

«Константин: Повелитель тьмы»

Бастер Ллойд



Постер фильма «Константин: Повелитель тьмы»

Есть в удачной карьере Киану Ривза фильм, который не стал большим хитом на момент выхода в кинопрокат, но со временем обрел настолько культовый статус, что о съемках его продолжения слухи ходят уже несколько лет. В этой статье рассказывается о производстве кинокомикса «Константин: Повелитель тьмы» с блистательным видеорядом.

Подготовительный период

Несмотря на то что картина «Константин» основана на сюжете комикса Hellblazer (Посланник ада), продюсеры приняли решение назвать картину иначе, чтобы не получилось путаницы с другим знаменитым именем – Hellraiser («Восставший из ада»). По первоначальному замыслу руководства студии постановку картины планировалось поручить Тарсему Сингху («Клетка»), а в главной роли должен был быть задействован Николас Кейдж, на тот момент числившийся одной из главных голливудских звезд. Однако режиссер с самого начала был против кандидатуры актера и в итоге режиссера уволили, а через некоторое время покинул картину и сам Николас Кейдж. Но проект не сгинул, потому что им заинтересовался Киану Ривз, вновь ставший популярным после огромного успеха «Матрицы», а режиссуру доверили клипмейкеру и кинорежиссеру Фрэнсису Лоуренсу, который впоследствии снимет «Я – легенда» с Уиллом Смитом в главной роли.

Оператором-постановщиком согласился стать Филипп Русло, удостоенный номинации на Oscar за драму «Там, где течет река» (1993), но более известный работой на фильме «Интервью с вампиром» (1994). Художником-постановщиком предложили поработать Дэвиду Лазану («Красота по-американски»), а супервайзером визуальных эффектов – Майклу Финку, который к тому моменту сделал две первые части киносериала «Люди Икс». Одним словом, продюсеры собрали мощную команду, чтобы проект стоимостью 100 млн долларов США стал событием.

Отдельного упоминания заслуживает работа специалистов по реквизиту. Амулеты, огнестрельное и холодное оружие и

SFERAVIDEO

Проектирование, поставка и инсталляция программно-аппаратных комплексов оборудования для обработки, хранения и кодирования медиаданных для студий производства и пост-производства цифрового кино, систем онлайн-ового и «холодного» хранения медиаданных на жёстких дисках с возможностью реставрации и восстановления контента.



Грим героя Бальтазара

даже зажигалка с пачкой сигарет создавались с учетом жанра и контекста картины, где превалирует религиозность и оккультизм. Ружье с крестом стреляло холостыми, чтобы на этапе монтажа и обработки превратиться в мощное оружие возмездия.

Съемки

Картину снимали летом в Лос-Анджелесе и его окрестностях. Но большая часть сцен была отснята в павильонах студии Warner Brothers. Например, эффектные сцены в аду. Художественное решение по визуализации преисподней, устроившее режиссера, предложил супервайзер Майкл Финк. После длительных изысканий и многочисленных эскизов Финку пришла в голову мысль, что атомный взрыв и ударная волна от него могут послужить основой их видения. Мысль о том, что ад – это эпицентр атомного взрыва и ударная волна от него, понравились как режиссеру, так и руководству студии. Производственная группа подготовила разрушенные автомобили и придала им внешний облик пострадавших от огня. По периметру площадки были расположены мощные ветродуи, которые имитировали тепловую волну. Разумеется, съемка велась в павильоне с зеленым фоном, который позднее замещался апокалиптическими видами Лос-Анджелеса, а Киану Ривз бегал между автомобилями и прыгал, будучи закрепленным на страховке, которую затем при помощи композитинга вытирали из кадров.

Дизайн демонов создавался художниками Stan Winston Studio, которые в свое время разрабатывали облик Терминатора, Хищника и Эдварда Руки-ножницы. Они же накладывали превосходный пластический грим на одного из приспешников сатаны – Бальтазара, используя накладку из силикона. Что касается демонов, то их внешность изначально прорабатывалась в скетчах, а потом в скульптуре, которая послужила моделью для сканирования и последующего воссоздания в графике.

Визуальные эффекты

Основным подрядчиком по визуальным эффектам была выбрана Tippett Studio, которую открыл за несколько лет до этого легендарный Фил Типпетт (классическая трилогия «Звездные войны»). Забегая вперед, нужно сказать, что в настоящий мо-



Модель демона

мент студия прекратила свое существование, не выдержав конкуренции с другими компаниями. В фильме Фрэнсиса Лоуренса более 500 планов с визуальными эффектами. Картина представляет собой великолепный образец удачного сочетания визуальных и физических спецэффектов.

Апокалиптические виды Лос-Анджелеса создавались при помощи техники *matte-painting*, а композитинг выполнялся в Shake. Гарь, пыль и зной – это симуляции частиц. Трехмерные модели демонов создавались в 3D-среде и анимировались по ключевым кадрам в программе Maya. Но для нескольких крупных планов были созданы аниматронные куклы, управление которыми осуществлялось дистанционно. В кадрах с попыткой ухватить больничный браслет герой Киану Ривза подпрыгивал при помощи системы тросов. Помимо пластического грима художники также накладывали на Бальтазара и цифровой. В частности, для сцены, когда герой Киану Ривза разбивает о его голову сосуд со святой водой. Кожа плавилась при помощи композитинга. На площадке лицо актера украсили маркерами для трекинга.


Отдельного упоминания заслуживает также сцена, где незримая сила похищает героиню, когда ее буквально протаскивает волоком через офисные помещения и выбрасывает в окно. Эти кадры снимались на миниатюре. Куклы героини тянули и проламывали через перегородки уменьшенной модели офиса. Камера при этом была установлена на программируемом кране. Позднее эпизоду придали зрелищности на компьютере, добавив разбивающееся окно

и панораму ночного города. Актрису при этом крепили на тросе и поднимали в воздух в павильоне с зеленым фоном.

В сцене эффектного появления сатаны также использовался программируемый кран или система управления движением (*Motion Control*) и визуальные эффекты. Осколки – это компьютерные модели, визуализированные с использованием трассировки лучей. Крылья архангела Габриэль моделировались и анимировались в графике, но на площадке присутствовала бутафория для получения референса по свету.

Любовь и ненависть

Фильм Фрэнсиса Лоуренса вышел на экраны кинотеатров в 2005 году и стартовал с первого места в американском кинопрокате, но итоговая касса совсем немного превысила 75 млн долларов при бюджете 100 млн. Немного подсластил пилюлю мировой кинопрокат, где блокбастер Фрэнсиса Лоуренса заработал еще 150 млн. Кинокритики приняли фильм прохладно, но зрители картину по-настоящему распробовали спустя некоторое время, когда она была выпущена на носителях, после чего стала большим хитом.

В 2014 году вышел сериал по мотивам вселенной комикса, после чего руководство студии вновь заговорило о возможном запуске в производство сиквела. В настоящий момент шансы на подобный проект выросли, потому что Киану Ривз сумел вернуться в высшую лигу кинематографа благодаря успеху франшизы «Джон Уик», а Фрэнсис Лоуренс застолбил за собой имя постановщика крутых блокбастеров. 



Кадр из фильма