимом мы уже работали вместе на рекламе, и впечатления от встреч с ним всегда оставались самые приятные. Поэтому, когда он позвонил мне с предложением поучаствовать в проекте «Майор Гром», я обрадовалась, – признается художник по костюмам Анна Кудевич. – О вселенной комикса про Майора Грома я не знала ничего. К моменту нашего с Олегом разговора я успела прочесть только пару первых страниц сценария, где описывалась погоня, и поняла лишь, что главный герой служит в полиции. Работать с существующей формой полиции я, честно говоря, не люблю, поэтому вопрос Олегу задала один единственный: «Ты же меня не про ментов русских кино снимать зовешь?». Олег уверил меня, что нет, что будем решать другие творческие задачи. И не обманул: творческих задач оказалось предостаточно. При создании «новой» полицейской формы мы не побоялись прямых заимствований, наоборот, стремились сделать ее максимально культурно уни-

фицированной, так как именно это является основной чертой современности в мире в целом. Нам хотелось, чтобы полиция Петербурга выглядела более привлекательно, на форму которой ты смотришь и думаешь: я бы надел», – говорит Анна Кудевич.

В итоге было изготовлено 40 комплектов уличной формы и около 50 комплектов офисной формы полицейских.

На поиски идеальной куртки Майора Грома было потрачено много времени. «Как она должна выглядеть и где ее искать, я не знала, но идти за ней в торговый центр была не готова. Этот предмет гардероба Игоря Грома – даже не одежда, это его вторая кожа, и никто в зрительном зале не должен сказать: «У меня такая же дома в шкафу висит», – поясняет Анна Кудевич. В конце концов куртка была найдена в одном из винтажных магазинов Москвы. Она послужила прототипом для изготовления нескольких курток Майора Грома для разных сцен: с утеплителем и без, размером поменьше и побольше на случай, когда актер будет надевать под нее защиту для исполнения трюка, и еще для каскадера, который будет замещать Тихона Живневского на площадке».

С кепкой тоже пришлось повозиться. «Мне кажется, мы пересмотрели все доступные варианты в обоих городах – в Москве и в Петербурге. А когда, наконец, нашли то, что нужно, ее все равно пришлось тонировать, так как узор на шерсти у выбранной кепки был слишком контрастным», – добавляет Анна Кудевич.

Action

Большое количество action-сцен было снято на улицах Санкт-Петербурга. «Еще на самой первой читке в Москве нам сказали, что у нас абсолютно нереальные запросы по съемкам в Питере. Перекрыть одну из самых узнаваемых улиц города и устроить там погромы? Разворотить Дворцовую площадь? Устроить погоню с перестрелкой и живым огнем на крышах исторических зданий? Да вы с дуба рухнули! Но мы снимаем классное развлекательное кино, и не знаем слова «нет». И благодаря нашим замечательным менеджерам по локациям Сергею Касатову и Александру Талалуеву нам удалось добиться разрешения на съемки абсолютно на всех желаемых объектах! А самое главное, мы сняли все именно так, как и задумывали. Такого вы еще не видели, просто поверьте», – говорит Артем Габрелянов.

«Сцена погони снималась на пяти разных улицах Санкт-Петербурга, включая Дворцовую площадь, а общее количество съемочных дней достигло десяти. Это одна из самых крутых и зрелищных сцен во всем фильме, которая задает нужный настрой для дальнейшего просмотра, так что сил и денег на нее мы не жалели».



Съемки погони проходили на улицах Санкт-Петербурга



Сцены погромов обошлись минимумом компьютерной графики, а вот кадры пролома автобуса потребовали компьютерной доработки

во время съемки мы сломали памятник, разбили две легковые машины, один грузовик, один автобус. Но, боже мой, какой же крутой получилась эта погоня!» – восхищается Артем Габрелянов.

Все трюки поставили и выполнили ребята из компании «Русские каскадеры» под руководством Александра Стеценко. «Мы работали с Сашей еще на «коротком метре», и уже тогда поняли, что мыслим в одном направлении. Саша придумывает необычные трюки, которые потрясающе выглядят в кадре и надолго запоминаются зрителям», – поясняет Артем Габрелянов.

«Много трюков было с огнем. Нас мазали желе и использовали специальный огонь, чтобы не сгореть, но было жарко!» – говорит актер Александр Сетейкин. – А еще учили стрелять из мощного брандспойта с сильной отдачей. Задача была выстрелить чуть левее от камеры стоимостью с новый внедорожник. Было очень волнительно».

Визуальные эффекты

Фильм снят предельно реалистично, но компьютерной графики в нем достаточно много. В общей сложности в картине около 1000 планов с теми или иными визуальными эффектами. В первую очередь нужно сказать, что огонь в самых опасных и зрелищных кадрах – это компьютерная симуляция, созданием которой занимались две московские студии: Main Road Post («Притяжение») и Film Direction FX («Т-34»). Их программно-производственный конвейер выстроен на базе Houdini. Помимо этого, художники смоделировали штаб-квартиру социальной сети и анимировали трехмерного помощника, перепробовав десятки концепций. В этом случае было задействовано ПО Blender. Показательной в плане работы служит сцена с проломом инкассаторским броневиком автобуса. Сцену снимали в Петербурге на натуре. Предварительно корпус автобуса подпилили, чтобы броневик его разрывал. Вот только место распиливания бросалось в глаза, поскольку разлом получался практически идеальной, а потому нереалистичной формы. Пришлось этот участок автобуса и обломки воссоздавать в графике и разрушать. Атмосферная сцена погромов обошлась минимумом компьютерной графики. Из заслуживающего упоминания отмечу полную замену старой модели BMW на более новую.

На момент написания статьи комикс «Майор Гром» заработал в кинопрокате немногим более 300 млн рублей при бюджете 640 млн. Очевидно, что картина заработала значительно меньше, чем ожидалось. Пилотку подсластил стриминговый гигант Netflix, за рекордную сумму выкупивший права на показ. Возможно, это подарит проекту второй шанс, и мы увидим продолжение.