

АГЕНТ ЭМЕРСОН

Продюсеры: Пит Блумел, Кэти Твигг, Сергей Сельянов, Илья Рожков

Режиссер-постановщик: Илья Рожков

Сценарий: Илья Рожков, Джошуа Кинг

В ролях:

Александра Эмерсон – Линдси Фонсека

Генерал – Энтони Денисон

Дэвид Эмерсон (озвучка) – Эндрю Боуэн

Дэвид Эмерсон (трюки) – Бен Эйкриг

Охранник – Джон Бернекер

Агент службы безопасности – Люк Хоук

Охрана – Александр Ристик, Рассел Льюис, Джон Апперсон, Крис Фокс

Ученые – Фрэнсис Уилсон, Брэд Этеридж, Тедди Твигг

Продюсер VR – Анатолий Сверчков

Ассоциированные продюсеры – Брэд Этеридж, Хриш Лотликар, Нэдин Лолсан

Со-продюсер – Василий Григорьев

Линейный продюсер – Радхика Вомак

Операторская работа – Альваро М. Бланко

Спецэффекты и художественное оформление – Galaxy Vision

Художник по костюмам – Эдит Райя

Художник по костюмам со спецэффектами – Майкл Филпот

Оригинальное музыкальное сопровождение – Кори Уоллес

Сведение – Майкл Боуска

Оркестр – Будапештский Музыкальный Оркестр

Дирижер – Питер Петсик

Цвет – Reason Studio

В реальном времени – 15 мин/ Цветной/ 3D/ VR 360

Трейлер: <https://www.youtube.com/watch?v=hYcanHcnJhk>

Слоган:

Самое опасное оружие – это ты

В этом захватывающем фильме с эффектом присутствия (360 POV-VR), зритель погружается в интуитивный насыщенный 3D кино-опыт, который мы привыкли наблюдать в кинотеатрах, только на этот раз ВЫ являетесь главным героем.

Синописис:

Детектив ЦРУ Дэвид Эмерсон обнаруживает, что оказался участником экспериментальной программы – его тело находится в полном дистанционном управлении властного Генерала (Энтони Денисон). С помощью подставного детектива Александры (Линдси Фонсека), Дэвид должен перехватить управление собственным телом и пробраться через самый охраняемый объект в самом сложном из когда-либо снятых VR-фильмов.

Иновации VR

Камера и Спецэффекты

Камера, которая способна запечатлеть происходящее от первого лица – основная технология фильма

Создание VR Фильма Агент Эмерсон требовало инноваций, поскольку это было очень сложно на каждом уровне технического процесса. Наша команда спроектировала и разработала уникальную систему камер, позволяющую плавно запечатлеть эффект погружения в нашу захватывающую VR пленку от первого лица, которая безупречно выглядит как один непрерывный дубль в высококачественном 360 VR 3D.

Самым сложным кадром была сцена непрерывного боя, в которой Александра (Линдси Фонсека), Генерал (Тони Денисон) и охранники идут от одной камеры к другой и подходят близко к камерам. Чтобы зритель почувствовал себя полностью погруженным в действие битвы на катанах - поскольку они «Агент Эмерсон», мы смогли добиться прямого физического взаимодействия с «Эмерсоном» в движении, создав одну из самых сложных последовательностей, когда-либо снятых в виртуальной реальности 360 3D.

Наша запатентованная камера IC-Cam (Identity Capture Camera) представляет собой систему камер, устанавливаемую на голову и способную снимать стереоскопическое (3D) видео в 360 градусов с телом в поле зрения и без слепых зон. 3-осевая система стабилизации с 21 камерой компенсирует все движения оператора, обеспечивая плавное движение камеры без неудобства для зрителей, наблюдающих отснятый материал в гарнитуре VR.

Поскольку доступные стандартные методы монтирования были недостаточны для количества действий, наши инженеры использовали гибридный существующего программного обеспечения и создали новые алгоритмы, разрабатывая новую систему динамического склеивания кадров, которая также решала трехмерные сложности на сферических полюсах.

Когда дело дошло до трудной задачи, связанной с компьютерной графикой, масштабы Агента Эмерсон и сама природа съемок в VR нуждались в новом и современном способе решения проблем для создания спецэффектов высокого уровня, видимых на экране. Хорошим примером является сцена, в которой зритель в роли «Агента Эмерсона» падает сверху, что требует не только моделирования 40000 миль видимой фотореалистичной среды во всех направлениях, но и создания адаптивного 3D-алгоритма для достижения высокой точности 3D до горизонта, так что каждая маленькая деталь передает размер неба, со стороны которого вы падаете.

Кроме того, в фильме используется нестандартный алгоритм сферического вращения (на основе сложной математической модели), который регулирует трехмерное изображение в соответствии с направлением зрения зрителя, поэтому трехмерное изображение остается четким и удобным и никогда не появляются слепые зоны, независимо от того, насколько близко объект или даже если мы наблюдаем его на полюсах.

Сергей Авдеев – супервизор отдела спецэффектов фильма Агент Эмерсон

Музыка

В основе саундтрека фильма Агент Эмерсон лежат инновационные методы, используемые для плавного смешивания акустических и аналоговых электронных музыкальных элементов друг с другом, создавая из них единое новое звучание, что формирует тем самым фирменный музыкальный стиль фильма. Наше музыкальное сопровождение является плавным, изменяющимся спектром нот, который постоянно развивается вместе с драмой.

Используя виолончель для представления нашего главного героя, мы записали виолончелиста мирового уровня Тину Го (Wonder Woman, Dunkirk) как на акустической, так и на электрической виолончели. Мы записали Тину с пятью разными микрофонами (вместо обычных 1 или 2), каждый с уникальным характером и тембром, а затем обработали звук с помощью аналогового искажения, фильтров, гитарных педалей, различных типов задержек, физической пружинной реверберации и другого для создания этих новых звуков и форм с помощью ее виолончели и нашего оркестра, соло скрипки, ударных инструментов и электроники.

Например, в один особенно драматический момент в фильме зритель наблюдает музыкальный переход от акустики к электронике, созданной с помощью 50 отдельных звуковых фрагментов, включая акустическую виолончель, звуковые эффекты мотоцикла и доплеровского эффекта, а также чистое электричество, приносящее (все в несколько секунд музыки) уникальное музыкальное и драматическое чувство.

Кори Уоллес – композитор Агента Эмерсон

Звук

Вещи должны учитываться не только слева, справа, спереди и сзади, но дополнительно нужно взять во внимание высоту и глубину в поле сведения. Это создает ощущение истинного погружения, поскольку теперь мы можем следить за объектом в пределах 360-градусного звукового поля.

Мыслить нужно таким образом, чтобы не только заставить зрителя смотреть в определенном направлении, но и сделать опыт интересным и правдоподобным, теперь это новый вызов, который может либо создать, либо разрушить историю.

Расти Данн, MPSE – звукорежиссер перезаписи фильма Агент Эмерсон

Цвет

Выступая в роли одного непрерывного дубля, Агент Эмерсон потребовал создать новый инновационный способ плавного перехода цвета между каждой сценой.

Кинематографический опыт был запечатлен в 3D, что означало, что цвет должен быть идеально подобран для каждого глаза, чтобы сохранить погружение и достичь максимального уровня комфорта для зрителя.

Работа с цветом в VR очень отличается от процесса, который мы использовали в традиционной пленке: когда вы окрашиваете пленку VR, вы по-прежнему работаете с плоским прямоугольным изображением, но должны учитывать каждое тонкое воздействие, оказываемое на цвет в целом всего виртуального мира.

Рой Сан – старший оператор цветокоррекции фильма Агент Эмерсон

ПРЯМАЯ РЕЧЬ:

ИЛЬЯ РОЖКОВ: «Работа с любым фильмом в первую очередь означает определение языка его повествования, и когда дело дошло до «Агента Эмерсона», одной из основных целей было выяснить, какой язык является уникальным для кинематографического VR и как создать приключенческий фильм с использованием этого языка. Мы хотели создать фильм, который представляет собой виртуальную реальность на всех уровнях его ДНК: используя преимущества погружения, телесности и близости, которые может обеспечить только эта среда; и в то же время чтобы фильм был приключенческим, с кинематографическим реалистичным видом и рабочей структурой сюжета.

Чтобы фильм по-настоящему мог существовать в формате виртуальной реальности, его нужно адаптировать к такому типу взаимодействия с аудиторией на уровне сюжета. История Агента Эмерсона вращается вокруг темы контроля над своими действиями, последствиями и личной ответственностью, которые возникают из-за отсутствия такого контроля. Главный герой находится в одной лодке со зрителями фильма - он не контролирует свое тело, им манипулирует Генерал.

Эта среда требует совершенно другого подхода к актерскому мастерству: интимность, утонченность и аутентичность кино-исполнения становятся истинными, когда актер не плывет по плоскому экрану, а смотрит вам прямо в глаза, в нескольких сантиметрах от вашего лица. Поднимая кинематографический подход на новый уровень, виртуальная реальность также заимствует у театра: задействование всей сцены (по крайней мере, в нашем случае) остается непрерывным для исполнителей, а расстановка актеров охватывает не только кадр, но и всю среду, окружающую аудиторию. Очень талантливые Линдси Фонсека и Энтони Денисон соединили воедино основные моменты кинематографической и театральной игры, наполняя жизнью и аутентичностью персонажей виртуального мира.

Погрузить зрителей в фильм, заставить их почувствовать себя частью того, что они привыкли видеть на больших экранах в кинотеатрах, означало столкновение со значительными технологическими проблемами, создаваемыми средой виртуальной реальности. Преодоление этих трудностей началось с IC-Cam, разработанной специально для нашего фильма - первой системы камер, которая позволила снимать 360-градусный мир с точки зрения персонажа в полном 3D, с плечами вокруг вас и телом под вами, как в реальной жизни. Кроме того, система стабилизации 3-точечной оси IC-Cam сделала возможным личное соприкосновение зрителя с трюками, одновременно обеспечивая необходимый комфорт.

Точно так же, как театральные постановки, снятые на пленочную камеру, не превращаются в кино, так и киносъёмка с использованием технологии 360 автоматически не превращается в кинематографический опыт виртуальной реальности. Рассказывать историю здесь - значит буквально вовлекать зрителей в реальность фильма, позволяя им воспринимать мир фильма так, как мы воспринимаем реальность. С самого начала я знал, что фильм должен быть бесшовным, без видимых склеек (что-то вроде Бёрдмэна, но в 3D и 360-градусном обзоре). Хотя редактирование в кино является мощным художественным инструментом, важным и уникальным для записи, оно не работает в виртуальной реальности. На самом деле, не существует волшебного прыжка с одного угла на другой в ритме, подходящем для драмы (монтаж), и нет такой вещи, как перемещение акцента в нужное место мгновенно (традиционное движение камеры). Эти творческие ограничения в редактировании и традиционное движение камеры заставили меня взглянуть на язык театра, видеоигр и фокусов, чтобы привлечь внимание аудитории, не прибегая к инструментам кино, которые не нужно переводить в формат в виртуальной реальности, показывая фильм как один непрерывный кадр, и не ограничивать свободу зрителей смотреть, где им угодно. Перечисление всех технологических проблем, с которыми

сталкиваются отдел спецэффектов и операторский отдел, актеры, каскадеры, разработчики программного обеспечения и буквально каждый отдел фильма, может занять целую книгу, но что действительно важно, так это то, что все эти изобретения и инновации были сделаны с целью рассказать историю, которую может создать только виртуальная реальность, делая аудиторию частью действия, сохраняя при этом те вещи, которые мы любим и которые привыкли видеть в традиционных приключенческих фильмах».

СОЗДАТЕЛИ ФИЛЬМА:

Линдси Фонсека в роли Александры Эмерсон

Фонсека играла в драме от Marvel «АГЕНТ КАРТЕР. Один из последних проектов, в котором участвовала актриса – DOWN DOG – для Amazon pilot, режиссером в проекте выступил Брэд Силберлинг.

На большом экране Фонсека появилась в недавнем времени в фильме Эскорт – она играла в паре с Томми Дьюи. Она также играла вместе с Джоном Кьюсаком, Кейт Уолш и Чевии Чейз в фильме «Машина Времени в Джакузи». Актриса принимала участие в фильме «Пирец 2» и исполнила основную роль в триллере Джона Карпентера «Палата» вместе с Эмбер Херд, Даниэль Панабэйкер и Мэми Гаммер.

Фонсека приняла участие в четырех сезонах популярного сериала «Никита» не телеканале The CW, а также в успешном проекте от ABC – «Отчаянные Домохозяйки». Актриса снималась в мини-сериале «Пять» на канале Lifetime, исполнительным продюсером которого выступила Дженнифер Энистон, а режиссером – Пенелопа Сфирис. Помимо этого, опыт актрисы на телевидении включил в себя периодические роли в хорошо принятом критиками сериале Большая Любовь на НВО, а также в комедии «Как я встретил вашу маму» на CBS.

Энтони Денисон в роли Генерала

Отмеченный наградами Энтони Денисон дебютировал на телевидении, сыграв Рэя Луку в хорошо принятой критиками драме Майкла Манна «Криминальные Истории». Журнал TIME назвал «Лучшим злодеем десятилетия на телевидении».

Он присоединился к составу фильма «Ищейка» с Кирой Седжвик, исполнив роль детектива Энди Флинна в 2005 году. Проект быстро стал драмой №1 на канале TNT. Сериал перерос в спин-офф «Особо Тяжкие Преступления» еще на 6 лет, побив все рейтинговые рекорды

Дополнительный состав:

Эндрю Боуэн (Смертельная Битва, Кровь Смерть и Искупление) в роли Дэвида Эмерсона (озвучка)

Бен Эйкриг (Мстители: Финал, Малыш на Драйве) в роли Дэвида Эмерсона (трюки)

Илья Рожков режиссер/ продюсер/ сценарист

Илья Рожков - отмеченный наградами режиссер, родился и вырос в Москве, является одним из самых молодых членов Гильдии режиссеров России. Он переехал в Калифорнию в 2013 году и учился в Нью-Йоркской киноакадемии. Рожков снял короткометражные

фильмы, которые были отмечены наградами, в том числе - Танец с саблями Wes-Andersonesque, с Греггом Луганисом в роли Сальвадора Дали. Фильмы Рожкова были показаны на NBC и более чем 50 фестивалях, получив множество наград, в том числе награды «Лучшая картина» и «Лучший режиссер».

В 2016 году он вступил в партнерство касательно своего дебюта в VR – АГЕНТ ЭМЕРСОН с кинокомпанией СТВ, а также с The Rogue Initiative - ведущей развлекательной и технологической студией, управляемой заслуженными людьми, получившими множество наград, Илья был отобран для участия в Oculus Launch Pad VR Bootcamp в штаб-квартире Facebook и является постоянным гостем в Digital Hollywood.

SEREIN

Serein, Лос-Анджелес – трансмедийная развлекательная компания, занимающаяся созданием сюжетного кинематографического контента в кино, на телевидении и в виртуальной реальности.

Команда Serein, возглавляемая режиссером Ильей Рожковым, состоит из опытных продюсеров, креативных руководителей и маркетологов, а также работает в сотрудничестве и стратегическом партнерстве с известными студиями и технологическими компаниями.

Продюсеры

Кэти Твигг

Твигг начала свою карьеру в MTV Films, где она отвечала за поиск новых талантов и добавление проектов для стадии разработки. В течение своей профессиональной деятельности Твигг работала в Dreamworks Television Animation, Sony Pictures Television, Bandeira Entertainment и Dreamworks Animation.

Она работала над несколькими игровыми сериалами и известными проектами, включая «Кунг-фу Панда», «Монстры против пришельцев», «Как приручить дракона», «Шрек мороз, зеленый нос», «Мадагаскар» и «Мадагаскар 2».

Пит Блюмел

Продюсер, создатель и дизайнер захватывающих развлечений в реальном времени с 23-летним опытом создания художественных фильмов, анимации и блокбастеров.

До этого он в течение 8 лет работал в качестве основного продюсера в студии разработки игр Activision Infinity Ward, где он стал одним из непосредственных создателей серии CALL OF DUTY: MODERN WARFARE и видеоигр GHOSTS, используя свой кинематографический опыт для поднятия на более высокий уровень кинематографическую съемку и захватывающую историю в реальном времени для франшизы CALL OF DUTY, которая с тех пор стала характерной чертой многолетней серии, заработав в общей сложности около 4 миллиардов долларов во всем мире и получив бесчисленные награды, включая три награды BAFTA.

Прежде чем присоединиться к основателям CALL OF DUTY, Blumel более 10 лет проработал в DREAMWORKS SKG, сначала в Dreamworks Feature Animation Technology, а затем в Amblin Entertainment.

Rogue Initiative

Основанная в 2015 году, Rogue Initiative со штаб-квартирой в Лос-Анджелесе, командами в Гонконге и Континентальном Китае, возглавляется заслуженными людьми, удостоенными наград, в том числе выпускниками программ Amblin Entertainment, Dreamworks Animation, Sony Pictures Entertainment, Warner Bros и Activision. Наша опытная исполнительная команда экспертов по кинематографии, цифровым мультимедиа и интерактивным технологиям использует многолетний опыт производства в сочетании с нашим запатентованным процессом разработки и инженерными инструментами для создания и расширения цифрового повествования на новых платформах по всему миру.

Продюсеры

Сергей Сельянов - Родился в Карелии, в городе Олонец 21 августа 1955 года. В 1975-1978 годах учился в Тульском политехническом институте, где возглавлял любительскую киностудию. В 1980 году окончил сценарный факультет ВГИКа (мастерская Н.Фигуровского), в 1989 году — Высшие курсы сценаристов и режиссеров (мастерская Ролана Быкова). Дебютный полнометражный фильм "День ангела" снял совместно с Николаем Макаровым в 1980 году (фильм вышел на экраны в 1988 году). В 1992 году организовал и возглавил кинокомпанию СТВ. Продюсер более 100 художественных и документальных фильмов, отмеченных на российских и международных кинофестивалях. Лауреат ряда кинематографических премий, в том числе премии Ассоциации кинопредпринимателей Америки (Motion Picture Association), полученной в 1999 году. Экономический журнал "Эксперт" в феврале 2003 года назвал Сергея Сельянова "единственным российским продюсером, чье имя стало брэндом в области кинопроизводства". Лауреат Государственной премии РФ в области кинематографа за 2003 год (фильм "Кукушка"). Председатель Правления Ассоциации продюсеров кино и телевидения. 2015 — лауреат премии Президента Российской Федерации в области литературы и искусства за произведения для детей и юношества – за вклад в развитие отечественного анимационного кино. 2017 — Кинопремия «Икар» в номинации «Продюсер» «За стабильный успех в российском кинопрокате» вручена Сергею Сельянову и Александру Боярскому. В 1992 году он создал кинокомпанию СТВ, выпустившую множество значимых в отечественной киноиндустрии и для нее фильмов – например, «Брат», «Брат-2», «Блокпост», «Сестры», «Олигарх», «Кукушка», «Бумер», «Груз 200», «Призрак», «Аритмия», «Салют-7» и др. Кинокомпания СТВ является сегодня одним из самых известных кинопроизводителей в России. Ее картины представлены на большом количестве российских и международных кинофестивалей и получили свыше 100 наград.

Соучредитель студии анимационного кино «Мельница», где был создан мультфильм Константина Бронзита «Уборная история - любовная история», номинированный в 2008 году на «Оскар», и, например, трилогия о былинных богатырях. А также акционер кинопрокатной группы «Наше кино».

Кинокомпания СТВ

Кинокомпания СТВ создана в 1992 году. Основной вид деятельности – производство и продвижение новых фильмов, в том числе и анимационных, созданных совместно со студией «Мельница». Руководитель компании СТВ - продюсер Сергей Сельянов. На сегодняшний день кинокомпания СТВ является одним из самых известных

кинопроизводителей в России. Картины кинокомпании СТВ представлены на большом количестве российских и международных кинофестивалей и получили более 100 наград. В их числе номинации на премию Академии кинематографических искусств и наук США “Оскар” в категории “Лучший фильм, снятый на иностранном языке” (“Монгол” Сергея Бодрова-ст., 2008) и “Лучший короткометражный анимационный фильм” (“Уборная история- любовная история” 2009, «Мы не можем жить без космоса», 2016 Константина Бронзита). Кинокомпания СТВ совместно со студией анимационного кино «Мельница» занимается производством анимационных фильмов, среди которых знаменитая серия о приключениях Трех богатырей и Ивана Царевича и Серого Волка. Уже который раз они становятся самыми кассовыми анимационными российскими фильмами года.

Среди фильмов компании: «Операция «С Новым годом» (1996), «Брат» (1997), «Мама не горюй» (1997), «Блокпост» (1998), «Особенности национальной рыбалки» (1998), «Про уродов и людей» (1998), «Брат-2» (2000), «Сестры» (2001), «Олигарх» (2002), «Война» (2002), «Медвежий поцелуй» (2002), «Кукушка» (2002), «Бумер» (2003), «Карлик Нос» (2003), «Алеша Попович и Тугарин Змей» (2004), «Жмурки» (2005), «Бумер. Фильм второй» (2006), «Мне не больно» (2006), «Груз-200» (2007), «Кремень» (2007), «Морфий» (2008), «Нирвана» (2008), «Каменная башка» (2008), «Шульцес» (2008), «Три богатыря и Шамаханская царица» (2010), «Иван Царевич и Серый Волк» (2011), «Бабло» (2011), «Кококо» (2012), «Джунгли» (2012), «Я тоже хочу» (2012), «Три богатыря на дальних берегах» (2012), «Призрак» (2015), «Аритмия» (2017), «Салют-7», «Сердце мира» (2018), «Вратарь галактики» (2019), «Давай разведемся» (2019), «Тайна печати дракона» (2019)