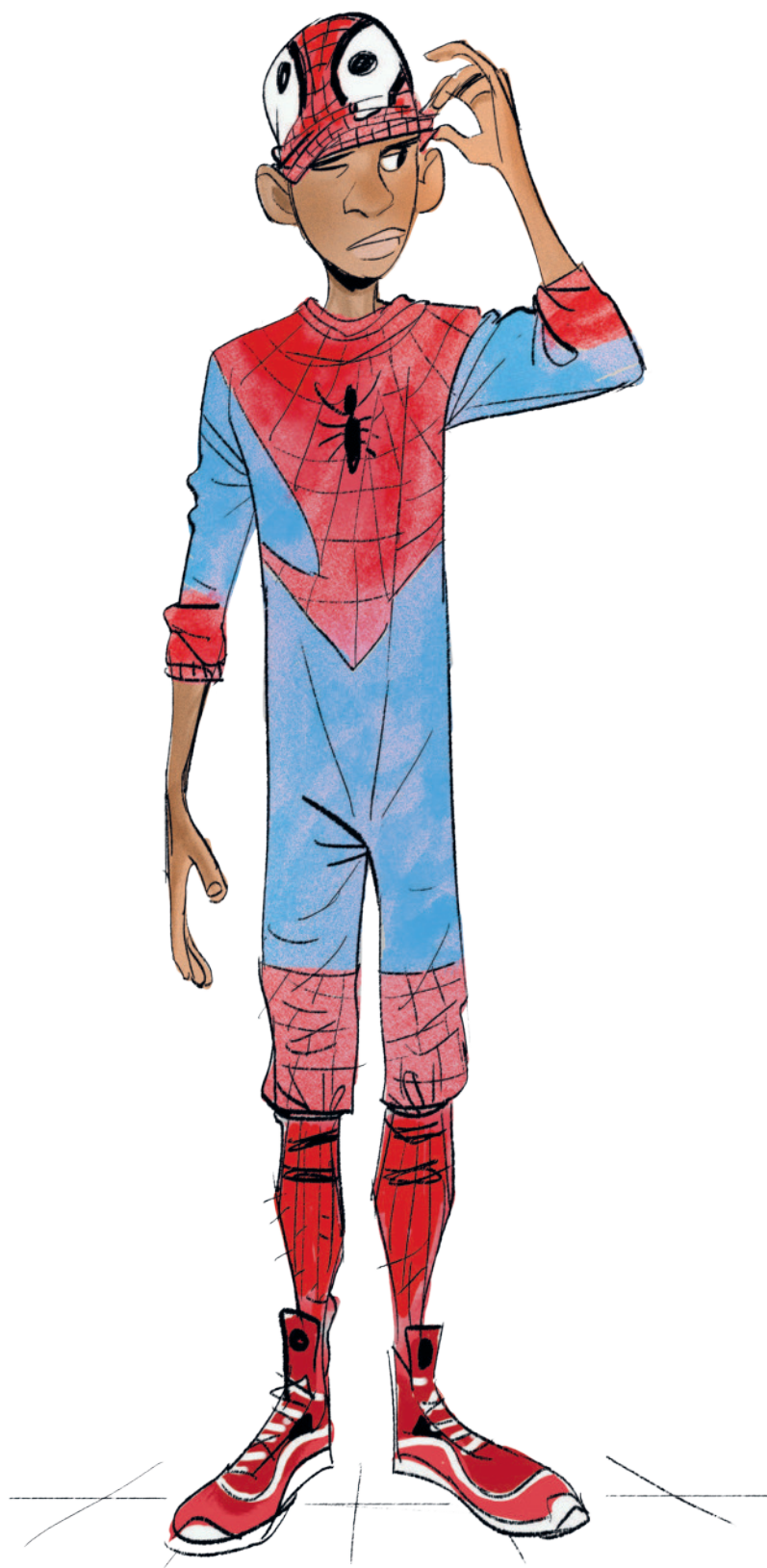




SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE: THE ART OF THE MOVIE

Spider-Man created by Stan Lee and Steve Ditko

MARVEL PUBLISHING

Jeff Youngquist, VP Production & Special Projects
Caitlin O'Connell, Assistant Editor, Special Projects
Jeff Reingold, Manager, Licensed Publishing
Sven Larsen, Director, Licensed Publishing
David Gabriel, SVP Print, Sales & Marketing
C.B. Cebulski, Editor in Chief
Joe Quesada, Chief Creative Officer
Dan Buckley, President, Marvel Entertainment

A division of Titan Publishing Group Ltd.
144 Southwark St.
London
SE1 0UP

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



© 2019 MARVEL © 2019 SPA & CPII

To receive advance information, news, competitions, and exclusive offers online, please sign up for the Titan newsletter on our website: www.titanbooks.com

Did you enjoy this book? We love to hear from our readers. Please e-mail us at: readerfeedback@titanemail.com or write to Reader Feedback at the above address.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means without the prior written permission of the publisher, nor be otherwise circulated in any form of binding or cover other than that in which it is published and without a similar condition being imposed on the subsequent purchaser.

A CIP catalogue record for this title is available from the British Library.

Artist credits:

Endpapers: Front and back by Neil Ross.
Previous page: Concept sketch by Shiyoon Kim
Next spread: Concept art by Alberto Mielgo

Рамин Захед — автор и журналист из Лос-Анджелеса. Он специализируется на анимации, спецэффектах, поп-культуре и независимом кино. Также он главный редактор журнала Animation Magazine. Многие его статьи публиковались в Variety, The Hollywood Reporter,

Los-Angeles Time, Emmy Magazine, Sight and Sound и упоминались в PBS. В число изданных за его авторством книг вошли «Мир Маленького принца», «Мир Капитана Подштанника», «Мир Босса-молокососа» и «Волшебный мир Джоан К. Роулинг: магия кино. Том 2».

Произведение является вымышленным. Все имена, персонажи, места и события являются исключительно продуктом воображения авторов. Любые совпадения с реально существующими событиями, местами и личностями, живыми или мёртвыми, абсолютно случайны. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена без письменного разрешения правообладателей.

Печатается по лицензии Marvel Characters BV при содействии Panini S.p.A., Италия. Russian edition by Comme il Faut LTD. Макет русского издания подготовлен издательством «Комильфо». Санкт-Петербург, наб. Обводного канала, д. 60, офис 306.

Захед Р. Мир фильма «Человек-Паук: через вселенные». — М.: ЭКСМО, 2019. — 204 с.

Знак информационной продукции (Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ).

16+

ISBN 978-5-04-105846-3
УДК 821.111(73)
ББК 84
3 38

КОМИЛЬФО
комиксы и не только

Подписано в печать 10.07.2019.

Печать офсетная. Тираж 4000 экз. Заказ № 19126.

Отпечатано в ООО «ЛД-ПРИНТ». 196644, Санкт-Петербург, Колпинский р-н, пос. Сапёрный, терр. предпр. «Балтика», д. 6/н, лит. Ф.

ООО «Издательство «Эксмо». 123308, Москва, ул. Зорге, д. 1 Тел. 8 (495) 411-68-86, 8 (495) 956-39-21. Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндіруші: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй. Тел. 8 (495) 411-68-86, 8 (495) 956-39-21 Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru. Тауар белгісі: «Эксмо». Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1. Тел.: 8(727) 251-59-89, 90, 91, 92, факс: 8 (727) 251-58-12, вн.107; E-mail: RDCAلماتy@eksmo.kz Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген. Сертификация туралы ақпарат сайтта: www.eksmo.ru/certification «Комильфо» баспасы, 192007, Санкт-Петербург, Обводной каналы жағалауы, 60-үй, 306-офис.

Перевод **Руслан Хубиев**

Вёрстка **Дональд Блейк** из студии **Invisible Art**

Литературный редактор **Мария Куликова**

Редакторы **Анастасия Головатенко** и **Иван Селиверстов**

Корректор **Людмила Виноградова**

Главный редактор **Роман Дмитриевский**

Издатель **Михаил Богданов**



РАМИН ЗАХЕД

MARVEL

TITAN BOOKS



СОДЕРЖАНИЕ

6 ПРЕДИСЛОВИЕ

8 ВСТУПЛЕНИЕ

14 СОЗДАНИЕ СЕТТИНГА

32 КТО ТАКОЙ МАЙЛЗ МОРАЛЕС?

62 РАСФОКУС

82 МАЙЛЗ ВСТРЕЧАЕТ ПАУКОВ

104 ВНЕ ГОРОДА

126 ПАУЧЬЕЙ КОМАНДЕ ПОРА ПРИОДЕТЬСЯ

144 МАРОДЁРСТВО

154 БИТВА

172 ФИАСКО ФИСКА

192 РАЗБОР СЦЕНЫ

203 ЗАКЛЮЧЕНИЕ

204 БЛАГОДАРНОСТЬ



ПРЕДИСЛОВИЕ

Привет! Здравсьте! Я один из создателей Майлза Моралеса. Все первые пять лет его жизни я писал каждое сказанное им слово, и я здесь, чтобы сообщить, что совсем такого не ожидал. Я не ждал, что он станет таким популярным, как сегодня! И даже если когда-то мечтал об этом наедине с собой, лёжа на кровати, то уж точно не думал, что он будет частью столь прекрасной анимационной работы и получит свой артбук.

Ладно. Немного слов об истории Майлза, и затем я по секрету расскажу вам, почему такие артбуки – самые лучшие. За годы своего существования Человек-Паук рос и совершенствовался как персонаж. В комиксах произошло несколько вещей. Сначала мы запустили комикс под названием «Современный Человек-Паук», который показывает юные годы Питера Паркера, как будто они проходят сейчас, а не в шестидесятые. У Паука было несколько хорошо продаваемых серий. Некоторые второстепенные, или же «изначальные» персонажи «Удивительного Человека-Паука», стали очень популярными. Настолько популярными, что получили свои серии комиксов или игрушек. Стоило отвернуться, как из обычного персонажа Человек-Паук превратился в... целое скопление миров. Паучьих миров, если хотите...

ФЛЕШБЭК! В Marvel мы порой устраиваем вечера, когда просто сидим и разговариваем о том, о чём, по мнению многих, должны общаться гики такого калибра. И одной из тем стал «Современный Человек-Паук». Мы говорили о том, что бы в нём сейчас переделали. Говорили о базовых аспектах происхождения Человека-Паука... о том, откуда

он и чем руководствуется... и не нашли ничего, что обязывало бы его быть европеоидом. Вы можете возразить, но подумайте сами: а почему? Это часть его уникального образа?

Может ли Человек-Паук БЫТЬ кем-то ещё? Кем? Почему? Эти мысли сильно напугали меня. Так что я сделал то, что нужно, когда твоя же креативность начинает тебя пугать. Ты это делаешь. Делаешь, несмотря ни на что.

Мы создали нового Человека-Паука и назвали его Майлз Моралес. Но это было непросто. Стоит ли создать его с нуля, или он должен появиться в рамках одной из историй про «Современного Человека-Паука»? Подтолкнёт ли его к этому Питер Паркер, или причиной станет какое-то событие в его жизни? А ДОЛЖНЫ ли они вообще пересекаться? Готов ли мир к новому Человеку-Пауку? Нужно ли это миру?

Вопросов много. Они хорошие. Они пугающие. Простого ответа нет. Я некоторое время обдумывал это. Мне нужно было найти супер-магическую связь. Связь между Майлзом и Питером? Между мной и персонажем? Пару месяцев спустя во время одной долгой поездки на велосипеде я был осенён простой изящной идеей: если Питер Паркер героически умрёт, он может стать «дядей Беном» для этого нового Человека-Паука. И он вдохновится наследием Питера, которое было наследием дяди Бена, а именно «великой силой и великой ответственностью». Новый персонаж сможет взглянуть на эти слова под другим углом. У нас будет Человек-Паук, вдохновлённый наследием Человека-Паука, но пустит его по совершенному новому пути.



Таким образом, благодаря моей коллеге, художнице «Современного Человека-Паука» и соавтору Саре Пикелли, а также благодаря огромному вкладу и вдохновению главы креативного офиса Marvel Джо Кесады родился Майлз Моралес.

Майлз выстрелил. ЗНАЮ, кажется, словно я хвастаюсь, но вы купили книжку с артами анимационного фильма про этого персонажа, так что вы наверняка уже поняли, что Майлз выстрелил.

И вот мы здесь, вы да я. Мы в одном из моих любимых мест. Мы в руках талантливых художников и фильмоделов. Я обожаю артбуки. Всем сердцем. Я столько всего узнал, изучил, нашёл кучу образцов для подражания, листая ТАКИЕ книги.

Поэтому артбуки – лучшие! Если это ваша первая подобная книга, я безумно за вас рад! Если вам что-то приглянулось, концепты полюбившегося в самом сыром и выразительном виде могут показать вам сокровенную истину и дать глубокое понимание. Иногда из подобных неуправляемых идей рождается истинное величие. Порой дело в мысли, которая выползает из дальнего уголка разума художника. Мне очень нравятся наброски персонажей. Вы видите личность, эго и мимолётный проблеск подсознания художника разом. Один скетч может создать целую вселенную. Один скетч может полностью испортить франшизу. В такой книге художники с присущим им неукротимым темпераментом показывают вам, что... ВСЁ ЭТО ОЧЕНЬ СЛОЖНО!

ГОТОВЬТЕСЬ! Эти книги очень затягивают. Зачастую в рамках вызова себе как писателю я думаю о том, какими были бы «Звёздные Войны», работай они с оригинальным дизайном. Я изучил «Мир Матрицы» от корки до корки. И я не один. У каждого художника из показанных

здесь наверняка артбуков больше, чем остальных книг. И теперь им посчастливилось самим попасть в такую книгу – кому-то впервые, а кому-то нет. Это ТАК круто.

Откиньтесь на спинку кресла, и пускай вас поглотят эти удивительные рисунки. Пусть они вдохновят вас. Пусть они поразят ваше воображение. Пусть заставят взяться за ручку, карандаш или планшет.

Если вы ещё не поняли, я очень рад самому существованию такой книги. Это работа поистине невероятных художников, дизайнеров и других специалистов. Некоторых я встречал, а с некоторыми, возможно, не встречу никогда, но мы всё равно разделяем эту симпатию. По каждому штриху и движению кисти, по каждому пикселю и выбору цветовой гаммы понятно, что все представленные здесь творцы разделяют глубокую и личную привязанность к «Человеку-Пауку» и всем его составляющим.

Я работал над Человеком-Пауком восемнадцать лет и думаю, что могу говорить за всех вовлечённых в создание этой книги и фильма: это была работа мечты. А теперь наслаждайтесь хроникой их сладких мук в попытках понять, как это сделано.

Брайан Майкл Бендис



ВСТУПЛЕНИЕ

СОЗДАНИЕ И ПРОРАБОТКА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ

В 2011 году, когда сценарист комиксов Брайан Майкл Бендис и художница Сара Пикелли показали Майлза Моралеса в рамках «Современного Человека-Паука», фанаты с радостью узрели новую инкарнацию персонажа, созданного Стэном Ли и Стивом Дитко больше пяти десятилетий назад. Майлз, умный, гиковатый сын отца-афроамериканца и матери-пуэрториканки, стал новым витком развития многонациональности вселенной Marvel.

Популярность Майлза Моралеса и свежесть его мира привлекли внимание продюсера, Эми Паскаль (в тот момент главы Sony Pictures Entertainment), и основателя Marvel Studios, Ави Арада, которые хотели создать проект с участием классического Стенолаза. «Мы с Ави согласились, что ещё не было супергеройского анимационного

фильма, который крутили бы в кинотеатрах, – вспоминает Паскаль. – Мы хотели создать четырёхквadrанный анимационный фильм, который был бы интересен всем. Не только детям. Анимация даёт нам огромный спектр возможностей работы над персонажами и позволяет показать их так, как невозможно было бы показать в экшен-фильме».

Арад, у которого был большой и удачный опыт в продюсировании как анимационных, так и экшен-сериалов и фильмов (в том числе всех шести картин по Пауку), тоже хотел попробовать что-нибудь новое. «Все отходили от анимации к экшен-кино, и я сказал Эми, что нужно поступить строго наоборот, – говорит он. – Мы должны показать удивительный стиль комиксов и сделать фильм для всех возрас-



Вступление

тов. Идея многонациональности также была для нас важна, потому что основой Человека-Паука является то, что под маской может быть кто угодно. Маска говорит о том, что, когда ты её надеваешь, у тебя есть сердце и душа супергероя».

«Человек-Паук: через вселенные» от Sony Pictures Animation отправился в производство, когда режиссёры и продюсеры Фил Лорд и Крис Миллер заняли кресла исполнительных продюсеров. Этот потрясающий дуэт, работавший над такими хитами, как «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек» (2009), его сиквелом 2013 года, а также «Лего. Фильм» и «Лего. Фильм: Бэтмен», был рад вернуться в студию, чтобы помочь создать это анимационное приключение.

«Мы решили, что готовы взяться, если фильм не будет крутиться вокруг Питера Паркера, – признался Лорд. – В тот момент Майлз был, наверное, самым интересным персонажем вселенной Marvel. Как ни странно, именно тогда я пошёл на ретроспективу Джеффа Кунса и, нравится нам это или нет... все его картины являлись переработкой произведений других людей. Я подумал: может, нам вписать Человека-Паука в постмодерн?» И вот мы схватились за эту идею, разбавляя мир нового Человека-Паука другими Пауками из комиксов».

Лорд и его партнёр по режиссуре Миллер считают, что культура супергероев сейчас достигла своего пика, и один из действенных способов рассказать в её рамках что-то новое — поместить ещё зелёного, неопытного супергероя в мир, где все уже давно этим занимаются. Миллер признался: «Мне кажется, что сюжет картины, равно как и визуальная её составляющая, вышли невероятно крутыми. Такого мы ещё не видели. Мы рассказываем историю о Майлзе и Питере Паркере, между которыми чувствуется довольно интересная химия. Майлз моложе, не особо хочет быть Человеком-Пауком, и жизнь супергероя приносит ему намного больше проблем, чем Питеру».

Лорд и Миллер невероятно рады передовой визуальной составляющей фильма. Благодаря работе художника фильма, Джастина К. Томпсона, арт-директора Дина Гордона и блестящей технической команды Sony ImageWorks эта новая версия Человека-Паука очень сильно отличается от других CG- и 2D-анимационных картин, которые мы видели за последние годы.

«У нас есть моменты, где кадр делится на панели, как в комиксах, – отмечает Миллер. – Есть микропланы, которые позволяют строить необычные композиции, а также странные звуковые эффекты и стилизованные элементы, которые раскиданы по всему



ПРЕДЫДУЩИЙ РАЗВОРОТ: Здания от Зака Ретза и Венделла Далита.

СЛЕВА: Концепты Майлза от Альберто Миелго.

ВВЕРХУ: Набросок Майлза от Хесуса Алонсо Иглесиаса.



ВВЕРХУ: Концептный рисунок Манхэттена Майлза от Венделла Далита.

фильму. Есть сцены, где ты словно смотришь фильм от лица одного из персонажей примерно в ста метрах от самого действия. За этим крайне интересно наблюдать, и построено всё так, чтобы открыть новый взгляд на происходящее».

Второй режиссёр фильма, признанный работник индустрии Питер Рэмзи («Хранители Снов» DreamWorks), говорит, что впервые проект, так сильно пропитанный эстетикой комиксов, вышел на большие экраны. «Разумеется, десятки фильмов Marvel при рассказе истории делают большой акцент на картинке, но мне не приходит на ум ни одного анимационного фильма с такой проработанной визуальной составляющей. Это объясняет столь бурную реакцию на выход первого трейлера».

Рэмзи, один из лучших современных режиссёров анимационных фильмов, говорит, что для него было особенно приятно работать над историей Майлза. «До недавних пор герои с цветом кожи, отличным от белого, были весьма скудно прописаны, и это порождало моральные препятствия для небелокожих людей, – говорит он. – Слово тебя

выписывают из этой вселенной, ведь нет героя, с которым ты бы мог себя соотнести. Мне кажется, что ввод Майлза Моралеса как Человека-Паука стал ренессансом и запустил тренд на переосмысление и добавление персонажей других рас и полов. Как заметили Фил и Крис, суть всегда была в том, что под маской Человека-Паука может быть любой. Эту историю мы и хотели показать».

Президент Sony Pictures Animation Кристин Белсон также отметила важность основной сюжетной линии фильма. «Майлз пытается понять себя через отношения со своим отцом и дядей, по ходу дела разбираясь с новыми ожиданиями и обязанностями. Как часто отмечали Крис [Миллер] и Фил [Лорд], это отличный посыл для юной аудитории: вы все могущественны, и мы рассчитываем на вас».

Она добавляет: «Мы пытаемся привнести нечто свежее, изучая графический язык комиксов в анимации. Ранее нам довелось работать с Альберто Миелго, просто поразительным художником, чьё видение задало нам путь, вело на протяжении этого пути и помогло создать столь ошеломительный финальный вид картины. Он оказал неверо-

ПАУТИНА ВИЗУАЛЬНОГО ВОСТОРГА

ятно сильное влияние. Мы постараемся быть нестандартными, пойти на риск и удивить людей тем, что они ещё не видели».

Чтобы осознать своё видение нового Паучка и его мира, продюсеры обратились к художнику, Джастину К. Томпсону, который ранее работал с Лордом и Миллером над «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек».

«Я посмотрел на их ранние наработки и решил, что это прекрасно. Они были использованы как отправная точка, но мне хотелось дать фильму ещё более сильную визуальную черту, опираясь на язык комиксов, который мы собирались туда вклинить, – сказал Томпсон. – Я понял, как рисовать, подражая художникам-комиксистам, на которых вырос. Их работа с линиями, текстом, фактурой, сетчатой печатью и прочим всегда меня восхищала. А Человека-Паука я любил

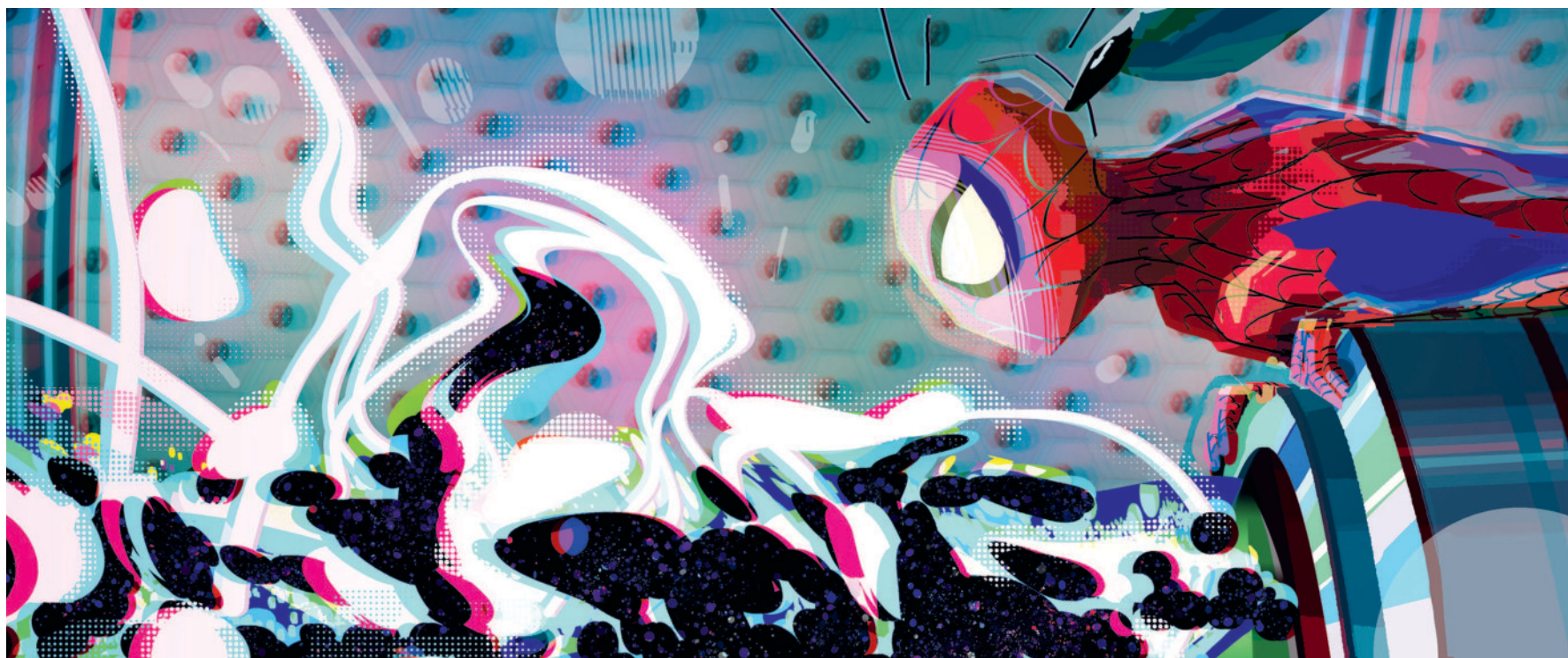
с самого детства и был очень рад, когда Крис и Фил спросили: “Что, если мы дадим тебе карт-бланш, и ты сможешь создать анимационный фильм, основанный на комиксе? Что бы ты сделал иначе?”»

Томпсон ответил, что было бы хорошо избежать глянца и не полировать картину до блеска, дабы не перекрывать работу художника и сохранить условия вселенной, в которой живёт Майлз. «Процесс создания комиксов довольно... топорный, что ли, – сказал он. – Вот одна из вещей, которые я всегда любил в комиксах: они открыли мне окно в таинственный тёмный мир, где супергерои сталкивались с теми же проблемами, что и я, но ставки у них были куда выше. Действия Майлза привели к смерти его дяди, и я решил, что было бы интересно не приукрашивать это. Создатели фильмов тоже этого не хотели, что и стало причиной для именно такого дизайна в мире Майлза».

ВНИЗУ: Концепт-арт Патрика О'Кифа.



Мир фильма «Человек-Паук: через вселенные»



ВВЕРХУ: Работа Юки Демерса.

СПРАВА: Ранние наброски Майлза от Хесуса Алонсо Иглесиаса.

Команда специалистов Sony ImageWorks воссоздала тактильность и зернистость графического романа, а также процесс точечной покраски, как это делалось в старых комиксах. «Переворачивая страницу, ты прямо пальцами ощущаешь рисунок, – вспоминает Томпсон. – Но, как известно, компьютер отличается противоположным: он куда лучше симулирует реализм. Я поручил команде нарушить эти правила, создав новую реальность. Реальность нашего персонажа».

Арт-директор Дин Гордон, также работавший над «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек» с Лордом и Миллером, объяснил: «Природа компьютерного рендеринга по своей сути вредит изобразительной составляющей. Мы работали над текстурой покраски, чтобы сделать её более абстрактной и неестественной. Это был шаг в сторону от реализма. Мы старались избавиться от мягких переходов между цветами и яркостью, которыми обычно отличается компьютерная графика. Цвета и оттенки были ограничены формами, переходы — минимизированы либо полностью убраны. В итоге полу-

чался приближенный к иллюстрации результат.

То же самое мы сделали и с тоном кожи героев, подгоняя его под окружение, используя ту же растровую плотность и ретуширование. А комиксный диапазон оттенков только подчеркнул этот изобразительный приём.

Ещё одним способом получить комиксный вид была игра с расстановкой света во всей картине. В анимации есть тенденция к использованию яркой, красочной подсветки, – говорит Гордон. – Мы хотели расширить рамки и изучили техники, используемые в экшен-фильмах. Нам позволяли затемнять сцену настолько, насколько нам самим это было нужно, и порой в ней оставались лишь тёмные формы с проблесками света. Мы всегда думаем о том, какую часть кадра показываем и зачем. Порой свет исходит откуда-то извне и виден по краям. Он непременно должен акцентировать внимание на каком-то элементе: это расширяет рамки того, что можно показать на экране».

Вступление

Контролёр анимации Джо Беверидж, ветеран, работавший над многими фильмами Sony, среди которых «Сезон охоты», «Лови волну!», «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек» и его сиквел, «Секретная служба Санта-Клауса», «Монстры на каникулах» и его сиквел, повторяет комментарий Гордона. «Главным испытанием было создать баланс между мультяшностью и реализмом, – отмечает он. – Чтобы сделать анимацию максимально приближенной к комиксу, нам пришлось переосмыслить свой взгляд на некоторые вещи. В итоге мы изменили модуляцию кадров с целью получить эдакую хрустящую версию поп-арта. Когда ты делаешь фильм про Человека-Паука, он всегда кажется не совсем правдоподобным, потому что приходится работать с настоящей физикой, дабы герой принимал эти фантастические позы. Анимация же позволяет нарушать физику, но не стоит этим чересчур увлекаться. Нужен сочный поп с добротной долей кристалльности. В Sony Pictures Animation у наших специалистов есть отличный набор анимационных решений и спецэффектов на такой случай, и мне кажется, что благодаря этому проекту мы навсегда изменили стандартный набор».

Ветеран ImageWorks Дэнни Димиан, который является контролёром спецэффектов «Через вселенные», сравнивает историю создания этого мультфильма с ещё одним техническим испытанием, которое им довелось пройти. «Возвращение Человека-Паука напоминает мне нашу работу над «Невидимкой» (фильм 2000 года), – говорит Димиан. – Тогда то, что мы пытались сделать, было не достать в архиве эффектов, поэтому пришлось полностью менять подход. В то время мы не прописывали софт с нуля, а пытались найти новый способ повествования».

Димиан, среди послужного списка которого есть и «Человек-Паук» 2002 года, и «Стюарт Литтл – 2», и «Полярный экспресс», и «Лови волну!», и «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек», говорит, что в вопросах CG-анимации специалисты старались избегать формальностей. «Компьютеры всё делают правильно, и у тебя постоянно есть правильная перспектива и геометрия, – отмечает он. – В рисунке же интересны как раз все шероховатости, что идут рука об руку с процессом создания. Нам пришлось найти способ нарушить прежние устои».

Среди множества стилистических подходов было подражание офсетной печати — дань уважения старым комиксам. Так создавался эффект «съехавшего» цвета. «Мы использовали это как возможность расставить акценты в сцене, – сказал Димиан. – Было тяжело сосредоточиться на картинке, когда все цвета съезжают. Мы решили: что, если камера не будет расфокусить, как линза? И потому разбили и свели цвета картинки таким образом, чтобы было похоже на брак. Это было прикольно: создавалась иллюзия того, что на экране что-то напечатано».

Томпсон говорит, что итоговой целью было сохранить эстетику комикса при помощи последних разработок в области 3D-технологий. «В идеале каждый кадр фильма должен был выглядеть как иллюстрация, – говорит он в завершение. – Мы не хотели, чтобы он хорошо смотрелся лишь при общем плане. Точки, скринтоны, панели, то, как всё работает в 3D-пространстве... цель заключалась в том, чтобы вы почувствовали себя в комиксе».



СОЗДАНИЕ СЕТТИНГА

Как и во множестве предыдущих фильмов, Нью-Йорк здесь — больше, чем просто фон для походов героя. Приключения Стенолаза зачастую происходят на фоне загруженных улиц Манхэттена, мы видим, как он прыгает по вагонам и смело летит на паутине меж высоких небоскрёбов. Однако, чтобы не уподобляться другим фильмам, мы поселили Майлза Моралеса и его семью в Бруклин, и их уютный дом очень сильно контрастирует с суматохой полного небоскрёбов «Большого яблока».

«Наш Манхэттен – карикатура на настоящий, – говорит художник-девелопер Юки Демерс. – Мы хотели, чтобы то чувство восхищения, когда ты стоишь у подножия небоскрёба и смотришь вверх, ощущалось в каждой части города. Манхэттен живёт в более холодной части цветовой гаммы, и потому так неуютен для Майлза. Это очень сильно контрастирует с теплотой Бруклина и квартиры семьи Моралесов».



Создание сеттинга



СЛЕВА: Человек-Паук в естественной среде обитания от Альберто Миелго. **ВВЕРХУ:** Изображение горизонта от Патрика О'Кифа.
ВНИЗУ: Улица Манхэттена Майлза от Юки Демерса.

