

Баба Яга на задании. Фильм «Джон Уик 4»

Бастер Ллойд

На мировые экраны вышел четвертый фильм киносери про белоруса-киллера. Картина «выстрелила» в кинопрокате громче трех предыдущих частей. Зрители и критики оценили масштаб действия и фирменный стиль видеоряда, отметив, что лента максимально сократила дистанцию между кино и компьютерной игрой. В сегодняшней статье рассказывается о постановочной части одного из самых успешных боевиков года.

Ставка на съемки и трюки

Четвертый фильм, как и все предыдущие, снял в качестве режиссера Чэд Стахелски (Chad Stahelski) – бывший каскадер и постановщик трюков. С Киану Ривзом он познакомился еще на площадке первой «Матрицы», а карьеру начал с печально известного «Ворона», на съемках которого погиб Брэндон Ли. Любопытно, что именно Стахелски доигрывал все неснятые сцены, где должен был играть почивший Ли. В большей их части дублера снимали со спины, но иногда требовалась замена лица цифровым способом. На постановку «Джона Уика 4» студия выделила 90 млн долларов США.

География съемок была обширной, но основная группа работала в Берлине и Нью-Йорке, а вторая побывала в Париже и Токио. Все ключевые специалисты, в том числе художник-постановщик и оператор, перекочевали в проект из третьего фильма. Сменился супервайзер визуальных эффектов. На ответственную должность рекрутировали опытного Джонатана Ротбарта, который создавал «Дедпул» (2016). Но подход к постановке остался прежним – превизуализация и съемка по максимуму на площадке с последующим добавлением не бросающихся в глаза визуальных эффектов. В фильме есть несколько запоминающихся action-эпизодов, которые со временем имеют шансы обрести культовый статус. При их постановке режиссер картины делал ставку на реализм в условиях общей стилизации видеоряда.

Перестрелка в квартире

Невероятно эффектная перестрелка в многоквартирном доме врезается в память благодаря съемке с верхней точки, когда зритель наблюдает за действием, словно это компьютерная игра.



«Чэд показал мне несколько примеров чего-то похожего, – вспоминает супервайзер Ротбарт, – и мы обсудили, как снять подобное. Запустили превизуализацию и блокинг сцен, чтобы понять, откуда героя будут атаковать плохие парни. Все действия тщательно продумывали. Мы потратили много времени на разработку внешнего вида эффекта зажигающих патронов и определение расстояния до объектов воздействия, чтобы все выглядело реалистично при попадании. С нами в паре работал художник-постановщик, с которым мы выбирали дизайн, цвет и обстановку комнат. Нас больше всего интересовало, как это будет выглядеть, если смотреть сверху вниз, учитывая, что технически мы находимся внутри этажа здания. Мы много раз обсуждали, насколько высоко должна быть камера, и что зритель увидит, когда мы смотрим на стены и дверные проемы. В целом я очень доволен окончательным результатом».

На этапе монтажа и обработки специалисты по композитингу добавили в кадры огонь, вспышки выстрелов, кровь и разрушения от попаданий пуль. Стоит также отметить движение камеры в этой сцене. Верхний ракурс получен с крана, который передает эстафету камере на тросовых подвесах, поскольку сцена довольно продолжительная. Кадры внизу уже снимали со стедикама. Кадры с прыжком в окно и падением на минивэн снимались в два прохода. Каскадер действительно выпрыгивал, но падал на коробки. Минивэн снимался отдельно. Ему на крышу роняли утяжелитель. На этапе монтажа эти два съемочных слоя объединили при помощи композитинга.



На съёмочной площадке

Триумфальная арка

Зрелищная сцена у триумфальной арки была снята на аэродроме в Берлине. Французская достопримечательность, как и виды Парижа – это цифровая достройка. Блок этих кадров был выполнен канадской студией Rodeo.

«На разработку эпизода я потратил много времени вместе с постановщиком трюков Скоттом Роджерсом, – комментирует Ротбарт. – Мы делали превиз и определяли, как машины будут взаимодействовать друг с другом вокруг арки. Нам нужно было выяснить, какие

автомобили будут настоящие и как они смогут взаимодействовать с Киану на съёмочной площадке, а что должно быть сделано в компьютерной графике. Мы также потратили много времени на работу с интерактивными тележками и их интеграцию в сцену боя. Именно они сталкивались с каскадерами, чтобы впоследствии быть замененными CG-машинами. Хореограф боя Джереми Маринас поставил движения – людей бросали на машины при правильной скорости и в нужное время. При проектировании тележек учиты-

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.

валась техника безопасности и силуэт автомобилей. После пробного теста ночью были добавлены фары для корректного освещения актеров, когда машины подъезжали и ударили их».

Модель арки строилась в программе Houdini, а окрестности представляют собой фототекстуры, которые спроецировали на геометрию здания, плюс matte painting фонов.

Рукопашные схватки

Джон Уик не только много стреляет из пистолета и дробовика, но и постоянно кого-то бьет руками и ногами. Рукопашные схватки ставились особенно тщательно. Они тут не дотягивают до фильма «Рейд», поскольку Киану Ривз – не профессиональный боец и мужчина в возрасте, но для голливудского боевика драки все же смотрятся очень здорово. Сцена на лестнице снималась в Берлине, а не в Париже. Окрестности слегка дорабатывали под Париж. Все движения тщательно репетировались. Каскадеры работали в обыкновенных костюмах, но с амортизирующими ударами подкладками, как и Киану Ривз. Оператор-постановщик картины Дэн Лаустсен снимал эпизод на широкоугольные объективы и со стедикама, чтобы добавить эпичности происходящему. Он мог позволить себе подобное, потому что Киану Ривз прошел трехмесячный курс подготовки и был готов отрабатывать каждое движение десятки раз. У режиссера картины не было необходимости просить добавлять той же тряски, чтобы скрыть постановочность и добавить динамики.

VFX и свет

В общей сложности в картине 1524 кадра с визуальными эффектами. Над проектом трудились больше десяти вендоров. Помимо уже упоминавшихся эпизодов с компьютерной графикой художники студий убрали половину фаланги пальца Киану Ривзу, которой его герой лишился в третьем фильме франшизы. Кровь в кадры добавлялась средствами композитинга, но ее снимали отдельно. То есть не всегда это была симуляция. Особенностью этого фильма также является цветокоррекция, которая стартовала достаточно рано, поэтому студии визуальных эффектов имели возможность зачастую работать с «покрашенным» материалом. Так как процессу цветокоррекции Стахелски уделял максимальное внимание, он зачастую просил присылать маски на все, без исключения, компьютерные объекты, добавленные в кадр.

Оператор-постановщик картины Дэн Лаустсен снимал фильм на широкоугольные объективы и камеры ARRI. Для картины характерны плавные движения, которые достигались путем применения стедикама, телескопического крана и тележки. Выразительная игра света и тени уходит корнями в фильмы Бернардо Бертолуччи, о чем любит говорить Стахелски. Он хотел добиться художественной стилизации за счет использования интересных световых решений. В этом ему и помог опытный Лаустсен. Однако нельзя сказать, что это наигранная вычурность и желание просто произвести впечатление. Во многих решениях прослеживается драматургия. Например, глаза Джона Уика в отличие от оппонентов почти всегда подсвечены равномерно. У антагонистов же присутствует тень. Постановка света отнимала много времени и всегда делалась заранее, до выхода актеров на площадку.

Киносерия про Джона Уика наделала немало шума и стала большим событием в жанре боевика. Фильмы понравились аудитории благодаря уникальному стилю, драйву и огромной харизме главного героя. Сборы свидетельствуют о желании «продолжать банкет». Пятый фильм выйдет через пару лет.



Кадры из фильма