

Мал, да удал: фильм «Человек-муравей и Оса»

Бастер Ллойд

Гениальный ученый доктор Хэнк Пим и его альтер-эго Человек-муравей впервые появились на страницах комиксов Marvel в 1962 году в 27-м выпуске серии «Поразительные истории». Позже, в 1963 году Хэнк Пим фигурировал в составе Мстителей в первом выпуске дебютной серии комиксов «Мстители». Он вступил в ряды супергероев после открытия уникального химического соединения, получившего название «частица Пима», которое позволяло изменять размеры тела человека и наделять его сверхспособностями. Оса также входила в состав Мстителей вместе с Человеком-муравьем, была первой супергероиней в этой команде и впервые появилась на страницах комиксов в 44-м выпуске серии «Поразительные истории», изданном в 1963 году.

Фильм «Человек-муравей», который вышел на большие экраны в 2015 году, познакомил верную и постоянно растущую армию поклонников киновселенной Marvel с Человеком-муравьем, возрожденным доктором Хэнком Пимом в лице Скотта Лэнга – обаятельного вора, совершавшего кражи из идейных побуждений. В этом фильме зрители также впервые увидели дочь Пима по имени Хоуп Ван Дайн, которая впоследствии и станет Осой. Эта картина, насыщенная невероятными остросюжетными сценами и эффектными перевоплощениями, отлично прошла в мировом прокате и завоевала сердца фанатов.

В новой картине «Человек-муравей и Оса» после событий, показанных в фильме «Первый мститель: Противостояние», Скотт Лэнг вынужден пройти через последствия того выбора, который он сделал как супергерой и как отец. Ему только-только удалось достичь некоего баланса в жизни, как в нее снова ворвались Хоуп Ван Дайн и Хэнк Пим с новым срочным заданием. Скотт должен надеть костюм Человека-муравья и научиться действовать в тандеме с Осой, чтобы раскрыть тайну из далекого прошлого.

Съемки

В студии Pinewood в Атланте снимались многие проекты Marvel, здесь же была организована и производственная база картины «Человек-муравей и Оса». Съемочные группы работали в нескольких павильонах и использовали разнообразие природы Атланты для сцен, которые по сюжету должны были разворачиваться в Сан-Франциско.

Художник-постановщик Шеферд Франкель, который создал впечатляющие декорации для фильма «Человек-муравей», вернулся в проект, чтобы еще выше поднять планку в области дизайна и нестандартных решений, позволяющих играть с масштабом. В картине «Человек-муравей и Оса» он старался по максимуму использовать увеличенные предметы и декорации, когда их можно было реалистично вписать в пейзаж.

Франкель всегда стремится выстроить последовательный визуальный ряд с захватывающей картинкой, а франшиза «Человек-муравей и Оса» с ее уникальным материалом была просто создана для этого.

«Одна из главных особенностей фильма состоит в том, что его герои – в повседневных обстоятельствах обычные люди, но когда они уменьшаются или увеличиваются в размерах, то оказываются в совершенно необыкновенных мирах. Крайне важной линией фильма «Человек-муравей и Оса» стало стремление персонажей добиться поставленной цели, в данном случае – воссоединить семью», – комментирует Франкель.

Хэнк и Хоуп живут на нелегальном положении и скрываются от властей после активного участия Человека-муравья в заварушке, устроенной Мстителями в Берлине. Но Хэнк прибегает к гениальной уловке, чтобы закончить миссию по поиску своей любимой Дженет – он создает современнейшую лабораторию, которую можно уменьшать до размеров чемодана и увеличивать в любом удобном месте.

«Это нечто невероятное, – рассказывает Пол Радд, исполнитель роли Скотта Лэнга/Человека-Муравья. – В лаборатории Хэнка, которая может уменьшаться и увеличиваться, находится туннель, позволяющий погружаться в квантовый

мир, где потерялась Дженет. И эту лабораторию по разным причинам хотят заполучить все. Хэнку, Хоуп и Скотту она нужна, чтобы найти Дженет, призрак тоже хочет найти Дженет, преследуя свои интересы, а Берчу лаборатория нужна, потому что он торгует высокими технологиями на черном рынке».

Ничто так не поможет скрыться у всех на виду как безликое офисное здание середины прошлого века, оно и стало идеальной маскировкой для современной лаборатории. Гениальный Хэнк поместил в ней разные обыденные предметы, переделанные под совершенно неожиданные задачи. Необычное применение у него находят такие банальные вещи, как скрепка, деревянная прищепка, ручка радиоприемника, предохранитель, детские игрушки, лампочка и пластиковая клипса для пакетов.

Жемчужиной среди декораций первого фильма был дом Хэнка в викторианском стиле, в котором также размещалась его лаборатория, но по признанию Франкеля, декорация лаборатории для новой картины «Человек-муравей и Оса» затмила свою предшественницу. Эта масштабная декора-



Съемка в Атланте и кадр из фильма, в котором после доработки Атланты превратилась в Сан-Франциско

ция полностью заняла один из павильонов студии Pinewood площадью 1400 м², а на ее возведение ушло более четырех месяцев.

С самого начала Франкель понимал, что строительство декорации лаборатории потребует титанических усилий. По сути, он строил полноценное многоэтажное здание, способное выдержать неимоверную нагрузку различных материалов, осветительного и съемочного оборудования, а также десятков людей, задействованных в съемках. И все это сооружение должно было быть окружено огромными зелеными экранами, чтобы команда, отвечающая за визуальные эффекты, имела возможность накладывать нужный пейзаж, поскольку по сюжету лаборатория перемещается с места на место.

Наличие реальной декорации имело ключевое значение, потому что в ней разворачиваются важнейшие события. С самого начала режиссер Пейтон Рид поддержал идею Франкеля построить полноразмерную лабораторию.

«Пейтон был обеими руками «за» и отстоял эту концепцию, ему очень хотелось, чтобы от фильма исходило ощущение осязаемости и реальности происходящего, поскольку, когда в центре сюжета уменьшающиеся люди, летающие муравьи и квантовый мир, все должно быть максимально реалистичным. Это была сложнейшая задача — возвести такую декорацию оказалось крайне непросто, но эффект, который она производила, стоил всех наших усилий», — отмечает Франкель.

Франкель и Рид придумали, как играть с восприятием зрителей за счет несоответствия масштабов. Старомодный металлический конструктор, из которого сделана лестница, или пластиковая клипса для пакетов, соединяющая кабель, а также другие детали визуально подкрепляют ощущение неординарности данного пространства.

Франкель так комментирует свое стремление создать нечто удивительное: «Мы хотели, чтобы момент входа в лабораторию был полон драматизма, оказался сродни проходу под китом в Музее естественной истории в Нью-Йорке. Одна из главных задач этого пространства — передать зрителю четкое ощущение смены масштаба».

Декорация лаборатории — это свидетельство гениальности и находчивости доктора Хэнка Пима. Он ученый старой школы и не стесняется сочетать аналоговые устройства с цифровыми технологиями, что и позволяет ему делать поразительные открытия. Его подход к квантовой физике и научной работе в целом гораздо более утилитарный, чем у любителя ярких дизайнерских и максимально навороченных решений Тони Старка и его «Старк Индастриз». Хэнк может использовать простейшие предметы для решения высокотехнологичных задач, и результаты порой превосходят разработки Старка.

«Если присмотреться к декорации, ее деталям, то можно понять, что созданная Хэнком, Хоуп и Муравьями лаборатория — это тонко откалиброванная экосистема, которая поддерживает труд всей жизни Хэнка Пима», — говорит Франкель.

Трюки, бои и погони

Увлекательные и зрелищные изменения размеров персонажей, которые покорили зрителей в фильме «Человек-муравей», возвратились и вышли на новый уровень, благодаря новому партнерству Человека-муравья и Осы. Поклонники киновселенной Marvel по всему миру, наконец, увидели Осу в действии.

Постановщик трюков Джордж Коттл, на счету которого отменяющие законы гравитации прыжки и кульбиты Тома Холланда в фильме «Человек-паук: Возвращение домой»,

стал главным автором и хореографом множества не менее динамичных и эффектных сцен для картины «Человек-муравей и Оса».

Коттлу и его команде повезло с актерами, которые были готовы пройти подготовку, чтобы самим выполнить ряд трюков. Это было очень важно, так как режиссер Пейтон Рид планировал часто переходить на крупный план в остросюжетных сценах.

«Актеры самоотверженно приняли этот вызов и показали себя с самой лучшей стороны. С их уровнем подготовки им было под силу практически все, — комментирует Коттл. — Они были в прекрасной физической форме, выкладывались на сто процентов, чтобы боевые сцены получились максимально напряженными. В фильме есть моменты, когда персонажи оказываются без шлемов и за костюмом уже нельзя было спрятаться, поэтому для достоверности нужно было, чтобы актеры сами выполняли тот или иной трюк».

«Мне нравится, как впервые в истории появляется Оса — она в одиночку и с легкостью справляется с десятками приспешников Берча. Затем появляется Призрак, расстановка сил меняется, и Хоуп мгновенно это понимает, — рассказывает Эванджелин Лилли, исполнительница роли Осы. — Но всем известно, что в хорошем фильме о супергероях должен быть превосходный злодей. Ханна Джон-Камен просто покорила меня тем, как она сыграла Призрака, ее персонаж с одной стороны вселяет ужас, а с другой оказывается ранимым и невинным».

Ханна с удовольствием берется за роли, требующие высоких физических нагрузок. Она профессионально занималась танцами и могла самостоятельно выполнить все трюки своего персонажа, что сделало ее идеальным кандидатом на роль.

«Я люблю отрабатывать трюки, — признается Ханна с улыбкой. — Ранее мне уже прихо-

SFERAMIDEO

Авторизованный поставщик комплексных решений для кинематографа и ТВ
Системная интеграция
Все виды сервисной поддержки



Кадр из фильма. Призрак создавался средствами композитинга



Полностью компьютерный кадр микрокосмоса



В кадре настоящий фургон. Окружение целиком создано в графике

дилось участвовать в проектах, где от меня требовалась каскадерская подготовка, так что настрой был боевой. Для меня как для актрисы важно было показать физические аспекты персонажа. Как только я надевала костюм Призрака, я начинала двигаться определенным образом, что отражалось и на боевом стиле персонажа. Чем больше трюков я могу сама исполнить в кадре, тем многограннее становится моя роль в целом».

Вот что говорит о боевых и остросюжетных сценах в фильме «Человек-муравей и Оса» режиссер Пейтон Рид: «У нас есть головокружительные моменты, подобных которым не увидеть ни в одной другой картине, поскольку они привязаны к невероятным и очень специфическим суперспособностям наших персонажей. Киностудия Pinewood предоставила мне поразительный ресурс в виде лучших художников по визуальным эффектам в мире, и это настоящий подарок для любого кинематографиста. Это позволило не

ограничивать свою фантазию, будучи уверенным, что ребята сумеют воплотить на экране абсолютно все».

Визуальные эффекты

В фильме около 1000 планов с визуальными эффектами, 500 из которых были сделаны студией Double Negative. Какие-то кадры снимались на зеленом фоне с последующим композитингом, но большая часть представляла собой сложный 3D- или мощный 2D-композитинг в Nuke. Стоит отметить, что весь производственный конвейер был выстроен вокруг глубокого композитинга. Визуализировалось изображение в студийном рендере Clarisse и частично в стороннем Mantra.

В фильме достаточно много зрелищных эпизодов, один из них – погоня в черте города, когда кинематографисты умело манипулируют размерами героя и объектов, чтобы добиться впечатляющего эффекта.

В 80% кадров погоня грузовик был настоящим. Трехмерщики только добавляли трехмерную ани-

мированную модель Человека-муравья и повреждения машине. Даже в кадрах, когда герой становился на нее как на скейт, зрителю показывают настоящую машину, но с гидравлическим шасси, которое опускало кузов ниже к земле. Трехмерщики позднее отследили грузовик в пространстве и поместили на него модель Человека-муравья. Во время погоня Оса и Призрак перепрыгивают с машины на машину. В кадрах с уменьшенным масштабом в качестве героев выступали их компьютерные модели, но в полноразмерных – каскадеры, которым «меняли» головы, подставляя физиономии актеров. Также нельзя не отметить тот факт, что съемки проходили в Атланте, а сюжет разворачивается в Сан-Франциско, поэтому трехмерщикам пришлось менять пейзаж и добавлять холмы.

Фильм «Человек-муравей и Оса» заработал в мировом прокате свыше 500 млн долларов. По меркам Marvel, это немного, и, возможно, мы больше не увидим сольного триквела, но Человек-муравей обязательно вернется в других кинокомиксах хотя бы на вторых ролях. ►