

Через тернии – к звездам. Фильм «Игра Эндера»

Бастер Ллойд, по материалам FXGuide и VFXworld

Далекое будущее. Спустя 70 лет после ужасных межгалактических войн с инопланетянами на Земле рождается необыкновенно одаренный ребенок. Мальчика отправляют в специальную военную школу для талантливых детей, чтобы подготовить его к бою, который должен развернуться в результате инопланетного вторжения. Возможно, этот ребенок – единственный шанс человечества в предстоящей борьбе за выживание.

Фильм «Игра Эндера» снят по мотивам одноименного романа Орсона Скотта Карда, удостоенного престижной премии «Хьюго» в 1986 году. Режиссером картины стал южноафриканец Гэвин Худ, отметившийся в Голливуде блокбастером «Люди Икс: Начало. Росомаха».

Съемки картины проходили на натуре и в павильоне студии «Батон Руж» в Новом Орлеане, где художественный отдел выстроил декорации интерьеров школы и космического корабля. Разработкой дизайна предметов футуристического мира занимался художник-постановщик Бен Проктор, рисовавший эскизы для блокбастеров «Аватар» и «Прометей».

В военной школе из подростков воспитывают настоящих солдат, моделируя сражения на специальном тренажере. Детей запускают в сферическую комнату, где имитируется невесомость. «Игра Эндера» – второй голливудский фильм этого года, где реализован эффект нулевой гравитации. До этого в невесомости плавали герои «Гравитации» Альфонсо Куарона. В шедевре мексиканского постановщика актеры оставались неподвижными, в то время как камера двигалась по хитроумной траектории при помощи компьютеризированного крана-манипулятора. В фантастической ленте Гэвина Худа трюк с гравитацией реализован иначе. Но обо всем по порядку.

Проработка в аниматиках

Компьютерную графику и анимацию для фильма «Игра Эндера» делали трехмерщики студии Digital Domain, известной по картинам

«Трон: Наследие» и «Обливион». Отметим, что студия визуальных эффектов выступила одним из инвесторов, вложив в производство ленты 17 млн долларов при суммарном бюджете в 110 млн долларов. Визуальными эффектами руководил Мэттью Батлер («Трансформеры: Месть падших»). Работа над картиной, и в первую очередь над сценами с большим количеством графики, началась с этапа превизуализации. На этой стадии видеоряд воплощался в раскадровках и трехмерных аниматиках. Превизуализация играла исключительно важную роль, поскольку сцены предполагалось снимать на зеленом хромакейном фоне. Режиссер картины консультировался с главами производственных отделов, в том числе с художником-постановщиком, руководителем по визуальным эффектам и координатором трюков. Затем Гэвин Худ ознакомил с аниматиками актеров, которые незадолго до съемок прошли шестинедельный курс обучения, включавший мастер-классы артистов «Цирка дю Солей» и балетной труппы.

Съемка в павильоне

Сцену битвы кинематографисты снимали на цифровые камеры RED Epic в павильоне одной из студий Нового Орлеана. Вооружившись превизом, постановщик трюков Гаррет Уоррен для съемки кадров в невесомости разработал ряд различных приспособлений, которые использовались в зависимости от крупности планов. Для замены конечностей актеров или создания цифровых дублеров применялись средства компьютерной графики. Многие из того, что снималось, впоследствии подменялось компьютерными изображениями.

«У нас был план, который предусматривал совмещение ювелирной постановки трюков с компьютерными эффектами, – рассказывает Батлер. – Мы снимали, а затем дорабатывали изображение на ком-

пьютере или же генерировали кадры в графике с нуля».

«Гарретт тщательно готовил все сцены, в которых дети летали по комнате при помощи различных приспособлений, – комментирует режиссер Гэвин Худ. – Все, что касалось не крупных планов, создавалось полностью в графике. Но реальная съемка ребят и каскадеров служила великолепным референсом для аниматоров».

Компьютерная графика

Огромные объемы графики и симуляций потребовались для воссоздания не только сцен с невесомостью, но и кадров эпической битвы, в которой приняли участие сотни тысяч космических кораблей. При этом постоянно приходилось учитывать нулевую гравитацию, а ведь актеров снимали в павильоне.

«Заниматься этим было смерти подобно, – поясняет Батлер. – Представьте, что я плыву в космическом пространстве и дотрагиваюсь до своих носков. Мои руки тянутся вперед и касаются носков, но при этом мой зад начинает двигаться назад, как только я вытаскиваю ноги, поскольку центр тяжести не меняется. Так что подвес с тросами был отличной игрушкой, но из соображений безопасности актер жестко крепился в определенной точке».

Художникам студии Digital Domain пришлось подменять конечности актеров на компьютере. Специалисты разработали инструменты, которые программно управляли центром тяжести персонажей, чтобы анимация выглядела правдоподобно. Полностью компьютерные герои также создавались, но не для сцен с диалогами. Стоит отметить, что CGI-персонажи делались по технологии, отличной от методик, применявшихся при воплощении образа Бенджамина Баттона для фильма Дэвида Финчера. Все-таки бюджет «Игры Эндера» был меньше, и производственные сроки оказались более сжатыми.



Сцены невесомости снимали в зеленом хромакейном павильоне.

Конечности актерам подменяли на компьютере, чтобы правильно передать центр тяжести при нулевой гравитации



Один из многих кадров, полностью сгенерированных на компьютере

«Мы гордимся нашими работами над компьютерными образами людей, – комментирует Батлер. – Но это была невероятно тяжелая творческая задача. Если вам нужен играющий Аса Баттерфилд (исполнитель главной роли), глупо будет не снять его на камеру. Поэтому у нас был смешанный подход. В каких-то кадрах герой был цифровым, но тогда, когда ему приходилось по-настоящему играть, мы показывали реального актера. Я считаю, если есть возможность снимать настоящего актера, надо ее использовать».

Цифровые двойники создавались с применением технологии сканирования Light Stage, которая в большей степени способствовала сбору информации о геометрии и текстуре, чем лицевой анимации. В заключительной битве принимают участие почти 300 тыс. кораблей, модели которых насчитывают 27 млрд полигонов. Эти эпические кадры создавались при помощи программ Houdini, Massive и V-Ray. Стоит отметить, что с таким объемом моделей художники студии столкнулись впервые за свою долгую и успешную карьеру в Digital Domain.

могли бы быть, поскольку Орсон Скотт Кард написал несколько романов об Эндере.

Интересные факты о фильме

Над различными версиями сценария по «Игре Эндера» сценаристы трудились с начала 2000 годов. Последняя версия, написанная самим автором романа, была завершена в начале 2009 года.

Размер показанного в фильме помещения для симуляции космических сражений, был в три футбольных поля.



В космической битве приняли участие более 300 тыс. кораблей. Это самый масштабный эпизод с точки зрения моделирования для студии Digital Domain

Прохладный прием

Фильм «Игра Эндера» Гэвина Худа скромно дебютировал в североамериканском прокате, заработав в премьерный уикэнд 27 млн. долларов. В мировом прокате картина также не сумела наделать шума, например в России, где традиционно любят фантастику, «Игра Эндера» принесла прокатчику чуть более 1 млн долларов на старте. Это самый настоящий провал, и проблемы с окупаемостью ставят крест на производстве продолжений, которые

На агитационных плакатах, которые есть в фильме, изображен Гонконг.

В корпусе морской пехоты США роман «Игра Эндера» значится в списке рекомендуемой офицерам литературы, с пометкой, что в этом произведении есть уроки по методике обучения, лидерству и этике.

Часть реквизита для фильма была создана при помощи 3D-принтеров, в том числе модель корабля Mazer Rackham, которую можно заметить в жилище Эндера. ▶

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