

«Прометей» – в поисках Создателя

Бастер Ллойд

- Британский режиссер Ридли Скотт – настоящая глыба в мире кино. По большому счету он заработал себе имя и вошел в историю кино еще несколько десятилетий назад, сняв «Чужой» (1979) и «Бегущий по лезвию» (1982), а ведь еще был и «Гладиатор» (2000), огромный успех которого подтолкнул королеву Елизавету II присвоить режиссеру рыцарский титул.
- В последние годы Скотт экспериментировал с жанрами и не всегда удачно. Мелодрама «Хороший год» и фильм «Великолепная афера» провалились, триллер «Совокупность лжи» принес одни убытки, исторические кинополотна «Царство небесное» и «Робин Гуд» также не оправдали ожиданий продюсеров. Неудивительно, что мэтр решил вернуться в лоно прославившей его научной фантастики.

Приквел или оригинал?

В разные годы Ридли Скотта связывали с несколькими потенциально крупными фантастическими кинопроектами, но в конечном итоге он сделал выбор в пользу сценария, написанного Йоном Спейтсом и впоследствии переработанного Дэймоном Линделофом. Изначально картина именовалась «Рай», но позднее получила заголовок «Прометей». Примечательно также, что в первые полгода проект позиционировался как приквел, а потом режиссер и продюсер сделали упор на его оригинальной составляющей, отметив лишь связь со Вселенной «Чужих».

Связующим звеном стали Космические Жокеев – загадочные существа в экзокостюмах, вскользь показанные в картине «Чужой» (1979). Их тайну режиссер и захотел раскрыть в своем новом фильме, или, по крайней мере, решил сделать вид, что преследует такую цель.

Материальный мир

Ридли Скотт – режиссер старой школы и в отличие от Джеймса Кэмерона или Стивена Спилберга не стремится внедрять новые технологии в кинопроизводство. Он следует совету великого специалиста по спецэффектам Дугласа Трамбулла, который как-то сказал ему следующее во время работы над картиной «Бегущий по лезвию»: «Ридли, если сце-

ну можно снять *вживую*, не упускай такую возможность. Так будет лучше для всех».

«Прометей» не стал исключением. Большая часть сцен снималась в павильоне студии Pinewood, а также в живописных местах Исландии. Художником-постановщиком картины был Артур Макс – давний соратник Скотта, с которым они сделали «Гладиатор», «Американский гангстер», «Робин Гуд» и другие фильмы. Супервайзером пластического грима пригласили Конора О'Салливана («Темный рыцарь»), а оператором-постановщиком – Дариуса Вольски («Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца»).

Артур Макс выстроил в павильоне Pinewood интерьеры космического корабля «Прометей». Помимо этого, он подготовил декорации внутренних помещений и тоннелей купола, где базировались звездолеты Космических Жокеев и размещались урны с биологической субстанцией. Транспорт, который использовали исследователи, также был настоящим. Например, крупный вездеход представлял собой адаптированный и задекорированный шестиколесный автомобиль марки Tata.

Космические Жокеев, или Создатели, как их именуют герои картины, были сыграны актерами в пластическом гриме на основе трехкомпонентного силикона. Одного из Создателей изобразил двухметровый Йен Уайт. Кстати, этот актер в прошлом участвовал в съемках

картины «Чужой против Хищника», где играл инопланетного охотника. Но в некоторых сценах внешность Жокеев все-таки пришлось дорабатывать на компьютере. Например, в открывающем фильме эпизоде, когда Создатель жертвует собой и зарождает жизнь на Земле.

Набухающие вены и разрывающаяся плоть – это отчасти компьютерная графика. Специалисты по сложному монтажу совместили кадры с актером в гриме с полностью трехмерной моделью инопланетянина для сцены распада Создателя на части. Воплощением эффектов занималась новозеландская студия Weta Digital, опираясь на эскизы иллюстратора Невилла Пейджа и съемочный материал. Чтобы кожа виртуального персонажа получилась столь же прозрачной, как силиконовый грим, специалисты по визуализации воспользовались техникой подповерхностного рассеивания, предварительно отсканировав фрагменты силиконового грима. Что касается крови, пульсирующей по венам, то это частично физический эффект, усиленный средствами композитинга. По силиконовым трубкам пропускали смесь воды, масла и чернил и снимали все это в контровом освещении. Полученный материал послужил основой для дальнейшей работы над эффектом. Визуализировали персонаж в Renderman.

Оператор-постановщик картины Дариус Вольски убедил Ридли Скотта в том, что они смогут снять фильм в стереоформате в срок и не выходя за рамки производственного бюджета. Стереоустановку на базе камер Red Epic предоставила компания 3Reality. Мрачную тональность, которая является фирменной чертой франшизы про Чужих, добавили на этапе монтажно-тонировочного периода за счет цветокоррекции.

Компьютерная графика и аниматроника

Несмотря на приверженность режиссера к реалистичной съемке и постановке трюков и эффектов на площадке, в фильме «Прометей» порядка 1400 планов с компьютерной графикой. Но в них она выполняет не ключевую, а вспомогательную функцию. Обработкой кадров занимались несколько студий, в том числе британская MPC, новозеландская Weta Digital и американские Fuel VFX, Rising Sun Pictures и Lola VFX.

Британская студия занималась всеми космическими планами и ландшафтом планеты LV-223, где происходит значительная часть действия фильма. Модель корабля



Сцена самопожертвования Создателя была решена благодаря сочетанию технологий компьютерной графики и пластического грима



Кадр до и после обработки на компьютере

«Прометей» была построена и приведена в движение в программе Autodesk Maya. Дизайн судна также разработали в студии MPC. Сцене приземления предшествует несколько планов, демонстрирующих «Прометей» в открытом космосе в момент его пролета мимо огромной планеты.

Прототипами послужили реальный Сатурн и его спутник с интересной поверхностью.

«Газовым гигантом на заднем плане был Сатурн, а его спутник – нужной нам планетой – рассказывает супервайзер MPC Чарли Хенли. – В дополнение к этому мы фотографировали водоворот из чернил и изучали снимки Земли из космоса. Весь этот материал был скомбинирован и переработан в огромное рисованное изображение планеты LV-223. Ридли проконсультировался с учеными из НАСА по поводу возможной погоды на такой планете и остановил свой выбор на циклоне в атмосфере».

«Прометей» входит в атмосферу LV-223 через густой слой облаков. Это не компьютерная графика (за исключением космического корабля), а доработанные кадры аэросъемки. Кинематографисты снимали тучи в Исландии с вертолета. Так что на переднем плане настоящие облака, а на заднем их проекции на анимированные в программе Nuke двухмерные карты.

Червь

В одной из сцен глуповатые ученые вместо того, чтобы бежать прочь от неведомой агрессивной формы жизни, решают вступить с ней в контакт, и в результате все погибает.

Червь представлял собой управляемую через провод куклу с силиконовой кожей. Также мастера спецэффектов изготовили радиоуправляемую голову с капюшоном для ряда кадров. Специалисты по компьютерной графике лишь доработали пасть создания и показали работу внутренних мышц. В сцене с отрывом руки фигурирует аниматронный муляж червя и бутафорская конечность героя. В общей сложности художники создали 15 кукол червяка с молотообразной мордой.

В кадрах с кровью червя, которая как кислота разъедает костюм и визор шлема ученого, фигурирует анимированная симуляция. Инфицированный герой по имени Холловэй меняется в лице и приобретает болезненный вид. В сцене с зеркалом он в отражении видит мелкого червячка в радужной оболочке глаза.



Кадр с цифровой плацентой и хирургическими инструментами

Этот двухмерный эффект был реализован в программе для сложного монтажа Nuke при помощи простенькой кривой с текстурами.

Операция

Одна из наиболее запоминающихся сцен происходит ближе к концу фильма, когда беременная инфицированным зародышем героиня делает себе операцию. Предварительно сцена была превизуализирована. Режиссер захотел снять ее на площадке с использованием аниматроники и муляжей. Работающие хирургические инструменты, а также лазер должны были быть созданы на компьютере специалистами студии Weta Digital.

Художники по пластическому гриму изготовили муляж тела актрисы (Нуми Рапас), который уложили на хирургический стол. Нуми Рапас села в кресло, просунув голову в отверстие в столе. Таким образом, настоящими были только ее шея и голова. Операторы куклы расположились под столом и вручную раскрывали в нужный момент бутафорский живот. Медицинский аппарат с рукой-краном и крюком был также спроектирован и построен, но позднее Ридли Скотт захотел внести изменения в дизайн, поэтому некоторые узлы были заменены на компьютере.

Прежде чем прибор вскрыл живот героини, зрителю показали двигающийся бугор под кожей. Для этих кадров режиссер отснял актрису на столе, попросив ту покрутить телом. Впоследствии специалисты студии Weta Digital отследили движения мышц брюшного пресса актрисы и в программе для сложного монтажа добавили ей под кожу шевелящийся бугор. Крупные планы внутренней поверхности живота во время операции также были созданы с использованием компьютерной графики.

На площадке прибор доставал из бутафорского муляжа силиконовую куклу монстра в плаценте. Художники по компьютерной графике в некоторых планах подменили муляж CGI-моделью. Тем не менее, кукла послужила прекрасным ориентиром при выстраивании освещения, кроме того, актрисе было

с чем взаимодействовать. Прозрачность CGI-плаценте придали за счет техники подповерхностного рассеивания.

Медицинский аппарат стянул разрез скобами. Процесс пробития скобами плоти – это компьютерная графика. Отметим, что при работе над этим эпизодом художники посмотрели записи операции кесарева сечения. Вот только кинематографическая операция намеренно показана в более отталкивающем ключе. Во всех последующих сценах актриса бежит со швом, сделанным средствами пластического грима.

Вселенная и «Джаггернаут»

Рассказывая о визуальных эффектах фильма «Прометей», нельзя не упомянуть о шикарной в визуальном плане сцене с моделью Вселенной, которую запускает андроид Дэвид нажатием кнопки на пульте управления. Реализацией эпизода занимались художники студии Fuel VFX. В своей работе они сделали ставку на инструменты сложного монтажа программы Nuke и симуляцию жидкости. Дизайн виртуальной звездной карты с планетами также был разработан на этой студии.

«Мы использовали инструменты для симуляции сплошных сред, – поясняет VFX супервайзер Пол Баттерворт, – чтобы определиться с участками карты, которые заставляли бы флюиды взрываться и приобретать объем. Концепция заключалась в Большом Взрыве. Логика была в том, что Создатель брал звездную туманность или галактику, путем взрыва масштабировал ее и изучал в специальной секции. При этом в каждом таком случае туманность представляла собой цифровую симуляцию флюидов».

Некоторые планы с моделью Вселенной и звездной картой визуализировались от одной до двух недель и содержали до 100 млн полигонов. На площадке актер играл роль с бутафорией вместо виртуальной карты, но Ридли Скотт и Дариус Вольски позаботились об интерактивном свете, включив проекторы и музыкальные композиции группы Pink Floyd для создания настроения.

Ближе к финалу ворота купола разъезжаются, и на поверхность земли поднимается огромный космический корабль в форме подковы, известный как «Джаггернаут». Дизайн судна был придуман совместно с российским художником-иллюстратором Алексеем Кожевниковым, который смоделировал модель в программе Zbrush, после чего ею занялись специалисты студии MPC. Корабль был анимирован в программе Autodesk Maya. Кадры столкновения «Прометей» с «Джаггернаутом» – чистая компьютерная графика.



Сцена падения «Джаггернаута». Съёмочный план и финальный кадр фильма

Взрыв и разрушения реализовали при помощи движка для симуляций Kali в сочетании с плагином Pixelux Digital Molecular Matter. Что касается кадров с упавшим и катящимся по инерции кораблем на героиню, то сцену снимали на площадке в Исландии. Шарлиз Терон и Нуми Рапас убежали от поднимающих пыль квадроциклов. Позднее в сцену интегрировали компьютерную модель «Джаггернаута».

Монстры

В заключительном эпизоде зритель становится свидетелем неравного сражения Создателя с существом под именем Трилобит, которое появилось путем скрещивания ДНК человека и субстанции черного цвета из контейнеров в форме урн, хранившихся под куполом. Дизайн монстра осьминогообразной формы был придуман художником Айваном Манцеллом. Тварь смоделировали, анимировали и визуализировали специалисты Weta Digital, после чего интегрировали ее в кадры с актером Йеном Уайтом в гриме Создателя. Основная сложность заключалась в проработке и визуализации мышц Трилобита, которые напрягались и расслаблялись.

В конечном итоге Трилобит побеждает Создателя и откладывает в нем зародыша, который в эпилоге картины разрывает грудную клетку Жокее и выпрыгивает на холодный пол космического челнока. Эта сцена была поставлена путем совмещения аниматроники и компьютерной анимации. Кадры



Эскиз Трилобита

с разрывом и прыжком – аниматроника, то есть эти действия выполняла управляемая силиконовая кукла, специалисты по компьютерной графике лишь удалили управляющие элементы и провода. Следующие планы с покачиванием на лапах и открытием двойной пасти сделаны уже благодаря компьютерной анимации.

На момент написания статьи фильм «Прометей» заработал в мировом прокате немногим более 260 млн долларов – вдвое больше производственного бюджета. Вполне возможно, что Ридли Скотт получит возможность снять продолжение картины, которая пока оставляет слишком многие вопросы без ответа.