UNIVERSAL PICTURES и MRC

в сотрудничестве с компаниями

SCHOLASTIC ENTERTAINMENT

SILVERTONGUE FILMS и

PERFECT WORLD PICTURES

представляют фильм компании A WINGNUT FILMS

**ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ**

**В КИНО С 6 ДЕКАБРЯ**

**В главных ролях:**

Гера Хилмар

Роберт Шиэн

Хьюго Уивинг

Джихае

Ронан Рафтери

Лейла Джордж

Патрик Мэлахайд

Стивен Лэнг в роли Шрайка

**Исполнительные продюсеры:**

Филиппа Бойенс

Кен Каминс

**Продюсеры:**

Зейн Уэйнер

Аманда Уокер

Дебора Форте

Фрэнсис Уолш

Питер Джексон

Сценарий основан на книге Филипа Рива

**Сценаристы:**

Фрэнсис Уолш

Филиппа Бойенс

Питер Джексон

**Режиссёр:**

Кристиан Риверс

*Питер Джексон представляет новую эпическую сагу по серии бестселлеров Филипа Рива.*

*Человечеству хватило шестидесяти минут, чтобы уничтожить цивилизацию. Настала эра движения: гигантские мегаполисы скитаются по выжженным дотла землям и поглощают маленькие города ради ресурсов. В эпоху великих хищных городов скорость – залог выживания.*

Прошло несколько веков после катаклизма, уничтожившего цивилизацию. Эстер Шо (Гера Хилмар), кажется, единственная, кто способен остановить Лондон – гигантский хищный город на колёсах, сметающий всё на своём пути. Память о матери сделала Эстер жестокой и грубой. Однако ей удаётся заручиться поддержкой изгнанного из Лондона Тома Нетсуорти (Роберт Шиэн) и опасной наёмницы Анны Фанг (Джихае), которой обещали награду за голову Эстер.

Universal Pictures и MRC представляют приключенческое фэнтези ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ, который снял получивший премию «Оскар»® за лучшие визуальные эффекты Кристиан Риверс (КИНГ КОНГ). Сценарий основан на получившей множество премий серии книг Филипа Рива «Смертные машины». Над сценарием работали получившие три премии «Оскар»® за трилогии ХОББИТ и ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ кинематографисты Фрэнсис Уолш, Филиппа Бойенс и Питер Джексон.

Разработкой визуальных эффектов занималась команда Weta Digital под руководством Кена МакГофа, Кевина Эндрю Смита, Люка Миллара и Дэнниса Йю. Картину продюсируют Зейн Уэйнер (трилогия ХОББИТ), Аманда Уокер (трилогия ХОББИТ), Дебора Форте (УЖАСТИКИ), Фрэнсис Уолш и Питер Джексон. Исполнительными продюсерами картины выступают Филиппа Бойенс и Кен Каминс (трилогия ХОББИТ).

Хьюго Уивинг, снявшийся в трилогиях Питера Джексона ХОББИТ и ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ, сыграл роль Таддеуса Валентайна, влиятельного лондонца с весьма неоднозначным взглядом в будущее. Также в картине снялись дублинец Ронан Рафтери в роли скромного инженера Бевиса Пода; австралийка Лейла Джордж в роли Кэтрин, дочери Валентайна; Патрик Мэлахайд в роли Магнуса Крома, мэра Лондона; и Стивен Лэнг в роли Шрайка.

В закадровую команду фильма вошли оператор Саймон Рэби (ЭЛИЗИУМ: РАЙ НЕ НА ЗЕМЛЕ; РАЙОН №9), художник-постановщик Дэн Хенна (ТОР: РАГНАРЁК; ХОББИТ), дизайнер костюмов Боб Бак (КРАМПУС; ХОББИТ), визажист и гримёр Нэнси Винсент (ХОББИТ), монтажёр Джонатан Вудфорд-Робинсон (ПИРОГ СО СВИНИНОЙ; РЕАЛЬНЫЕ УПЫРИ) и композитор Том Холкенборг (TOMB RAIDER: ЛАРА КРОФТ; БЕЗУМНЫЙ МАКС: ДОРОГА ЯРОСТИ).

Съёмки финансировали компании MRC и Universal, во всемирный кинопрокат картину выпустит студия Universal. Фильм ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ был полностью снят в Новой Зеландии.

**Сотворение и Катаклизм**

Книги Филипа Рива

У писателя и художника Филипа Рива ушло семь лет на написание своего первого молодёжного романа «Смертные машины», который впервые был опубликован издательством Scholastic в 2001 году. «Самой впечатляющей и масштабной моей фантазией был город на колёсах, но зачем, спросите вы, городу нужны колеса? – рассказывает Рив. – Бред какой-то… Ответ нашёлся сам собой – чтобы гоняться за другими мобильными городами, которые поменьше. С этой идеи всё и началось».

Книга была удостоена многих престижных наград, включая премию Guardian за лучшую детскую книгу, книжную премию Los Angeles Times, премию Smarties Gold Award и премию Blue Peter Book of the Year Award в номинации «Книга года». Кроме того, книга вошла в список претендентов на престижную премию Whitbread Award. Такой феноменальный успех не мог остаться незамеченным. Рив написал ещё три книги на заданную тему: «Золото хищников» [Predator’s Gold], «Адские конструкции» [Infernal Devices] и «Тёмная Равнина» [A Darkling Plain]. Серия получила название «Квартет Смертных Машин».

События книги Рива происходят через несколько сот лет после уничтожения цивилизации в результате чудовищного катаклизма, известного как Шестидесятиминутная Война. Человечество адаптировалось, появились новые способы выживания. Теперь по поверхности Земли колесят огромные мобильные города, которые безжалостно охотятся на городки меньшего размера. Житель мобильного мегаполиса Лондона Том Нетсуорти неожиданно сталкивается с бунтаркой Эстер Шо, и встреча едва не оканчивается для него фатально. Герои совершенно не похожи друг на друга, их жизненные пути пересекаются случайно. Несмотря на это, им приходится помогать друг другу, чтобы изменить судьбу человечества.

Во время обучения в художественном колледже Рив экспериментировал с любительской камерой Super 8. Но со временем понял, что ему больше нравится писать и иллюстрировать книги, чем снимать фильмы. «Не нужно никого кормить обедами и наряжать в костюмы», – отшучивается Рив. Вместе с тем, он твёрдо решил связать своё будущее с кинематографом. «Книга «Смертные машины» изначально задумывалась как масштабный кинематографический проект, – утверждает писатель. – Об этом свидетельствуют и трёхактовая структура, и впечатляющие декорации. Книга просто должна была превратиться в фильм».

Президент Scholastic Media и продюсер фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ Дебора Форте соглашается: «В Филипе есть задатки и актёра, и режиссёра, поэтому он пишет в кинематографическом стиле. Он чётко представлял себе, как выглядит этот фантастический мир, какими звуками он наполнен, какая там должна быть атмосфера». Форте, которая участвовала в разработке немыслимого мира фильма ЗОЛОТОЙ КОМПАС, сразу поняла, кому удастся превратить удивительное видение Филипа Рива в сценарий блокбастера – Питеру Джексону.

**Творчество Джексона**

Со страниц книги на экраны

Джексон вместе со своими коллегами Фрэнсис Уолш и Филиппой Бойенс к тому времени не планировали новый фантастический проект, но предложение Форте их заинтересовало. «После трилогии ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ нас буквально засыпали всевозможными проектами, многие из которых были, разумеется, фэнтезийными, – говорит Бойенс. – И тут я получаю по электронной почте письмо от Пита, в котором он предлагает мне прочитать эту книгу. В письме не было никакой лишней информации, он не хотел испортить мне первое впечатление своими комментариями и ждал от меня объективной оценки. Книга зацепила меня буквально с самого первого предложения. Я читала, понимая, что невольно влюбляюсь в персонажей, надеялась на благополучный финал. Так и случилось. Я ответила Питеру, написав: «Да, чёрт побери! Это исключительная история».

Воображение Джексона поработили идеи и образы будущего фильма. «Человечество смогло оправиться после катастрофы, только теперь города обрели подвижность, – говорит он. – Появились гигантские мобильные мегаполисы, такие как Лондон, более километра в диаметре. Они гоняются за городками меньшего размера в Великих Охотничьих Угодьях, которые некогда были Европой».

Рив предположил, что в будущем может появиться новая научная концепция – муниципальный дарвинизм. «Если вкратце, то крупные города поглощают маленькие, – объясняет Джексон, – маленькие города едят миниатюрные, миниатюрные едят крошечные. Словом, идёт естественный эволюционный отбор. К моменту начала нашей истории этот процесс продолжается более тысячи лет, так что он уже никого не удивляет». Выдержав паузу, сценарист продолжает: «Беда с муниципальным дарвинизмом в том, что этот процесс не бесконечен, в какой-то момент маленьких городов может не остаться вовсе. И тогда мегаполисам придётся либо охотиться друг на друга, либо прекратить охоту».

Джексону очень понравилась история о гигантских городах на колёсах, которые гоняются друг за другом. В ней нашлось место и романтике, и соучастию, и мести, и освобождению от прошлого. «Всегда ищешь истории, которые учат гуманности, – говорит Джексон. – ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ – одна из таких историй».

Компания Джексона Wingnut Films выкупила права на экранизацию книги, и в 2008 году в Новой Зеландии началась подготовка к съёмкам. Впрочем, проект пришлось заморозить на несколько лет, пока Джексон с коллегами занимались трилогией ХОББИТ.

После выхода фильма ХОББИТ: БИТВА ПЯТИ ВОИНСТВ в 2014 году Джексон решил вернуться к сценарию и продюсированию фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ. Джексон и Фрэнсис Уолш предложили режиссёрское кресло Кристиану Риверсу, с которым они неоднократно сотрудничали ранее. «Я всегда хотел спродюсировать фильм, который бы снял Кристиан, и картина ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ стала идеальной возможностью», – говорит Джексон. «Кроме того, – усмехается он, – если бы Кристиан занял режиссёрское кресло, я, по крайней мере, смог бы посмотреть фильм!»

За двадцать пять лет до этого Риверс послал Джексону письмо со своими рисунками драконов и попросил найти для него работу. Джексона впечатлили работы художника, и он решил нанять Риверса. Для начала Джексон предложил новичку заняться раскадровкой его дебютного фильма ИНОПЛАНЕТНОЕ РАГУ, с этого началось их плодотворное сотрудничество. В 2005 году Риверс получил премию «Оскар»® в номинации «исключительные достижения в разработке визуальных эффектов» за фильм КИНГ КОНГ.

Джексон уже не сомневался в том, что у Риверса талант рассказчика и стремление раскрывать на экране сложные эмоции персонажей. Однако Риверс признаётся, что предложение занять режиссёрское кресло на съёмках фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ стало для него полной неожиданностью. «Для меня это было как гром среди ясного неба», – утверждает он. Впрочем, нельзя сказать, что он был к этому не готов. На протяжении нескольких лет Риверс занимался превизуализациями для фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ и хорошо был знаком с сюжетом. Режиссёр отмечает, что не мог не отметить масштабность проекта. «С какой стороны подступиться к этому фильму? – думал поначалу Риверс. – Как показать на экране огромные подвижные города? Как сделать так, чтобы зрители нам поверили? В книге было много метафор, но в фильме их следовало как-то реализовать…»

К счастью, Риверс и его коллеги набили руку на трансформации литературных фантазий в кинематографическую реальность. «В этом мы профессионалы, – улыбается продюсер Аманда Уокер, выступавшая ассоциативным продюсером трилогии ХОББИТ. – Мы постоянно имели дело с мирами, которых никогда никто прежде не видел. Наши художники обладают завидным воображением, и без труда переносят на скетчи то, что описывал в книге автор, даже если это какая-то уникальная и удивительная локация».

Больше того, оскароносная команда Фрэнсис Уолш, Филиппы Бойенс и Питера Джексона взялась сама написать сценарий. «Мы хорошо знаем друг друга, доверяем друг другу, – отмечает Бойенс. – Наше сотрудничество базируется на взаимном уважении».

С самого начала работы Уолш, Бойенс и Джексон понимали, что сценарий должен был рассказать зрителям о мире хищных городов, не жертвуя динамикой повествования. «Вся хитрость заключается в том, чтобы описать удивительный новый мир, не отрываясь от основного сюжета», – объясняет Бойенс. Коллеги также учитывали, что новый мир, насколько бы фантастическим ни был, должен быть привязан к реальности эмоциональной, человечной историей. «Мир хищных городов кажется очень необычным, – продолжает Бойенс, – однако, сама история рассказывает о различных гранях человеческой натуры».

По мнению Джексона, человечность лежит в основе любой экранизируемой истории. «Нет смысла приступать к работе над фильмом, если у вас нет персонажей, которым зрители могли бы сопереживать, – считает сценарист. – То есть, к чему заморачиваться? Возможно, действие фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ происходит в далёком будущем, за 1700 лет от наших дней, но люди там – по-прежнему всего лишь люди. Мы можем перенестись в воображении на два тысячелетия назад, оказаться в древнем Египте или Риме, однако и с жителями тех государств мы найдём, о чем посмеяться и что обсудить, пусть даже они являются представителями совершенно другого мира. Окружение может меняться, общество может меняться, но общие человеческие ценности остаются неизменными. Насколько бы безумным и фантастическим ни был создаваемый нами мир, его должны населять существа, которых мы без труда понимаем и которым сопереживаем».

**КАСТИНГ**

**Сложные персонажи, незнакомые лица**

Кастинг

Главным действующим лицам фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ около 20 лет, поэтому кинематографисты решили разыскать актёров, которые пока не знакомы зрительской аудитории. «В центре нашей истории – молодые люди, обычные парни и девушки, – объясняет Джексон, – и зрителям будет легче соотносить себя с ними, если лица будут не слишком узнаваемы. Поэтому мы организовали международный кастинг в поисках не примелькавшихся на больших экранах актёров, которые смогли бы передать всю гамму описываемых в сценарии эмоций».

В мире будущего о героях мог многое рассказать акцент, с которым они говорили. В фильме почти 50 говорящих персонажей, и практически всем актёрам пришлось поработать над своей речью, изменив акцент. Контролировать этот процесс продюсеры предложили английскому инструктору по произношению Йену Гайдну Роулесу («Игра престолов»). По идее, у проживающих в Лондоне персонажей должен быть британский акцент, однако и он варьировался, демонстрируя, на каком ярусе Лондона тот или иной персонаж живёт – чем ниже ярус, тем проще акцент. Роулес работал с каждым актёром в отдельности, помогая добиться требуемого его ролью произношения.

**Эстер Шо (Гера Хилмар)**

По словам Риверса, Эстер Шо – одна из самых невероятных героинь из всех, когда бы то ни было описанных в литературе. В детстве она пережила чудовищную драму – в результате стычки её мать погибла, а лицо самой Эстер изуродовал шрам, напоминающий ей о тех событиях. Инцидент научил движимую жаждой мести девочку выживать в любых условиях. «В Эстер сокрыты все тайны сюжета фильма, и это интригует, – говорит Бойенс. – Хотя она и сама об этом не догадывается. В конечном итоге она понимает, что является частью какой-то подоплёки, которая грозит не только ей самой, но и всему миру».

После смерти матери Эстер нашёл и воспитал Шрайк, так называемый «возрождённый», получеловек-полумашина. Он охранял её от бед, но явно не способствовал её эмоциональному и социальному развитию. «Благодаря воспитанию Шрайка в характере Эстер появилось несколько особенных черт, – говорит Джексон. – Во-первых, целеустремлённость, которая свойственна любому убийце. Обычно такие персонажи оказываются злодеями, которым трудно и даже невозможно симпатизировать. Однако по ходу развития сюжета зрители начинают понимать, что у девушки несколько иные понятия о добре и зле, проявляются её истинные мотивы».

Персонаж стал эмоциональным и повествовательным центром истории, поэтому кастинг на роль Эстер имел огромное значение для кинематографистов. Необходимо было найти актрису, в которой бы гармонично сочетались сила и уязвимость, тайна и опасность, праведный гнев и искалеченная душа. Продюсерам было трудно представить, чтобы всё это нашлось в одном человеке, до тех пор, пока они не получили запись проб исландской актрисы Геры Хилмар, сыгравшей в фильмах ОБЫЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК и АННА КАРЕНИНА. «Она была идеальна, – говорит Риверс. – Практически неизвестна, привлекательна, красива и хрупка. Кроме того, мы понимали, что сможем наложить на её лицо шрам».

Запись проб произвела на продюсеров такое впечатление, что актрису утвердили после разговора по скайпу, даже не встречаясь лично. «Гера напомнила мне Ингрид Бергман, – говорит Бойена. – Классическая красотка с богатым внутренним миром и какой-то отрешённостью – она безукоризненно смотрелась в роли Эстер».

Актриса с радостью согласилась сыграть столь сложную роль. «Эстер невероятно интересный, хоть и во многом запутанный персонаж, – отмечает Хилмар. – Мне нравится её бесстрашие и бескомпромиссность, однако невооружённым взглядом видно, что она утратила что-то ценное и пытается это обрести вновь. Эстер – отчаянная фурия с чёткой целью, готовая пожертвовать всем, чтобы отомстить за своих любимых».

В начале фильма Эстер пытается выжить в безжизненной пустыне на протяжении шести месяцев. Готовясь к роли, Хилмар пыталась всецело прочувствовать это ощущение полнейшего одиночества. «Я стремилась не выходить из образа во время репетиций, – вспоминает актриса. – Мне нужно было добиться полного контроля над происходящим вокруг. В какой-то момент я решила отправиться в безлюдный уголок Новой Зеландии, не тронутый цивилизацией, и там попыталась представить, что мне не на кого рассчитывать и уповать, кроме самой себя. Я хотела почувствовать, как моей героине удавалось выживать в дикой природе, не только физически, но и морально».

Акцент актрисы мог многое рассказать о её героине. Мать Эстер говорила с американским акцентом, но саму Эстер вырастил Шрайк, который отчасти был роботом. Инструктор по произношениям Йен Гайдн Роулес работал над американским акцентом Хилмар, но целенаправленно оставил её родной исландский акцент. В результате Роулес добился уникального произношения, идеально подходившего для персонажа, который чувствует себя чужаком в Лондоне.

**Том Нетсуорти (Роберт Шиэн)**

Том Нетсуорти кардинально отличается от Эстер. Он вырос в мобильном Лондоне и понятия не имеет, что собой представляет внешний мир. «Том привык к ощущению защищённости, – говорит Джексон. – Он никогда не дотрагивался до травы, его нога вообще не касалась земли. Вся его жизнь прошла на палубах мобильного Лондона. С детства ему внушали, что всего, что за пределами подвижного мира, нужно бояться, поскольку это угрожает его мобильной родине».

Родители Тома были убиты, и мальчик остался сиротой. Его приютила Гильдия Историков и воспитала, как обычного лондонского подростка. «Том ничем не выделяется в толпе лондонцев, – объясняет Риверс. – Ему не на что жаловаться. При этом он искренне верит в общественную систему Лондона».

Однако вскоре мир Тома переворачивается вверх тормашками. Встреча с Эстер Шо кардинально меняет его, казалось бы, устоявшуюся жизнь. Всё, во что он верил, оказывает ложным, а все, кому он верил, не заслуживали доверия. Том вынужден покинуть мегаполис и скрываться в пустыне. «Том покидает Лондон вслед за Эстер и впервые оказывается на твёрдой, неподвижной поверхности, – рассказывает Джексон. – Эстер и Том не знакомы и не вызывают друг у друга тёплых чувств. Не похожие друг на друга герои вынуждены выживать в безжалостном мире».

Риверс говорит, что на роль Тома искали актёра, в котором сочетались бы «свет, юмор и индивидуальность». Для истории Том был крайне важен, поскольку именно благодаря ему зрители знакомятся с новым миром. «Том такой же, как мы все, и мы видим развитие истории его глазами», – объясняет Джексон.

Все требуемые качества (и многое сверх того) были найдены в ирландском актёре Роберте Шиэне (сериалы «Фортитьюд» и «Плохие»). «Робби крайне любопытен и неудержим в стремлении познавать мир, – описывает главные качества актёра Бойенс. – Это идеальное сочетание для Тома». С этими же энтузиазмом и позитивной энергетикой Шиэн приступил к подготовке к роли. «Он привнёс много новых черт в образ своего персонажа, которых не было на страницах сценария, – утверждает Джексон. – Любой кинематографист о таком актёре может только мечтать. Мы всегда стремимся, чтобы наши актёры полностью слились со своими героями, буквально превратились в них. Когда описываемый нами человек и реальный актёр объединяются, появляется персонаж, всю глубину характера которого невозможно описать на страницах».

**Эстер и Том**

Любовь во времена Хищных Городов

«В основе сюжета лежит история любви, но любви не простой, – говорит Джексон. – Поначалу это лишь киллер, охотящийся за своей жертвой, и наивный молодой человек, пытающийся предотвратить убийство. Довольно долго они не доверяют друг другу».

По мнению Шиэна, эта прелюдия недоверия между Томом и Эстер, как и последующая оттепель в их отношениях, стали важными вехами в развитии каждого из персонажей. «И Тому, и Эстер через многое довелось пройти, тем не менее, они совершенно не похожи друг на друга, – говорит Шиэн. – При этом они вынуждены объединить усилия и противостоять ударам судьбы плечом к плечу. Со временем их вражда превращается в дружбу. Наша с Герой задача состояла в том, чтобы выстроить эту последовательность. Зрители должны были увидеть в нас не только героев, но и обычных людей».

Кинематографистам предстояло найти баланс в этой любовной истории и сохранить его до определённого момента. «Том и Эстер поначалу учатся доверять друг другу, а в финале фильма понимают, что они – родственные души, – говорит Риверс. – Любовь Тома и Эстер становится для зрителя приятным сюрпризом, а не чем-то неизбежным и предопределённым».

Шиэн с восхищением отзывается о своей коллеге: «Благодаря актёрской игре Геры, Эстер стала очень уязвима. В Гере чувствуется отнюдь не девичья сила, как в кадре, так и за его пределами. Когда она заговаривает с тобой, ты попадаешь под действие «ауры Геры». Она очень энергична и невероятно харизматична, в её исполнении Эстер стала по-настоящему дикой. Она напоминала средневековую воительницу с клинком в руке».

Хилмар возвращает комплимент, отмечая, что работа с Шиэном воодушевляла и придавала сил. «В нём очень много энергии, которой он охотно делится с окружающими, – смеётся Хилмар. – Для нас с Робби съёмки превратились в увлекательное приключение. В первых сценах наши герои друг друга терпеть не могут, а ближе к финалу они многое узнают друг о друге, и в них появляется какое-то тёплое чувство. По мере того как развивались отношения наших персонажей, мы с Робби и сами узнавали друг друга лучше. В Робби есть какой-то внутренний драйв и неутолимое любопытство, этими же качествами обладал и Том. В компании Робби ни один день на съёмочной площадке не был похож на другой!»

**Таддеус Валентайн (Хьюго Уивинг)**

Роль бравого Таддеуса Валентайна продюсеры предложили хорошо знакомому актёру – Хьюго Уивинг играл роль лорда Элронда в трилогиях ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ и ХОББИТ. Австралийский актёр с радостью согласился вернуться в Новую Зеландию. «Мне полюбился Веллингтон, – признаётся Уивинг. – Люди здесь работают очень творческие, практически безотказные и крайне дружелюбные. Этих качеств более чем достаточно для съёмок столь масштабного проекта, как ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ».

Таддеус Валентайн – глава городских археологов. Лондонцы восхищаются его удивительными находками и важными исследованиями. Валентайн вырос в относительно небогатой семье, но теперь его статус существенно изменился. «Учитывая популярность Валентайна и его обещания изменить жизнь лондонцев к лучшему, мэр города выделил ему специальную станцию и наградил особыми привилегиями», – говорит Риверс.

Профессия персонажа даёт смутное представление о мире будущего, описываемом в фильме. Валентайн копается в прошлом, но его прошлое – это наше настоящее. «Это Тёмные Времена будущего, – описывает период Уивинг. – Технологии и научные достижения были утрачены; знания канули в небытие. Находки археологов изучаются и активно используются в быту. Люди по крупицам собирают растерянные знания и технологии. Слава Валентайна во многом основана именно на результатах его археологических изысканий».

Именно исследования прошлого натолкнули Валентайна на мысли о будущем, и отнюдь не в альтруистическом контексте. «Валентайн готов пойти наперекор совести, если считает, что добьётся большего, – отмечает Риверс. – Он понимает, что в системе мобильных городов есть свои изъяны, и мы практически можем оправдать его поступки».

На самом деле, Валентайн – не тот, за кого себя выдаёт, и Уивингу была крайне интересна неоднозначность роли. «Все знают его героическим романтиком, между тем, он сам не из Лондона, и ему очень одиноко в мегаполисе, – рассказывает о своём герое Уивинг. – Он – независимый, эрудированный и остроумный авантюрист. Однако он не так прост, как кажется. Двойственность его натуры и его предыстория сыграют в сюжете немалую роль. В определённый момент вы увидите и мрачную сторону этого человека».

Никто не смог бы сыграть столь неоднозначного персонажа лучше Уивинга. «Хьюго на редкость самоуверен и вызывает к себе безапелляционное доверие, – считает Джексон. – Морально-нравственные принципы Валентайна можно было бы оспорить, но только не в нашем случае, ведь в исполнении Хьюго персонаж приобрёл уверенность и невозмутимость. Кроме того, Хьюго удалось раскрыть все грани тёмной стороны характера своего героя». Шиэн спешит добавить, что, помимо прочего, Уивинг – «огромный сгусток харизматичности», что, вне всяких сомнений, тоже пошло на пользу Валентайну.

**Кэтрин Валентайн (Лейла Джордж)**

Дочь Таддеуса Валентайна – знатная дама с верхних ярусов Лондона. У неё добрый и покладистый нрав, но статус обязывает её быть более жёсткой, чем ей бы хотелось. На эту роль продюсеры пригласили австралийскую актрису Лейлу Джордж, которая только что окончила Институт театра и кино Ли Страсберга и была готова дебютировать в полнометражном кинематографе.

«Кэтрин очень жизнерадостная девушка, – говорит о своей героине Джордж. – Ей интересно всё новое и ей, разумеется, импонирует внимание к своей персоне. В жизни она не знала ни тревог, ни забот, и теперь выросла достаточно, чтобы понимать, что её отец может обладать не только достоинствами, но и недостатками».

«Кэтрин постепенно осознаёт, что мир создан не только из развлечений и радости, – говорит Риверс. – Она чувствует, что от неё скрывают истину, и готова рискнуть, чтобы докопаться до неё. Кэтрин готова бороться с несправедливостью всеми силами».

Пробуждение Кэтрин угрожает нарушить семейную идиллию. «Когда мы впервые видим Валентайна и Кэтрин, их отношениям могут позавидовать многие семьи, – рассказывает Уивинг. – Они целиком и полностью доверяют друг другу. Во многом девушка – точная копия своего отца». В их отношениях появляется брешь, когда дочь начинает сомневаться в истинных мотивах отца и в легитимности его поступков. «Истина же гораздо сложнее и запутаннее, – продолжает Уивинг. – Девушке предстоит узнать, на какие чудовищные поступки способен её отец».

По словам Бойенс, это стало одной из ключевых тем фильма: «Немалая часть истории посвящена попыткам примириться с прошлым и поискам истины. Не могу не отметить, мне крайне импонирует то, что эти темы раскрываются двумя главными героинями. Кэтрин предстоит осознать, что всё, что она считала истинным, таковым не являлось. Ей приходится принять непростое решение о том, что же ей делать дальше. Всю жизнь её защищали другие, теперь же ей самой предстоит набраться храбрости».

**Бевис Под (Ронан Рафтери)**

К тому времени, как Эстер Шо оказывается в Лондоне, Кэтрин Валентайн знакомится с неприметным инженером Бевисом Подом. Бевис крайне любопытен и паталогически честен, в результате своих наблюдений он раскрывает тёмную сторону Таддеуса Валентайна. Однако, учитывая его положение в обществе, его голос вряд ли будет кем-то услышан. «Бевиса научили чётко соблюдать субординацию, – объясняет Риверс. – Но ему представляется шанс помочь Кэтрин изменить ситуацию, и он решает рискнуть. Кэтрин и Бевис объединяются в команду и помогают друг другу».

Ирландский актёр Ронан Рафтери, которого можно было увидеть в фильмах ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ТВАРИ И ГДЕ ОНИ ОБИТАЮТ и ОСАДА ЖАДОВИЛЯ, охотно согласился на роль Бевиса. «Мой герой не питает иллюзий относительно того, как всё устроено в мегаполисе, и подозрительно относится ко всем жителям верхних ярусов, которые управляют городом, – рассказывает Рафтери. – Он не понаслышке знает о том, как те пичкают простых лондонцев и вновь прибывших ложью».

Неудивительно, что Бевис поначалу не слишком дружелюбен с Кэтрин, когда та появляется на нижнем ярусе. «Кэтрин живёт на первом ярусе, так что Бевис относится к ней с подозрением, практически враждебно, – продолжает Рафтери. – Она олицетворяет социальное неравенство, которое Бевис ненавидит всеми фибрами души, однако вскоре он понимает, что Кэтрин совсем не похожа на снобов с верхних ярусов. Ему нравится сила, которая чувствуется в его новой знакомой. Девушка решилась взять судьбу в свои руки и не боится бросить вызов любому, вне зависимости от возможных последствий».

Джордж замечает, что её героиня тоже меняет своё отношение к незнакомцу. «Кэтрин нравится Бевис, потому что девчонкам нравятся плохиши, – улыбается актриса. – Она впервые заинтересовалась парнем, и так уж случилось, что это знакомство совпало по времени с подорванным доверием к отцу».

Рафтери и Джордж успели подружиться во время репетиционного периода в Новой Зеландии. «Работать с Лейлой легко и приятно, – говорит Рафтери. – Она крутая. Она всегда появлялась на площадке отлично подготовленной, и ей совершенно не знакомо чувство страха. Когда играешь с ней в одной сцене, приходится стараться, чтобы не потеряться на её фоне».

**Шрайк (Стивен Лэнг)**

Одним из самых интересных персонажей в мире Хищных Городов стал получеловек-полумашина Шрайк, возраст которого насчитывает несколько сот лет. Шрайк – последний сталкер на Земле, мертвец, оживлённый при помощи новейших технологий. «Сталкеры несли смерть, – рассказывает Джексон. – Тела погибших солдат подбирали с поля боя и превращали в безжалостных, неудержимых зомби. В них практически не оставалось ничего человеческого. Внутри их стальных черепов были человеческие мозги, но рассудок и большая часть эмоций стали им недоступны. Им давали приказ, и сталкеры его слепо выполняли. Впрочем, войны закончились, и Шрайку пришлось переквалифицироваться в охотника за головами».

Гигант достигал почти трёх метров в высоту и казался роботом, хотя правильней было бы назвать его андроидом. «Шрайк – очень интересный персонаж, – считает Хилмар. – Может показаться, что это обычный программируемый робот, но со временем в нём начинают проявляться черты человека, которым он был до смерти».

Гуманность Шрайка проявляется в первую очередь в том, как он относится к машинам и механизмам. «Он увлекается поиском и восстановлением старых роботов, – объясняет Джексон. – Он кропотливо собирает их по винтикам, возвращает их к жизни. Это хобби Шрайка весьма трогательное и печальное, но недвусмысленно намекает на человеческие качества в его характере».

Хотя на экране Шрайк будет появляться в виде полностью отрисованной на компьютере модели, кинематографистам было крайне важно, чтобы за компьютерной графикой скрывалась игра настоящего актёра. «Нам был нужен актёр, который бы полностью отдался этой роли, сделал её более эмоциональной», – говорит Риверс. Этим актёром стал Стивен Лэнг, сыгравший главного антагониста в блокбастере АВАТАР. Кроме того, он феноменально исполнил ужасающую, но при этом вызывающую сочувствие роль слепого в триллере НЕ ДЫШИ.

Лэнг был согласен на роль, ещё не дочитав сценарий. «Когда я дошёл до того места, в котором описывался Шрайк, у меня волосы встали дыбом, – признаётся актёр. – Я чувствовал, что это очень необычный и прекрасный персонаж, я просто был рождён для этой роли. Он вызывает неконтролируемый страх, но это лишь первое впечатление. Со временем проникаешься сочувствием к этому персонажу». Лэнг был заинтригован неоднозначностью своего героя: «Для пустотелого он более чем заполнен. Для персонажа, который лишён памяти и не умеет ею пользоваться, он слишком одержим разными идеями. Для бессердечной машины у него очень большое сердце».

Лэнг с удовольствием начал готовиться к роли: «Во-первых, нужно было отыгрывать все эмоции мимикой. Во-вторых, пришлось убедить себя в том, что я способен сыграть эту роль. Я, что называется, первая линия обороны Шрайка. Если я сам не поверю в то, что такой персонаж может существовать, кто поверит?»

Готовясь к роли, Лэнг черпал вдохновение в повадках хищных птиц. «Меня завораживало их терпение, кроме того, я присматривался к тому, как они усаживались на ветках, – рассказывает актёр. – Мне хотелось перенять это положение тела, несвойственное людям, в котором Шрайк мог бы отдыхать. Впрочем, он и работал иногда вприсядку. Это была одна из его отличительных особенностей».

Лэнг также наблюдал за повадками охотящихся богомолов и лебедей. Однако финальный штрих в работе над ролью Шрайка сделал видеоролик, в котором Рудольф Нуреев танцевал в балете «Лебединое озеро». «Когда Нуреев двигался, его руки оставались неподвижными, а это совершенно не свойственно людям, – объясняет Лэнг. – Во время ходьбы мы раскачиваем руками, сохраняя баланс. Нуреев отводил руки за спину и выглядел, как птица со сложенными крыльями. Это было невероятно грациозно и чем-то напоминало робота, что идеально подходило для моего персонажа».

Поиски уникального голоса Шрайка также были сопряжены с определёнными трудностями. «В книге его реплики были напечатаны заглавными буквами, – вспоминает Лэнг. – Его голос описывался, как звук мела по доске. Для книги – отличное описание, но не для фильма».

Специалисты отдела по работе со звуком собрали устройство, которое назвали «Сталкерация». Гарнитура состояла из микрофона, который искажал тембр голоса до неузнаваемости, и наушника, чтобы Лэнг мог слышать, что у него получается. Впрочем, актёр полагался не только на этот прибор, он и сам пытался научиться говорить голосом Шрайка без каких бы то ни было технических приспособлений. «Голос моего героя – свистящий, электрический, словом, какой-то машинный», – объясняет Лэнг.

**Эстер и Шрайк**

Нечеловеческий гуманизм

Когда мать юной Эстер убивают, её спасает Шрайк и берёт под свою опеку. Их связывают сложные, неоднозначные взаимоотношения. По словам Лэнга, для Шрайка Эстер «ничем не отличается от какой-нибудь блестящей безделушки. Он и сам не знает, зачем спас её, но забота о ней стала частью его ежедневной рутины. Они похожи друг на друга хладнокровностью. Один вопрос остаётся без ответа: насколько он видит в ней машину, и насколько она видит в нём человека?»

Хилмар снялась в нескольких сценах с Лэнгом и признаётся, что к его антуражу было непросто привыкнуть. «Обычно Стивен носил обтягивающий серый костюм с маркерами, – вспоминает актриса. – На груди у него чётко читалось: ШРАЙК/СЛЭНГ. Своеобразная игра слов, понимаете, от которой сложно абстрагироваться. Когда же Стивен входил в роль, я напрочь забывала о всяком юморе. Шрайк буквально оживал на моих глазах, становился той самой бездушной, но такой одушевлённой машиной, и мне было всё равно, в пижаме он или в экзоскелете андроида. Стивен уловил и передал саму сущность этого робота, детали не имели никакого значения».

Роль Эстер помогла Хилмар понять семантику отношений её героини и Шрайка. «Я пыталась думать о Шрайке как об асоциальном человеке, которому трудно даётся общение», – объясняет актриса.

Лэнг не уставал нахваливать свою коллегу: «Гера очень сильна, отважна и непредсказуема. У неё отличное чувство юмора, она умеет быть и милой, и уязвимой. Работать с ней было очень приятно».

**Анна Фанг (Джихае)**

Одним из самых колоритных персонажей в фильме ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ станет авиатор Лиги Противников Движения Анна Фанг. Легендарная воительница сопротивления, за голову которой давно назначена награда, выстроила собственный корабль «Дженни Энивер». Фанг любят за её бескомпромиссную борьбу с несправедливостью и непревзойдённые навыки рукопашного боя. «В начале фильма может сложиться впечатление, что Анна Фанг – безусловная злодейка в сюжете, – говорит Джексон. – Но стоит узнать её получше, и начинаешь понимать, что это очень добрая героиня, а жестокость обусловлена целями, которые она перед собой ставит».

Анна Фанг – лидер Лиги Противников Движения. «Эта организация напоминает террористическую группировку, во всяком случае, если верить пропаганде, распространяемой по Лондону, – рассказывает Джексон. – Противники Движения считают, что необходимо прекратить бесконечные гонки по пустошам в поисках мелких городов, осесть где-нибудь и начать заниматься земледелием, словом, жить так, как живём сейчас мы с вами. Анна Фанг выбрала радикальный способ бороться за свои убеждения и не готова идти на компромиссы».

Роль Фанг продюсеры предложили сыграть Джихае, южнокорейской актрисе с достаточно скромной фильмографией. Она выросла в Америке, сделав карьеру на музыкальной сцене, а свободное время посвящая изучению восточных единоборств. Свою героиню она описывает «безжалостным и беспощадным лидером, переживающим за судьбу обездоленных».

«В Джихае сочетаются элегантность и внутренняя сила, именно такой мы представляли себе Анну Фанг, – говорит Джексон. – Она фантастическая актриса, свою роль она сыграла крайне убедительно. Ни у кого не останется сомнений в искренности мотивов Анны».

**Лига Противников Движения**

В Лигу входят отважные энтузиасты со всей планеты. Кинематографисты провели глобальный кастинг, подбирая актёров на эти роли. В результате шестеро утверждённых актёров провели немало времени вместе во время репетиционного периода, знакомясь друг с другом. Каждый из них продумал легенду для своего персонажа. Противники Движения даже придумали боевой клич для своей группы.

Актёр с британо-зимбабвийскими корнями Реге-Жан Пейдж (сериалы «Корни» и «Для людей») сыграл роль капитана Хоры, одного из лидеров повстанцев, выступающих против хищных городов. «Кричалка добавляла нам энергии и уверенности в своих силах, – говорит актёр. – Мы обменивались ею вместо приветствия по утрам, и кричали перед сценой, в которой должны были появляться вместе. Это напоминало вой волчьей стаи».

**О РАБОТЕ НАД ФИЛЬМОМ**

**Приветствие маори и безумства в кадре**

Начало съёмок

Съёмки фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ начались 20 марта 2017 года. Вся картина снималась в Веллингтоне (Новая Зеландия). Основная съёмочная группа работала 86 дней, вторая съёмочная группа, меньшая по составу, – 61 день. Над фильмом работали около 1000 человек, 98% – новозеландцы.

На студии Stone Street съёмочную группу и актёров встретила традиционная церемония маори, которая называется пофири, включая впечатляющий танец капа хака в исполнении юных туземцев. «Это была очень впечатляющая и трогательная церемония, – вспоминает Хилмар. – Большая честь быть принятым в этом сообществе в столь необычной для нас манере. Говорят, что пофири помогает отогнать злых духов и является залогом дружеских отношений между хозяевами и гостями. Возможно, церемония принесла удачу нашей съёмочной группе».

Риверса нельзя назвать новичком в режиссуре. Он был режиссёром вторых съёмочных групп на съёмках фильмов ХОББИТ и ПИТ И ЕГО ДРАКОН, а также сам снял короткометражный фильм «Кормилец». И всё же он больше привык помогать другим режиссёрам. «Самое сложное в режиссуре – научиться доверять своему внутреннему голосу, – утверждает он. – Не стоит перегружать себя излишними раздумьями». Питер Джексон всегда находился поблизости и был готов оказать ему любое содействие. «Питер направлял меня, когда требовалось, но при этом оставлял пространство для самовыражения, – отмечает Риверс. – С такой поддержкой ничего не страшно».

Риверс пригласил на съёмки специалистов, с которыми неоднократно работал ранее, и сумел расположить к себе актёров, которые по достоинству оценили талант режиссёра. «Кристиан знает, как работать с актёрами и со всей съёмочной группой, – утверждает Хилмар. – Он готов рисковать, знает, насколько важно развитие персонажей, и создает удивительную атмосферу на съёмочной площадке, располагающую к творчеству».

Шиэн отмечает, что Риверс отлично чувствовал актёров и воодушевлял их выкладываться на съёмочной площадке. «Поначалу я думал, что он будет зациклен на спецэффектах, но ошибся, – говорит актёр. – Он выжимал из нас все соки, пытаясь добиться определённой атмосферы в каждой сцене. При этом он крайне убедителен и точно знает, что хочет увидеть в кадре».

Оператор Саймон Рэби отмечает, что ему очень понравился процесс творческого поиска, в который его вовлёк Риверс. Самой сложной задачей для Рэби стала расстановка света с таким расчётом, чтобы подчеркнуть эмоциональную и психологическую составляющие каждой сцены, но не слишком нарочито. «Нужно было создать определённую атмосферу, но чтобы не было понятно, как это сделано, – говорит оператор. – Кроме того, я хотел, чтобы во время монтажа не возникало проблем с поисками сцен, учитывая то, что мы снимали на 14 различных локациях».

Австралиец Гленн Восуэлл (ЛЮДИ ИКС: НАЧАЛО. РОСОМАХА; МАТРИЦА) выступал не только режиссёром второй съёмочной группы, но и постановщиком трюков. Ранее он работал на съёмках трилогии ХОББИТ и был хорошо знаком со многими специалистами новозеландской команды. «Новозеландцы – очень творческие, сообразительные и талантливые ребята, – считает Босуэлл. – Честно, меня поражает качество и скорость их работы. При этом они сохраняют спартанское спокойствие, здравый рассудок и быстро находят решения наших творческих задач».

Ни один эпик не обойдётся без впечатляющих батальных сцен, и фильм ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ не стал исключением из этого правила. На съёмку поединка героев Уивинга и Хилмар у кинематографистов ушло три дня. «Сцена оказалась довольно сложной, как в физическом, так и в эмоциональном плане, – признаётся Хилмар, – но мне очень понравилось. Теперь мне кажется, что я могла бы выполнять трюки весь день напролёт».

Пейдж, сыгравший одного из бойцов Лиги Противников Движения, отмечает невероятную динамику трюковых сцен. «Работая с каскадёрами, я чувствовал себя ребёнком в рождественскую ночь, – улыбается он. – Это как оказаться на всех лучших аттракционах Диснейленда, только можно не пристёгивать ремни безопасности».

**ДИЗАЙН И ДЕКОРАЦИИ**

**После Шестидесятиминутной Войны**

Создание мира будущего

Удивительные миры стали своеобразной визитной карточкой Новой Зеландии, на просторах которой Джексон воссоздавал Средиземье для съёмок всех шести фильмов по произведениями Толкиена. «Новозеландцы крайне целеустремлённые люди и всегда решают поставленные перед ними задачи, – говорит продюсер Дебора Форте. – В Веллингтоне можно создать практически любой мир и декорацию, какие только могут родиться в воображении художников».

В книге время действия было целенаправленно сокрыто от читателей. Однако кинематографисты решили обозначить временные рамки более чётко. По сюжету Шестидесятиминутная Война состоялась через столетие после нашего времени, то есть примерно в 2118 году, а действие фильма происходит через 1600 лет после войны, то есть где-то в 3718 году.

С войны прошло столько времени, что период действия фильма следует называть не пост-апокалиптическим, а, скорее, эпохой возрождения. «Земля оправилась после катаклизма, – говорит Бойенс. – За шестьсот лет человечество едва не погибло, выжившие стали кочевниками. Именно они объявили о начале новой эпохи – Эры Мобилизации».

Идея Мобилизации состоит в том, что города вместе со всем населением мигрируют на участок с неосвоенными природными ресурсами. К столь кардинальному решению землян подтолкнула практически полная выработка местных ресурсов. Один из лидеров кочевников Николас Квирк решил сделать Лондон мобильным, чтобы колесить по всей Европе и поглощать маленькие города, получая сталь, топливо, еду и рабочую силу.

«События нашей истории развиваются в то время, когда человечество живёт в эпоху Мобилизации уже около тысячи лет», – говорит Бойенс. Мобилизация, как любое глобальное движение, не могла удовлетворить всех поголовно. Нашлись и те, кому идея не пришлась по душе. Бунтари объединились в так называемую Лигу Противников Движения и настаивают на том, чтобы осесть в каком-то месте и обходиться теми ресурсами, которыми оно богато.

«После Шестидесятиминутной Войны нашлись выжившие, которые не захотели кочевать, – объясняет Бойенс. – Оппозиционеры нашли плодородную землю и попытались вести оседлый образ жизни. С появлением мобильных городов они были вынуждены сниматься с насиженных мест и перебираться в горы. Одним из самых крупных и успешных поселений стал Шан Гуо на Востоке. Оно было защищено со всех сторон горами, и хищные города не могли к нему подобраться».

По словам Джексона, Земля будущего не представляется какой-то чудовищной антиутопией. «Страшные времена давно миновали, – утверждает сценарист. – Человечество выстроило новое, полностью функциональное общество, которое существенно отличается от нашего с вами. Как водится, попытки создать общество, которое было бы угодно всем, были обречены на провал, и теперь конфликт интересов разных сторон достиг апогея».

Глобальные вопросы выживания человечества оказалось не так просто решить в рамках одного проекта. Риверс несколько месяцев продумывал, как создать мир, который бы не грешил против логики. «Мы были связаны законами физики и других непреложных наук, – говорит режиссёр. – В будущем, конечно, появятся новые технологии, которые бы сделали многое описываемое в сценарии возможным. Но над логистикой всё же пришлось поработать».

В будущем многие цифровые технологии будут уничтожены, им на смену вернутся аналоговые средства связи и транспорт. Массивные города смогут двигаться плавно и быстро, несмотря на неровную поверхность, а летучие корабли будут бороздить небо.

Описанный Ривом мир напоминал своей эстетикой викторианский стимпанк. В 2008 году, когда работа над фильмом только начиналась, этот стиль показался кинематографистам очень интересным. Когда же продюсеры вернулись к работе над проектом несколько лет спустя, после выхода трилогии ХОББИТ, было решено, что стимпанка и без того слишком много в современной поп-культуре. Поэтому дизайн фильма решили немного изменить и расширить. Впрочем, это не означало, что от оригинальных идей Рива решили отказаться совсем. «У Филипа Рива потрясающая фантазия, и мы стремились оставить неизменным всё, что только могли, – говорит художник Ник Келлер (АВАТАР; МИЛЫЕ КОСТИ). – Творчество автора оказало очень большое влияние на нашу работу».

Рив с удовольствием одобрил все нововведения художников. «Спроектированный ими мир подозрительно похож на тот, который рисовался в моём воображении, – признаётся писатель. – Непередаваемое ощущение, когда заходишь в отдел художников и видишь на стенах именно те изображения, которые тебя преследовали долгое время».

Комната с набросками стала центром на стадии подготовки к съёмкам. Художник-постановщик Дэн Хенна развесил на стенах все созданные его коллегами рисунки будущих локаций. Все специалисты закадровой команды и актёры, приезжающие в Веллингтон, начинали экскурсию по студии с этой комнаты, чтобы получить общее представление о том, в каких декорациях будут развиваться события. «Наброски были очень красочными и будоражили воображение, – признаётся Джихае. – Нам всем не терпелось там побывать».

В дальнейшем невероятно детализированные скетчи нашли своё отражение в реальных декорациях. «Нет ничего важнее деталей, – считает Хенна. – Малозначимые элементы декораций и реквизита играют огромную роль, когда фильм снимается в разрешении 8К. Нам приходилось учитывать этот аспект».

В общей сложности декораторы создали более 70 различных площадок для съёмок фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ. Некоторые были созданы целиком, на других декораторы сделали лишь часть интерьера или экстерьера, а остальное пространство было задрапировано хромакеем. Однако не было ни одной полностью цифровой площадки. «Я хотел, чтобы актёрам всегда было, за что зацепиться взглядом», – объясняет с улыбкой Риверс.

Актёры были поражены качеством декораций, даже те, кто уже работал с кинематографистами ранее. «Без Дэна Хенны не было бы этого фильма, – считает Уивинг. – Художники позаботились обо всём, начиная с мельчайших деталей до самых масштабных декораций».

«Мне казалось, что я очутилась в кукольном домике, – вторит коллеге Хилмар. – В этом домике было всё, что только могло нарисовать воображение. В детстве об этом можно было только мечтать, а тут появилась возможность в таком домике поиграть».

**Великие Охотничьи Угодья**

Изувеченная Земля и похороненные секреты

Фильм начинается со сцены в Великих Охотничьих Угодьях, футуристической пустоши на месте бывшей Европы. Декорация была собрана при помощи строительных лесов из пенопласта, тонн земли и крошенной резиновой краски. Ландшафт был изрезан гигантскими следами от протекторов, наглядно показывающими, где проезжали хищные города.

По словам Хенны, города настолько велики, что человек в следе протектора может почувствовать себя муравьём, оказавшимся в колее от «Камаза». Эти колеи достаточно глубоки, чтобы в них можно было найти артефакты из прошлого тысячелетия. «На глубине двух метров от поверхности находится слой XXI века, – объясняет художник. – Любопытствующие могут найти компакт-диски, DVD-диски, пластиковые пакеты и обёртки шоколадных батончиков».

**Скаттлбатт**

Насекомое-землеройка

Одной из любимых площадок для актёров и всей съёмочной группы стал небольшой мобильный город Скаттлбатт. Его можно было бы назвать «механической ящерицей» или «необычным насекомым», в любом случае, это один из самых необычных хищных городов, которые можно встретить на Великих Охотничьих Угодьях. Художник Ник Келлер описывает его экстерьер ёмко: «Членистоногое».

«Он защищён камуфляжем и толстыми листами железа сверху, – объясняет Келлер. – Кроме того, у городка есть конечности, с помощью которых он ловко передвигается по колеям, оставленным другими, более крупными городами. В случае опасности Скаттлбатт может скрыться под землёй».

В работе над интерьером декораторы черпали вдохновение в изображениях в стиле стимпанк и в результате смастерили полномасштабную декорацию, поразившую всех актёров, которые её видели. «Скаттлбатт получился поистине фантастическим, – говорит Питер Роули (РУССКАЯ РУЛЕТКА), сыгравший роль мистера Орме Рейланда, одного из «владельцев» Скаттлбатта. – У меня буквально отвисла челюсть, когда я увидел декорацию своими глазами. Всё пространство было опутано трубами и паром, а в случае опасности город падал на брюхо, как камбала, и присыпал себя сверху землёй».

Роль супруги Орме, миссис Рейланд, сыграла жительница Новой Зеландии Меган Эдвардс (ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: БРАТСТВО КОЛЬЦА). «Скаттлбатт небольшой в сравнении с другими хищными городами, – говорит актриса. – Он чем-то напоминает цыганский караван – такой же длинный и извивающийся. Внутри есть отсек жилых блоков, а на нижнем уровне находится огромный мусорный бак, в котором миссис Рейланд заваривает чай. Декорация состояла из множества фантастических элементов – удивительная кухонька, действующие замки на дверях, клёпаные стены, переработка вторсырья. Работа декораторов была просто феноменальной».

По словам арт-директора Ра Винсента (трилогия ХОББИТ), финальные штрихи были самыми важными. «Интерьер должен соответствовать характеру персонажей, – убеждён Винсент. – Многое о героях может рассказать обстановка, которую создают декораторы. Они украшают площадку такими деталями, которые никогда не увидишь на предварительных набросках. И именно эти детали создают иллюзию обжитого пространства».

Скаттлбатт – небольшой и юркий город. Кинематографистам пришлось придумать, как сделать так, чтобы он по-настоящему двигался. Было найдено единственное решение этой задачи – город действительно должен был быть подвижным. Декораторам пришлось начать активно сотрудничать с командой разработчиков спецэффектов во главе с супервайзером Скоттом Хэренсом (ХОББИТ; АВАТАР).

В результате декорация была поделена на секции, каждая из которых двигалась независимо от остальных, но при синхронизации казалось, что движется весь город. Во время съёмок подвижностью декорации занималось девять специалистов. Кокпит главной кабины поворачивался на 360º, а гостиная – только на 180º. Хвост ходил из стороны в сторону, как у рыбы. Кроме того, были добавлены некоторые световые эффекты и много пара. Включением двигателя управляла система контроля движений, в целом процесс запуска был очень впечатляющим.

**Дженни Энивер**

Красный летучий корабль

Одним из самых запоминающихся порождений фантазии Рива стал красный летучий корабль «Дженни Энивер». Его построила Анна Фанг, находясь в рабстве на другом хищном городе под названием Архангельск, задолго до событий, описываемых сюжетом фильма. Летучий корабль появляется во всех четырёх книгах Квартета Смертных Машин и играет немаловажную роль в сюжете.

Келлер приступил к работе над дизайном судна с изучения первоисточника. Анна Фанг собрала корабль по кусочкам, подбирая необходимые запчасти на свалке. Впрочем, даже собранный из мусора корабль стал настоящим шедевром благодаря усилиям декораторов.

Экстерьер судна напоминал огромного мотылька или летучего змея. Под раздвижными крыльями был закреплён фюзеляж, напоминающий баркас с обширной открытой палубой. Внутри корабля были установлены различные приборные доски, переключатели и реле и, разумеется, кресло капитана с джойстиками управления, напоминающие вертолётные. Жилая секция весьма компактна, с небольшой кухней, спальней и намёком на санузел. Пространство заполнено различными безделушками – брелоками и рисунками. Жилая комната украшена мягкой мебелью и замечательными деревянными панелями. В целом интерьер получился очень органичным, чувствуется женская рука и любовь к азиатской культуре. «Дженни Энивер» многое значит для Анны Фанг, – говорит Джихае, сыгравшая роль пилота. – Каждая деталь была привнесена ею с определённым смыслом. Корабль – это её дом, её дитя».

Хотя «Дженни Энивер» также была закреплена на подвижной базе, иллюзию движения создавали более простые эффекты старой школы кинематографа. Специалисты по спецэффектам использовали игру света и тени, чтобы появилось ощущение, что корабль действительно летит.

По мере развития сюжета «Дженни Энивер» всё же пришлось покачать на подвижной платформе. Риверс создавал иллюзию полёта и добивался от актёров более правдоподобной игры при помощи искусственной турбулентности. Вкупе с мощными вентиляторами, создававшими шквалистый ветер, обстановка была максимально приближена к реальной. «Эти сцены были, вне всяких сомнений, самыми сложными, – вспоминает Хилмар. – Особенно когда в «Дженни» вылетели все стёкла, и нас начал обдувать по-настоящему арктический ветер. Было очень холодно, одежда наших героев не была рассчитана на такие испытания. Не говоря уже о том, что ни один из нас не выспался… Но в итоге всё получилось как нельзя лучше. Эти сцены, как ни странно, стали одними из самых любимых на съёмках фильма. Детализация интерьера заставляла забыть обо всех тяготах и невзгодах. Работать в таких декорациях – одно удовольствие».

**Воздушный Рай**

Город в облаках

Фантастический город под названием Воздушный Рай висит на высоте между полутора и тремя километрами. Его держат огромные воздушные шары, наполненные гелием. Декорация стала самой масштабной на съёмках картины. «Воздушный Рай напоминает Швейцарию в небе, – говорит Бойенс. – Здесь величайшие авиаторы могут позволить себе ощутить относительно твёрдую почву под ногами. Здесь всегда рады Противникам Движения, а кроме того Воздушный Рай посещают торговцы-мусорщики и случайные корабли из хищных городов. Оружие проносить на базу категорически запрещается, потому что любой неосторожный выстрел может превратить Воздушный Рай в пылающий ад. Это место для встреч, место для торговли. Это место для шпионов и тайн, торговцев и слухов, правдивых и не очень».

«Это что-то вроде небесной «Касабланки», – добавляет Хенна. – В Раю бойко идёт торговля, но далеко не каждому можно верить. Воздушный город испещрён запутанной системой тоннелей, где нетрудно спрятаться».

Воздушный Рай был построен в павильоне К, самом большом на студии Stone Street, где снималась большая часть фильма. Декорация в длину достигала 70 метров (ширина поля для регби) и была подвешена к потолку, но для безопасности крепилась и к полу.

Хилмар признаётся, что для неё Воздушных Рай стал наглядным примером таинственности и загадочности, присущим всему фильму в целом. «Это был почти целый город, мы постоянно находили для себя что-то новое, – вспоминает актриса. – В одной из сцен Рай оказывается в огне пожара. Повсюду мелькали оранжевые лампочки, вспыхивал огонь, взрывались пиротехнические заряды. Было весело».

Работу над дизайном Воздушного Рая художники начали с трёхмерной модели города, которую выстроили в программе HoloLens Holographic, работающей по технологии смешенной реальности. «Виртуальная реальность незаменима, когда дело касается строительства каких-нибудь немыслимых сооружений, – отмечает Ра Винсент. – Шлемы виртуальной реальности давали нашим художникам возможность буквально прогуляться по своим полномасштабным творениям. Смастерить 3D-модель под силу далеко не каждому, но любой может надеть очки и пройтись по голографической локации».

Создание 3D-модели позволило художникам увидеть, как будет выглядеть декорация после строительства. Осматриваясь, они подмечали какие-то детали, которые не учли на стадии проектирования и вносили коррективы в чертежи ещё до того, как декораторы принялись за работу.

Внушительная декорация представляла собой настоящий лабиринт трапов, мостиков, канатов, проводов и парашютной ткани; повсюду висели лампы. «Это место, казалось, всё состоит из строительных лесов», – говорит Шиэн.

Дизайнеры решили, что Воздушный Рай может быть собран из останков самолётов. «Возможно, город собран из мусора, но выглядит он вполне органично, – говорит Келлер. – Например, причал оснащён раздвижными опорами, чтобы фиксировать прибывающие корабли».

Больше всего головной боли Воздушный Рай принёс отделу по работе над спецэффектами. «Важным фактором для нас стал ветер, – объясняет один из супервайзеров по разработке эффектов. – Если мне не изменяет память, у нас было в общей сложности 10 ветродувов в студии, не считая вентиляторов. Для финальных сцен фильма мы заставили весь павильон дым-машинами, работающими на безопасных для дыхания жидкостях, сделали несколько направленных взрывов CO2, чтобы сымитировать настоящие взрывы. Также мы в работе использовали воздушные пушки, сложные системы освещения и стробоскопы. Кроме того, мы целенаправленно повредили некоторые элементы интерьера, которые пострадали от взрывов, а реквизиторы сопроводили это внушительным количеством мусора и пепла. Словом, всё было очень хаотично, но, надеюсь, именно это и будет зрелищным».

**Строл**

Мобильная мастерская Шрайка

Стивен Лэнг утверждает, что экстерьер Строла, дома Шрайка, напоминал «гибрид жука и мощного танка». Металлическая поверхность конструкции была покрыта ржавчиной, а передвигался дом при помощи конечностей, а не колёс. Строл был разработан самим Шрайком и представлял собой его мобильную мастерскую.

«Интерьер выполнен в готическом стиле, с каким-то намёком на церковную архитектуру», – рассказывает Хенна. Шрайк не спит, поэтому главным элементом в комнате является его верстак. Всё помещение усеяно различными инструментами, запчастями, автоматонами, антикварными куклами и игрушками. При этом команде дизайнеров нужно было создать достаточно уютный интерьер, в котором восьмилетняя девочка не сошла бы с ума. Время от времени Эстер что-то добавляла в интерьер, делая комнату более красочной, светлой и уютной. «Интерьер показывает, что и у наёмных убийц есть чувства», – объясняет Хенна.

Эстер изменила Шрайка настолько же, насколько он изменил её. Динамика развития их отношений нашла своё отражение в декорациях. «Она привнесла в его мастерскую женственность и человеческую энергетику, – отмечает Хилмар. – Шрайк заполнил свой дом мёртвыми предметами, а Эстер добавляет какие-то живые элементы, как, например, цветы. Одному Богу известно, где она их разыскала».

**Лондон**

Ненасытный город

Лондон – крупнейший хищный город в фильме. Он достигает почти полтора километра в ширину, два с половиной – в длину и возвышается на семь ярусов (почти на километр) в высоту. Нижний ярус, который ещё называют «брюхом», предназначен для захвата пожираемых городов. Здесь находятся различные обслуживающие город станции, перерабатываются и уничтожаются отходы. По мере продвижения на ярусы выше, становится заметно, как улучшается качество жизни, вплоть до самого верхнего, где живут лондонцы высшей социальной прослойки. Это пространство облюбовали власти города, там же находятся многие исторические постройки, включая Собор Святого Павла. «Некоторые районы Лондона хорошо узнаваемы, – говорит Келлер, – но появятся и новые локации, не известные никому».

Художник Ра Винсент отмечает парадокс в функционировании города: «Лондон – хищный город, но его нижние ярусы существуют лишь затем, чтобы кормить и обслуживать верхние. В каком-то смысле город пожирает сам себя. Каннибализм какой-то».

Для Винсента лондонские улицы стали отличной возможностью показать масштаб города. «Мы смогли выстроить полноценную декорацию с углом обзора почти в 360º, – говорит он. – На съёмочной площадке появляется ощущение, что ты находишься в огромном городе, размеры которого позволяют получить представление о мире в целом».

Планируя дизайн города, Риверс решил начать с определения построек, которые смогли бы пережить ядерный апокалипсис, если бы он произошёл через сто лет, где-то в 2118 году. «В этом городе нет стекла, но сохранились статуи, – объясняет Риверс. – Наша современность стала археологическими находками. С этого началась наша работа».

В Лондоне будущего помнят о прошлом. «Люди в этом мире знают о достижениях цивилизации, которая уничтожила сама себя, поскольку новая цивилизация была выстроена на обломках прошлой», – говорит Келлер.

Собор Святого Павла был восстановлен из руин, оставшихся после Шестидесятиминутной Войны, и теперь возвышается над мобильным Лондоном. Разрушенные части здания были заменены синей сталью. «Это очень знакомая постройка в очень необычном экстерьере, – говорит Реге-Жан Пейдж. – Трудно не узнать это монументальное здание, только оно почему-то украшает город, несущийся со скоростью 160 км/ч. Вообще Лондон получился весьма впечатляющим, больше, чем самый крупный линкор. Пока вы его не увидите, вряд ли сможете себе представить».

Освещение играло немаловажную роль в создании уникальной атмосферы для каждого из ярусов Лондона. Для нижнего оператор Саймон Рэби выбрал ядовито-зелёное освещение, а затем постепенно менял цветовую гамму на более тёплую, мягкую и приятную для глаз, чем-то напоминающую Лондон 1960-х, в период расцвета поп-культуры. На самом верхнем ярусе декорации освещались благородным синим светом, символизирующим королевскую власть.

В фильме появится и Лондонский музей, в котором представлена вся история города. «Декорация получилась поистине завораживающей, – говорит Колин Сэлмон (ОБИТЕЛЬ ЗЛА), сыгравший роль Чадли Помероя, куратора Лондонского музея и одного из руководителей Гильдии Историков. – Могло показаться, что ты в настоящем музее».

Были выстроены три полноразмерных соединяющихся зала, стены и потолок были выполнены с таким расчётом, чтобы напоминать каменные. В атриуме были расставлены огромные греческие скульптуры, а рядом с ними разложены различные артефакты, принадлежавшие кинозвёздам XXI века, чтобы было понятно, что наше настоящее для героев фильма – давно ушедшее прошлое.

На экспозиции древних технологий под стекло попали такие допотопные экспонаты, как компьютеры, очки виртуальной реальности, игровые приставки, гарнитуры, наручные часы и огромная коллекция вмёрзших в лёд мобильных телефонов. «Притчей во языцех стало то, как люди в XXI веке были привязаны к своим средствам связи, – отмечает Сэлмон. – Экспонаты выглядят очень аутентично: обожжённые, замороженные, перепачканные в земле. Детализация была потрясающей». Третьим залом стала библиотека, книги были крайне редки и ценились на вес золота.

**КОСТЮМЫ И ГРИМ**

**Ярусная мода**

От обносков бедноты до колоритного гламура

Специалисты костюмного цеха в создании футуристического мира столкнулись со своими сложностями. «Мы взяли одежду нашего времени и немного её изменили, – говорит продюсер Аманда Уокер. – Вещи, конечно, узнаваемы, но появилось несколько элементов, характерных, по мнению дизайнеров, для будущего».

Под руководством дизайнера Боба Бака в самые напряжённые периоды трудилось до 110 костюмеров. Главная задача специалистов состояла в том, чтобы определить основные принципы моды в далёком будущем. Надо было продумать, какие материалы доступны для людей того времени, учитывая ограниченный доступ к каким бы то ни было материям. «Все ткани, которые мы использовали, искусственно старились, при этом мы не гнушались никакими средствами, – утверждает Бак. – Нередко мы целенаправленно допускали грубые ошибки в сочетании разных тканей. Нам кажется, что в будущем будет много кожи, твида и шотландок, но мало пуговиц и молний».

Лондон, по мнению Бака, напоминает пиратское судно. Жители нижних ярусов носят лохмотья, у многих одежда сшита из нескольких, не связанных друг с другом частей. Там ценится функциональность, а не модность. Костюмеры сами попробовали себя в роли мусорщиков. «Мы покупали одежду в секонд-хэндах, распарывали её на части и сшивали части разной одежды вместе, – вспоминает Бак. – Если приглядеться, можно заметить немыслимые комбинации, скажем, пуховик с рукавами от спецовки».

Старению костюмов Бак уделял повышенное внимание и организовал целую команду, которая занималась исключительно этим. «Сутки напролёт мы пробовали самые разные способы искусственно износить ткань, – рассказывает дизайнер. – В ход шли песок, различные щётки, газовые горелки, сушилки. Кроме того, вся одежда проходила обработку землёй и грязью. Когда персонаж носит потрёпанную одежду, каждая мелочь имеет значение. Вы не всегда это увидите, но поверьте, актёр чувствует себя совершенно иначе, если у него в кармане дырка. Костюмы помогают актёрам лучше вживаться в свои роли».

На верхних ярусах совершенно иная мода, костюмы там эклектичны и колоритны. «С каждым новым ярусом одежда становится всё более структурированной, – утверждает Бак. – Костюмы наверху напоминают Карнаби-стрит в эпоху свингующих 60-х. Мы добавили несколько характерных для будущего элементов и сделали костюмы аутентичными».

Бак черпал вдохновение в том, как Рив описывал цвета в своей книге. На нижних ярусах превалировали оттенки коричневого, зелёного и жёлтого цветов, а одежда была сильно испачкана. По мере продвижения наверх костюмы становились чище, менялась и цветовая гамма. Значение имело буквально всё. «При помощи цвета можно передать множество эмоций и важной информации о характере персонажа, – считает Бак. – Одежда может быть настолько символичной, что необходимо тщательно подбирать гардероб для каждого героя».

Сюжет истории укладывается всего в четыре дня, поэтому большинство актёров довольствовалось одним костюмом с незначительными изменениями. Костюм Эстер выглядит так, словно был найден на помойке, ткань выцвела и износилась. Героиня одета в рабочие штаны, свободную фуфайку-безрукавку и длинный зелёный плащ. Шею героини обвивает легендарный красный шарф – деталь, порождённая воображением Рива.

По сюжету фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ в правящую верхушку Лондона входят представители нескольких гильдий, три из которых описываются в картине более подробно: Инженеры, которые следят за работой машин и систем жизнеобеспечения города, Навигаторы и Историки. Представитель каждой гильдии носит униформу, демонстрирующую его принадлежность той или иной гильдии и положение в иерархии. Рив описывал Инженеров, как некий культ, поэтому для них Бак подготовил костюмы унисекс в хрестоматийно-фантастическом стиле в серебристом цвете.

Том работает подмастерьем в музее и является Историком низкого ранга. Историки в фильме носят синие фраки, однако эта одежда смотрится на Томе излишне гротескно. Кроме того, его фрак изрядно потрёпан, что говорит о его низком статусе.

О своём персонаже Уивинг говорит: «Валентайн, вне всяких сомнений, элегантен, его костюм наглядно свидетельствует о властности». В работе над костюмом Валентайна Бак черпал вдохновение в картине «Странник над морем тумана» Каспара Давида Фридриха. В результате персонаж получил наряд, который не только свидетельствовал о его статусе верховного археолога, но и придал герою налёт романтичного регентства. Большую часть фильма Валентайн одет в длинное зелёное шерстяное пальто, из-под которого видна рубашка, и обут в высокие чёрные сапоги. Садясь за штурвал своего корабля, Валентайн отдаёт предпочтение кожаной пилотной куртке с высоким воротником и преображается в бравого лётчика.

Кэтрин Валентайн также живёт на верхнем ярусе, и это отражается в её костюмах. Джордж очень понравилось работать с Баком над гардеробом своей героини. На самом деле, в процессе подготовки к роли Джордж записалась на курсы кройки и шитья, решив, что это может быть неплохим хобби для персонажа. «Кэтрин предпочитает яркую одежду и напоминает павлина, – говорит актриса. – Она предпочитает миниатюрные платьица 70-х и бархатные сапожки с высокими голенищами. Потом она переодевается в кожаные штаны и куртку, становясь похожей на шпионку».

Первый ярус заполнен очень колоритной публикой. В основном превалируют оттенки пурпурного, розового, жёлтого, оранжевого и бирюзового цветов. Дамы отдают предпочтение мини-платьям и юбочным костюмам с соответствующими аксессуарами – чулками, поясами, перчатками и сумочками. Джентльмены одеваются в костюмы строгого чёрного цвета с закрытой шеей, используя в качестве аксессуаров нашейные платки и солнцезащитные очки. В целом получился некий симбиоз ретро и футуристической экстравагантности.

В Лондоне появятся и легендарные бифитеры – защитники королевской казны и стражи лондонского Тауэра. Их церемониальные костюмы выглядят почти комично – ярко красные камзолы с золотыми лентами и чёрные цилиндры с цветастой окантовкой. По сюжету фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ бифитеры начали выполнять функции секретной полиции, однако сохранили намёк на свою традиционную униформу. Она подверглась некоторым изменениям, став более зловещей, чем современная. Цилиндры бифитеры сменили на котелки, ярко-красные ливреи – на темно-красные кожаные плащи. Ленты на спине сходятся крестом, напоминая узор на спине ядовитого паука.

**Причёски и грим**

От пуленепробиваемых начёсов до модных полубоксов

Гримёр и визажист Нэнси Винсент разрабатывала каждую причёску для жителей верхнего яруса в отдельности. «Лондон движется со скоростью более 160 км/ч, так что без пуленепробиваемой причёски тут не обойтись, – улыбается Винсент. – Начёсы должны были быть прочными, как железобетон». Женские причёски были гигантскими, экстравагантными, со множеством мелких деталей. Мужчины тщательно укладывались, многие щеголяли со стильными бородами и усами, другие были гладко выбриты.

Для Инженеров Винсент разработала причёски под стать их костюмам в стиле унисекс. «По бокам мы обрили актёрам головы наголо, сверху оставили длинные волосы, а затылки мужчин обривали полумесяцем, – рассказывает визажист. – Женщины предпочитали короткую стрижку. И буквально все пользовались лаком для волос».

Над шрамом на лице Эстер работал дизайнер пластичного грима Джино Акцеведо (ХОББИТ; КИНГ КОНГ). Он создал несколько вариантов шрама при помощи программы компьютерного моделирования Zbrush. Когда Хилмар была утверждена на роль, различные шрамы начали примерять на слепок с головы актрисы. Специалисты прислушивались к тому, что сама Хилмар думала по поводу этого шрама. «Я хотела, чтобы Эстер была предельно изуродована, – говорит актриса. – Шрам не должен был украшать её». Шрам должен был быть хорошо заметен, но при этом не притягивать к себе всё внимание. «Очень непросто изобразить на экране то, что описано в книге, поскольку читатели уже нарисовали это в своём воображении, – продолжает Хилмар. – Самое главное было показать, что Эстер через многое прошла, и кем в конечном итоге стала».

**ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ**

**Масштаб и сейсмическая активность**

Персонажи и ландшафты

Супервайзер по визуальным эффектам Кевин Эндрю Смит описывает фильм ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ одним словом: «большой». Масштаб и архитектура гигантских хищных городов стала едва ли не самым сложным заданием для компании Weta Digital.

 Лондон возвышается на 860 метров и занимает площадь 1,5х2,5 километра. Это самый большой хищный город в картине. Обычно города представляются чем-то монументальным, как и съёмочные площадки с декорациями городов. Положения камер и ракурсы съёмки заранее определены, и даже самая динамичная сцена подчиняется основам физики. Зрители это знают и готовы к этому. Композерам обычно приносят отснятые сцены на площадке, 3D-модели построек и виртуальные декорации, после чего всё собирается в один кадр. В фильме ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ населённые пункты перемещались с бешеной скоростью, так что обо всех, казалось бы, непреложных законах кинематографии можно было забыть.

На ранних этапах работы сотрудники компании Weta разработали новый конвейер, в котором сочетались классические инструменты строительства зданий с новым инструментарием для создания цифровых персонажей. Важнейшая задача состояла в том, чтобы предоставить аниматорам относительную свободу действий в работе с подвижными элементами в кадре. Необходимо было учесть все детали, которые меняли своё местоположение и состояние в тот момент, когда город начинал движение. Наиболее приближенной по функциональности была программа для создания анимации автомобиля, но она была совершенно не приспособлена для работы с таким количеством изменяемых параметров, какого требовал движущийся хищный город. Впрочем, специалистов Weta это не напугало – они просто написали другую программу.

Создание новых технологий в Weta Digital стало делом привычным. «Процесс совершенствования технологий в Weta не прекращается ни на минуту, – утверждает Смит. – Мы постоянно вносим сотни каких-то изменений и дополнений в существующие программы. Прогресс можно заметить даже в разных фильмах таких франшиз, как ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН и ХОББИТ. Ноу-хау, которым мы пользовались на съёмках первого фильма и по праву гордились, к съёмках третьего становятся безнадёжно устаревшими!»

В фильме ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ Лондон постоянно находится в движении – навигаторы либо ищут жертву, либо уже охотятся. Для создания иллюзии движущегося города было создано 113 независимых секций Лондона, которые называли «кувшинками». Каждая из «кувшинок» была закреплена на независимую подвижную платформу и управлялась самостоятельно. Это было необходимо, учитывая масштаб всей декорации.

У рабочих станций, на которых работают специалисты Weta, невероятная производительность, тем не менее, компьютеры не могли справиться с обработкой сотен миллионов компонентов, которые должны были приходить в движение по нажатию клавиши. Благодаря независимости «кувшинок» весь город начинал вибрировать, когда включались гигантские двигатели, и Лондон трогался с места.

Иллюзия движения также достигалась за счёт освещения и некоторых эффектов, добавлявшихся в процессе рендеринга. Не многие задумываются о том, что скорость нашим зрением определяется по фокусировке глаз. Чтобы создать иллюзию движения, художники добавляли в каждый кадр едва заметный эффект размытия изображения и добавляли с трудом уловимые облачка вокруг города – визуальные маркеры, которые помогают определить скорость в реальной жизни.

Работая над столь масштабным и поистине нереальным миром, можно было без труда потерять ориентиры. Weta Digital всегда стремится создавать правдоподобные миры, в которых работают элементарные правила физики. К сожалению, в мире огромных хищных городов съёмки и физика уживаются с большим трудом.

Чтобы зрители поверили в происходящее на экране, съёмки должны были вестись с далеко не идеального ракурса. «Сцена, в которой хищный город гнался бы за своей жертвой со скоростью в 100 км/ч по неровному ландшафту, напоминала бы гонки двух улиток, – объясняет супервайзер по анимации Деннис Йю. – Никому не интересно наблюдать за этим на большом экране!»

Поэтому Лондону было решено немного добавить скорости. Однако это было сопряжено с новыми трудностями. «Если мы прибавляли скорость, город начинал казаться маленьким, – говорит о дилемме супервайзер по визуальным эффектам Кен МакГоф. – Мы постоянно вынуждены были балансировать между «захватывающим» и «реалистичным». Задача состояла в том, чтобы показать на экране нечто массивное на безграничном ландшафте, но не скатиться до ощущения грузовичка в песочнице».

В расчёт принималось то, что скорость движения города не должна быть постоянной. Для различных сцен скорость должна была меняться. Аниматоры охотно приняли эту вводную в отличие от команды по разработке визуальных эффектов. «Иногда мы превышали допустимую скорость, и они начинали рвать на себе волосы: «Эй! Так не пойдёт! У нас эффекты отваливаются!» – смеётся Йю. Если бы навигаторы решили включить вторую скорость, город поднял бы впечатляющую тучу пыли. При этом сам либо развалился на части, либо исчез в этом облаке.

Через сто лет после окончания Шестидесятиминутной Войны Земля превратилась в огромный пустырь, растительности практически не осталось. Хищные города оставляли в земле огромные колеи, обнажая слои дёрна, мусора и отходов прошлого. Над этим эффектом в Weta начали работу с подготовки программы по контролю вязкости различных слоёв почвы. После подготовки почвы в прямом и переносном смыслах на поверхность начали «укладывать» глубокие следы протекторов, а затем делали след неровным для правдоподобности. Фактически, компьютерщики ускоряли процесс, на который у природы ушло бы несколько лет.

Ещё одной сложностью стало создание мира, в котором уместились бы все события фильма. «Нам нужен был мир достаточно большой, чтобы в нём гармонично смотрелись и Лондон, и гигантская стена в Гималаях, охраняющая любителей твёрдой почвы под ногами от хищных городов, – объясняет Смит. – Это пространство трудно себе вообразить. Необходимо было как-то ухитриться убедить зрителей, что это вполне реальное место».

Оборонительная стена возвышается на 1800 метров и с обеих сторон упирается в горы. Приняв за основу то, что Гималаи поднимаются на 8800 метров над уровнем моря, можно себе представить, на что пошли люди, чтобы создать столь внушительный барьер и защитить город-государство Чжунго, главный центр Лиги. Смит подсчитал, что его команда создала около 50000км2 ландшафта перед стеной и около 20000км2 за стеной, где находился Чжунго.

Работая над столь обширными ландшафтами, специалисты по визуальным эффектам не забывали о зрительских ожиданиях. «Горы по-прежнему должны были выглядеть, как горы, – говорит Смит. – Нам всегда следовало помнить о масштабе. Не стоит, конечно, зацикливаться на законах физики, но если перегнуть палку, то иллюзия может разрушиться, как карточный домик. В фильме, действие которого происходит на Земле, зрители ожидают увидеть знакомую планету, пусть и в каком-то отдалённом будущем. Нельзя напрочь пренебрегать законами бытия… хотя хитрить и жульничать, конечно, не возбраняется».

В фильме появились и совершенно новые технологии, которые никто никогда прежде не описывал. Одной из новинок стало супероружие под названием «Медуза», способное уничтожить целый город одним залпом. В этом случае у команды по разработке эффектов был больший фарватер для творческого поиска. Хотя и не слишком большой. «Главным образом наше внимание было сосредоточено на том, какие разрушения наносит залп «Медузы» реальному миру, – отмечает Смит. – Если мы видим взрыв, то можем себе представить, как разлетаются камни и как понимается пыль. Так что рано или поздно нам всё же приходилось возвращаться к учебнику по физике».

В фильме ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ появится один полностью компьютерный персонаж – Шрайк. Почти трёхметровый герой представлял собой оживлённого солдата в роботизированной оболочке, андроида с душой. Учитывая полную несовместимость человеческой плоти с высокотехнологичными творениями робототехники, дизайнерам спецэффектов пришлось продумать, как создать грозного, но, главное, реалистичного вояку.

Во время съёмок роль Шрайка играл актёр Стивен Лэнг, который вложил свои душу и сердце в необычного персонажа. Йю помогал Лэнгу вжиться в образ, постоянно присутствуя на съёмочной площадке. «Я пытался вложить в Шрайка характер Стивена, – говорит Йю. – Это был андроид с лицом Стивена». Дизайнер делает паузу и продолжает: «Если хотите, то это был зомбиподобный симбиоз человека и робота».

Для создания Шрайка использовалась специальная программа, которая не только смогла соединить человеческое лицо с машиной, но и добавила коже мумификационный оттенок. Специалисты Weta Digital также разработали специальную программу, просчитывавшую растяжки и морщины на коже в том месте, где она крепилась к металлу. Аниматоры создали цифровую модель, на которой мускулы были обтянуты кожей, чтобы просчитать различные эмоции и мимику. По ходу развития сюжета поведение Шрайка кардинально меняется, поэтому аниматорам нужен был полный контроль над происходящим в кадре. Кроме того, специалисты по визуальным эффектам добавили персонажу подсветку глаз, свидетельствующую о внутреннем диалоге.

Даже походка Шрайка кардинально менялась в результате событий фильма. Ближе к финалу андроид получил существенные повреждения и двигался с большим трудом. Казалось, конечности налились свинцом. Кроме того, робот вибрировал, готовый того и гляди развалиться на части.

Однако в начале фильма Шрайк предстанет перед зрителями совсем другим. Риверс хотел, чтобы его движения напоминали ниндзя. Походка Шрайка была более плавной и просчитанной. Режиссёр с самого начала хотел, чтобы походка робота кардинально отличалась от человеческой, поэтому аниматоры отказались от технологии захвата движений. «Кристиан не хотел, чтобы у зрителей возникло ощущение, что это – человек в костюме робота, – объясняет Йю. – Шрайк вообще ни на кого не похож. Он уникален».

**ЗВУК**

**Саундтрек**

Арфы, хулиганы и история

Композитор Том Холкенборг (ДЭДПУЛ; TOMB RAIDER: ЛАРА КРОФТ) с самого начала пронимал, что для мобильного Лондона нужно будет придумать уникальную, запоминающуюся музыкальную тему. «Лондон может гордиться своей историей, – говорит композитор, известный также под ником Junkie XL, – хотя в нём есть и свои хулиганы».

Внушительность хищного города Холкенборг решил подчеркнуть монументальными духовыми инструментами. Новозеландский симфонический оркестр, который исполнял саундтрек на запись в Веллингтоне, собрал всех известных музыкантов этой специализации, чтобы сделать «духовую запись». Вместо положенных пяти бюгельгорнов было двенадцать. Кроме того, было девять тромбонов, включая контрабасовый трамбон. Отдельно записывались струнные музыкальные инструменты. «В мире нет столько исполнителей на духовых инструментах, чтобы заглушить скрипки», – улыбается композитор.

Продюсеров фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ привлекли необычный подход Холкенборга к работе и динамика его саундтреков. Помимо оркестра, он использовал ударные, синтезаторы, бас-гитары, арфы и хор, словом, всё, что подсказывало ему вдохновение, включая крышки от мусорных контейнеров и водопроводные трубы.

«У Тома получаются невероятные саундтреки, – признаётся Джексон. – Я слушал многие его композиции и считаю, что саундтрек к нашему фильму – венец его творчества на текущий момент. Честное слово, так и думаю. Одну из сессий звукозаписи он провёл в огромной пустой цистерне, пытаясь добиться нужной реверберации и эха. Из недр цистерны доносились невероятные, космические звуки, которые впоследствии превратились в фантастическую музыку».

Дирижёр Конрад Поуп (КОРОЛЕВСТВО ПОЛНОЙ ЛУНЫ; 7 ДНЕЙ И НОЧЕЙ С МЭРИЛИН) впервые работал с Холкенборгом, но первый опыт совместного творчества оказался более чем удачным. «Том привносит нотки свежести, как и сама молодёжная музыка, которую он пишет, – говорит Поуп. – Он использует самые передовые технологии, доступные композиторам, и сочетает их с классическими инструментами. В результате его саундтрек очень похож на фильм: в нём есть место и прошлому, и будущему. Для этого фильма Том написал поистине уникальный саундтрек».

Холкенборг говорит, что видит музыку, как зрители видят фильм – в бесконечном многообразии красок. «Некоторым фильмам достаточно одного или двух цветов, но картине ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ понадобилось намного больше», – считает композитор. Работу над саундтреком Холкенборг начал в своей домашней студии в Калифорнии, подбирая интересные звуки и созвучия и закрепляя их на рабочем столе. Таким образом композитор подбирал уникальное звучание для каждого из персонажей в чётком соответствии с их характерами. «В конечном итоге я отправил эту подборку продюсерам и спросил, видят ли они свой фильм, когда её слушают», – объясняет Холкенборг.

В работе над темами персонажей композитор стремился провести чёткую грань между героями и злодеями. «Для Эстер хорошо подошла простая композиция из трёх или четырёх нот, которые можно было перебирать в различном темпе, – говорит он. – Очевидно, что девушка пережила много горя, но не сдалась, и под маской жёсткости и грубости скрывается подлинный бриллиант человеколюбия. Она верный друг и отважный боец, и музыка должна была отражать эти стороны её характера, особенно в эмоциональных сценах. Музыкальные аранжировки должны соответствовать происходящему на экране, чтобы настраивать зрителя на нужный лад».

Тема Валентайна на контрасте отражает саму ДНК Лондона и тесно связана с оружием «Медуза». «В этой мрачной музыкальной теме духовые словно воюют со струнными, – рассказывает Холкенборг. – Валентайн неразрывно связан с оружием, поэтому его музыкальная тема плавно перетекает в тему «Медузы».

К «Медузе» композитор относится с должным уважением, одушевляя оружие массового поражения. Композитора вдохновило предложение Джексона представить, что пушка «думает о самой себе». «Медуза» – самое мощное атомное оружие в истории нашей планеты, можете себе представить, какое у неё самомнение, – говорит Холкенборг. – Она практически ощущает себя божеством». Тему Валентайна Холкенборг выдержал в низком регистре, а тему «Медузы», напротив, поднял в верхний. «Тема «Медузы» была оформлена сольным сопрано в сопровождении хора, создававшее какую-то божественную атмосферу, – говорит композитор. – Сопрано должно было подчеркнуть надменность «Медузы».

**Работа со звуком**

Составление аудио-паззла

Звукорежиссёру Дэйву Уайтхэду (БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ 2049; ПРИБЫТИЕ) очень понравилось решать творческие задачи, которые перед ним поставили создатели фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ. Как правило, Уайтхэд не использует шаблоны звуков, которые кинозрители могли слышать ранее. Он любит работать, что называется, с чистого листа, создавать новую библиотеку звуков для каждого нового фильма. «В своей работе я очень люблю складывать и собирать звуки в одну единую картинку, – объясняет Уайтхэд. – Это как живопись… или как складывание паззла. Вы же вряд ли будете использовать элементы от старого паззла, пытаясь сложить новый. Вам хочется сложить что-то новое из частичек, предназначенных только для этого нового».

Команда Уайтхэда приступила к работе, записывая самые различные звуки. Паровые машины, миниатюрные модели реактивных самолётов и работающие катушки Теслы – вот лишь несколько звуков, которые вошли в библиотеку звукового оформления необычного мира картины. Звуковики стремились создать уникальный голос для каждого хищного города, каждой жертвы, каждого воздушного судна. «Нам было крайне важно подчеркнуть, что у каждого летучего корабля свой уникальный звук, – говорит супервайзер по звуковому оформлению Брент Бёрдж (ПЕРВОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ; трилогия ХОББИТ). – Не важно, что вы видите в кадре, появился корабль или ещё нет, вы должны слышать, что он подлетает».

У Шрайка также был свой уникальный звук, в котором сочетались его живая и искусственная сущности. «Кристиан хотел, чтобы был слышан стук сердца Шрайка, – говорит Уайтхэд. – Нечто вроде вечного двигателя». Звукорежиссёр записал несколько различных ритмичных звуков, начиная со стука миниатюрного барабана и заканчивая тиканьем часов. В итоге в стуке сердца Шрайка сочеталось около двадцати самостоятельных звуков. После этого Уайтхэд наложил «звуковые эффекты» – воспроизвёл стук сердца напротив металлической стены и записал полученный звук.

Звук шагов Шрайка тоже был необычным. Для записи Уайтхэд использовал винные стеллажи в подвале своего дома. Он подложил под них металлические пластины, поставил на бетонный пол и начал двигать. В результате получился чудовищный звук неудержимой машины, которой в сущности и был Шрайк.

Universal Pictures и MRC в сотрудничестве с Scholastic Entertainment Silvertongue Films и Perfect World Pictures представляют фильм производства Wingnut Films ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ. В главных ролях: Гера Хилмар, Роберт Шиэн, Хьюго Уивинг, Джихае, Ронан Рафтери, Лейла Джордж, Патрик Мэлахайд и Стивен Лэнг в роли Шрайка. Режиссёр: Кристиан Риверс. Сценаристы: Фрэнсис Уолш, Филиппа Бойенс и Питер Джексон. Автор книги: Филип Рив. Продюсеры: Зейн Уэйнер, Аманда Уокер, Дебора Форте, Фрэнсис Уолш и Питер Джексон. Исполнительные продюсеры: Филиппа Бойенс и Кен Каминс. Оператор: Саймон Рэби. Художник-постановщик: Дэн Хенна. Дизайнер костюмов: Боб Бак. Монтажёр: Джонатан Вудфорд-Робинсон. Композитор: Том Холкенборг

©2017 Universal Studios и MRC II Distribution Company LP

**МИР, СОЗДАННЫЙ В НОВОЙ ЗЕЛАНДИИ**

Новозеландцы знамениты своим мастерством создавать фантастические миры. Кристиан Риверс понимал, что они, как никто другой, смогут вдохнуть жизнь в невиданный доселе мир фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ. «В каждой своей новой работе новозеландцы доказывают свои отработанные навыки, впечатляющий талант и поразительное воображение, – говорит режиссёр. – В нашей команде были лишь подлинные мастера своего дела. Они умеют мыслить нестандартно. Когда за дело берутся новозеландцы, можно не сомневаться, что вам предстоит увлекательное приключение, поскольку эти ребята выложатся на всю катушку».

Учитывая профессионализм специалистов закадровой команды, обширную и развитую инфраструктуру, завораживающие, живописные локации и лояльное отношение к кинематографистам, Новая Зеландия становится вожделенным раем для киностудий.

Новозеландские кинематографисты, включая сценаристов и продюсеров фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ Питера Джексона, Фрэнсис Уолш и Филиппу Бойенс, делают всё от них зависящее, чтобы развить в стране киноиндустрию. «За последние 15-20 лет в Новой Зеландии снимались одни из самых зрелищных картин, – отмечает оператор Саймон Рэби. – Мы знали, что оказались в надёжных руках, потому что эти ребята неоднократно поражали зрителей всего мира своим творчеством».

Весь фильм ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ снимался в Новой Зеландии. По словам продюсеров и представителей студий, эта страна была выбрана в первую очередь за профессионализм местных специалистов и развитую инфраструктуру, необходимую для кинопроизводства. «В Новой Зеландии работают одни из самых талантливых и опытных специалистов, с которыми мы когда бы то ни было сотрудничали, – заявляет представитель компании MRC. – Команда работала с потрясающей отдачей и на деле доказала, что может справиться практически с любыми творческими задачами, сколь масштабным ни был бы проект».

Съёмки начались в Веллингтоне в начале 2017 года и продолжались 86 дней. Картина снималась на 10 различных площадках на территории трёх студий, включая Stone Street и Avalon, а также на трёх натурных площадках в Веллингтоне.

Картина монтировалась на студии Park Road Post Production, захватывающие визуальные эффекты разрабатывала получившая премию «Оскар»® компания Weta Digital. «Такой интерес к Новой Зеландии обусловлен целым рядом причин, – утверждает Риверс. – Там нет ничего невозможного. Мы и фильм сняли, и полный цикл монтажа закончили».

Над фильмом ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ трудились более 1000 новозеландских специалистов, включая закадровую команду, актёров и рабочих. Их наняли по контракту на съёмочный период. Практически все руководители отделов были новозеландцами, как и 98% закадровой команды. Более 200 художников собрали 67 декораций для основных съёмок, 80 костюмеров разработали и пошили сотни нарядов для актёров фильма. В Новой Зеландии нетрудно найти и профессиональных актёров, более 70% из пятидесяти говорящих ролей в фильме сыграли местные актёры.

Компании, располагающиеся в Окленде и Веллингтоне, предлагают самые различные павильоны и натурные площадки, склады и студии, а также доступ к развитой инфраструктуре по всей стране. С такой базой новозеландцы способны работать над несколькими крупными международными и домашними проектами одновременно.

Учитывая форму островов и географическое положение, Новая Зеландия может предложить кинематографистам самые различные климатические условия, от субтропиков и пустынь до заснеженных вершин и плато. Лето на островах в декабре, осень в марте и зима в июне, поэтому кинематографисты из северного полушария без труда могут снять снежную сцену в то время, как на их родине – лето. Все вышеперечисленные элементы в совокупности делают Новую Зеландию крайне привлекательной для кинематографистов.

**ОБ АКТЁРАХ**

**Гера ХИЛМАР** (*Эстер Шо*) уже добилась успеха в северной Европы и в перспективе станет одной из самых востребованных актрис международного кинематографа.

Хилмар родилась в Исландии. Искусство актёрской игры она постигала в Лондонской академии музыки и драмы. На Берлинском кинофестивале 2015 года она получила премию «Самая многообещающая европейская кинозвезда» за главную роль в драме ЖИЗНЬ НА ВИДУ о жизни трёх персонажей, судьбы которых оказывают взаимное влияние на протяжении многих лет. За свою роль актриса получила высшую исландскую кинопремию Edda Award. Эту награду она также получила за роль в остросюжетной драме Бальтасара Кормакура КЛЯТВА.

В 2017 году Хилмар снялась в фильме ОБЫЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК с Беном Кингсли. Драма Брэда Силберлинга рассказывает о военном преступнике, который скрывается от преследования. Его единственной связью с внешним миром становится горничная, которую сыграла Хилмар. В том же году актриса появилась в компании Михила Хаушмана и Джоша Хартнетта в военной драме Джозефа Рубина ГОРЫ И КАМНИ об отношениях между идеалистичной американской медсестрой и турецким офицером на фоне Первой мировой войны. В начале 2018 года Хилмар сыграла в фантастической мелодраме АШРАМ с Сэмом Кили, Кэлом Пенном и Мелиссой Лео.

Хилмар была представлена международной аудитории в номинированном на «Оскар»® фильме Джо Райта 2012 года АННА КАРЕНИНА. Сценарий написал Том Стоппард по одноимённому роману Льва Толстого. После этого актрисе предложили роль в фантастическом сериале канала Starz «Демоны Да Винчи» с Томом Райли и Лорой Хэддок. На протяжении трёх сезонов сериал рассказывал о жизни юного художника, изобретателя и мечтателя Леонардо Да Винчи во Флоренции.

В 2016 году Хилмар снялась в триллере Айана Бонхота УЛИЧНЫЕ КОТЫ с Джошем Уайтхаусом и Джоном Ханной. В конце того года она появилась на канале Discovery Channel в минисериале «Харли и братья Дэвидсон». Биографический сериал рассказывает о рождении легендарного бренда Harley-Davidson на фоне социальных и технологических перемен начала XX века.

Среди других значимых работ Хилмар стоит отметить роль в политическом триллере Билла Кондона ПЯТАЯ ВЛАСТЬ и в семейной комедии ДОСТАТЬ САНТУ с Джимом Бродбентом, Рейфом Споллом и Уорвиком Дэвисом. Хилмар также снималась в телевизионном минисериале Ридли Скотта «Бесконечный мир».

**Роберт ШИЭН** (*Том Нетсуорти*) – один из самых многообещающих молодых актёров. В следующем году ожидается его появление на больших экранах и в телевизионном эфире в нескольких амбициозных проектах.

В 2018 году Шиэн снялся с Дэвидом Теннантом в триллере Дина Девлина ЛОГОВО МОНСТРА.

В 2016-м Шиэн спродюсировал независимый фильм Чарльза Генри Бельвиля ХЛАМОМЁТ [Jet Trash], в котором сам сыграл одну из главных ролей. В картине также снялись София Бутелла, Ози Икхайл и Крэйг Паркинсон. Среди других работ Шиэна стоит отметить роли в остросюжетной драме Дэвида Блэра ПОСЛАННИК с Джоэли Ричардсон; в комедийном боевике Антуана Бардо-Жаке ЛУННАЯ АФЁРА с Рупертом Гринтом и Роном Перлманом; в комедийной драме Грен Уэллс ТРОНУТЫЕ с Девом Пателем и Зои Кравиц; в фантастическом триллере Дункана Джонса НЕМОЙ; в фантастическом триллере Дина Девлина ГЕОШТОРМ с Джерардом Батлером и Джимом Стёрджессом; в итальянской драме о Холокосте АНИТА Б.; в фантастическом боевике ОРУДИЯ СМЕРТИ: ГОРОД КОСТЕЙ с Лили Коллинз и Джейми Кэмпбеллом Бауэром; в музыкальной комедии УБИТЬ БОНО с Беном Барнсом; в фантастическом боевике ВРЕМЯ ВЕДЬМ с Николасом Кейджем и Роном Перлманом; и в драме ВИШНЁВАЯ БОМБА с Рупертом Гринтом.

Недавно Шиэн появился во втором сезоне сериала «Гений». Актёр сыграл роль испанского художника и поэта Карлоса Касагемаса, который был одним из ближайших друзей Пикассо.

Шиэн сейчас снимается в сериале канала Netflix «Академия «Амбрелла», основанном на комиксах Джерарда Уэя и Габриэля Ба. Сюжет рассказывает необычной семейке супергероев, которая пытается выяснить обстоятельства трагической смерти своего патриарха. Шиэн сыграл роль наркомана Клауса, который может показаться дружелюбным, но без зазрения совести обчистит карманы любому.

В 2017 году Шиэн снялся во втором сезоне сериала «Фортитьюд» с Деннисом Куэйдом, Мишель Фэйрли, Парминдер К. Нагрой, Ричардом Дормером и Люком Тредэвэем. По сюжету в арктическом городке Фортитьюд происходит убийство, всколыхнувшее всё местное население.

Шиэн был номинирован на премию BAFTA® Award за роль в сериале «Плохие» о пяти юных правонарушителях, которые получают сверхспособности после удара молнии. На протяжении первых двух сезонов Шиэн снимался в роли саркастичного Нэйтана Янга, которого разряд электричества наделил бессмертием. Премьерный сезон получил премию BAFTA® Award в категории «лучший драматический сериал».

Актёр снялся в трёх сезонах криминального сериала канала RTÉ «Любовь/ненависть» режиссёра Дэвида Кэффри. Шиэн сыграл роль юного преступника Даррена Трейси. Его обвиняют в торговле оружием, и он вынужден бежать из Испании в Дублин. Даррен возвращается на родину и узнаёт, что его брат Робби освободился из тюрьмы, но был трагически застрелен. Цепь событий сталкивает лбами наркокартель с родственниками и друзьями главного героя. За эту роль Шиэн был дважды номинирован на премию Ирландской академии кино и телевидения в категории «лучший актёр в главной роли». Сейчас сериал «Любовь/ненависть» показывают на канале Netflix.

В 2008 году Шиэн получил роль жиголо в сериалах канала Channel 4 под общим названием «Кровавый округ», экранизации культовых романов Дэвида Писа, действие которых происходит в 1970-е и 1980-е в Йоркшире. Трилогия получила премию BAFTA® Award. Режиссёрами сериалов выступили Джулиан Джаррольд, обладатель премии «Оскар»® Джеймс Марш и Ананд Такер. Компанию Шиэну на съёмочной площадке составили Эндрю Гарфилд, Ребекка Холл, Мишель Докери, Шон Бин, Дэвид Моррисси, Пэдди Консидайн и Питер Муллан. В США компания IFC выпустила «Кровавый округ» в кинотеатральный прокат.

Среди телевизионных работ Шиэна стоит отметить роли в сериалах «Я и миссис Джонс» (BBC), «Соперники» [Rock Rivals] и «Таинственный портал»; в минисериале «Юные мушкетёры»; и в телевизионном фильме Тома Харпера ДОБЫВАЙКИ с Кристофером Экклстоном и Стивеном Фраем.

Шиэн недавно сыграл роль Ричарда III в спектакле «Война роз» на сцене театра Rose Theatre Kingston. Шиэна также можно было увидеть на сцене театра Old Vic в лондонском Вест-Энде в комедийной постановке Джона Кроули «Удалой молодец – гордость Запада» по пьесе Джона Миллингтона Синга.

Шиэн родился в Ирландии. Свою первую роль он сыграл в 14 лет в фильме Эшлин Уолш ПЕСНЯ ДЛЯ ИЗГОЯ.

**Хьюго УИВИНГ** (*Таддеус Валентайн*) за свою карьеру получил множество наград. Премией Австралийского института кинематографии в номинации «лучший актёр» были отмечены роли в фильмах ДОКАЗАТЕЛЬСТВО Джослин Мурхаус; ИНТЕРВЬЮ (также премия «лучший актёр» на Международном кинофестивале в Монреале); и МАЛЕНЬКАЯ РЫБКА. В 2011 году Уивинг получил премию Австралийской академии кинематографических и телевизионных искусств AACTA Award за роль в фильме СОЛНЦЕ И АПЕЛЬСИНЫ. В 2015-м актёр получил вторую премию AACTA Award за роль в мелодраме МЕСТЬ ОТ КУТЮР. Год спустя он получил премию за военную драму Мэла Гибсона ПО СООБРАЖЕНИЯМ СОВЕСТИ, а в 2017-м – за роль в сериале «Семь типов двусмысленности».

Среди значимых работ Уивинга в полном метре стоит отметить роли в фильмах ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРИСЦИЛЛЫ, КОРОЛЕВЫ ПУСТЫНИ; ПОСЛЕДНЯЯ ПОЕЗДКА; ПЕРВЫЙ МСТИТЕЛЬ; ОБЛАЧНЫЙ АТЛАС; ТАИНСТВЕННЫЙ ПУТЬ; МУЛ; и ЧУЖАЯ СТРАНА. Он сыграл роль агента Смита в трилогии МАТРИЦА; главного героя в триллере «V» ЗНАЧИТ ВЕНДЕТТА; а также лорда Элронда в трилогиях ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ и ХОББИТ. Недавно актёра можно было увидеть в австралийском сериале «Патрик Мелроуз».

Уивинг появлялся на сцене театра Sydney Theatre Company в постановках «Гедда Габлер» и «Дядя Ваня». Спектакли демонстрировались на сценах американских театров в 2006 и 2011 годах соответственно. Кроме того, актёра можно было увидеть в спектаклях «Макбет», «Конец игры» и «В ожидании Годо» в Лондоне в театральный сезон 2015 года.

Уивинг озвучил некоторых персонажей фильмов БЭЙБ: ЧЕТВЕРОНОГИЙ МАЛЫШ; ТРАНСФОРМЕРЫ; ДЕЛАЙ НОГИ; и ДЕЛАЙ НОГИ 2.

В 2013 году Уивинг занял место президента жюри Сиднейского кинофестиваля.

**Джихае** (*Анна Фанг*) сейчас снимается в ролях сестёр-близнецов Ханы и Джун в сериале «Марк». 12 ноября началась трансляция второго сезона на канале National Geographic.

Джихае сделала карьеру на музыкальной сцене. Последний альбом Illusion of You она записала вместе с Леонардом Коэном. Помимо прочих, в альбом вошла композиция Дэйва Стюарта It Just Feels.

За свою карьеру Джихае (имя переводится с корейского, как «мудрость») выпустила четыре альбома. На основе своего третьего альбома Fire Burning Rain она написала мультимедийную рок-оперу, работая с получившим премию «Оскар»® драматургом Джоном Патриком Стэнли. Опера была показана на лондонской Олимпиаде, на Каннском кинофестивале и на церемонии открытия сессии ООН. Джихае активно участвует в деятельности некоторых некоммерческих программ, включая глобальную инициативу Хиллари Клинтон Hours Against Hate 2012 года, рок-лагерь Уилли Мэй и программу по борьбе за права человека Let’s Come Together. Джихае руководит собственным музыкальным лейблом Septem.

**Ронан РАФТЕРИ** (*Бевис Под*) недавно появился на канале AMC в сериале «Террор». В 2016 году актёр снялся в фильме ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ТВАРИ И ГДЕ ОНИ ОБИТАЮТ, приквеле саги о Гарри Поттере, и в фильме Netflix ОСАДА ЖИДОВИЛЯ с Джейми Дорнаном. Ранее Рафтери снимался в получившем премию «Эмми»® сериале «Малыш Мун», а также сыграл роли в фильмах СМЕРТЬ СУПЕРГЕРОЯ и в сериале «Свежее мясо».

На сцене Национального театра в Лондоне Рафтери сыграл в постановках «Юнона и павлин» и «Серебряный кубок», а недавно появился на бродвейской сцене в постановке «Ха-давар ха-амети» в компании Юэна МакГрегора и Мэгги Джилленхол.

**Лейла ДЖОРДЖ** (*Кэтрин Валентайн*) родилась в Сиднее (Австралия). Она – дочь Винсента Д’Онофрио и Греты Скакки, так что любовь к кинематографу прививалась ей с детства.

Школу Джордж закончила в Брайтоне (Англия), а в 18 лет вернулась в Сидней, где поступила в школу кинематографии. В 20 лет она защитила диплом и переехала в Нью-Йорк. Два с половиной года она проучилась в Институте театра и кино Ли Страсберга.

Попытки реализовать свой потенциал на актёрском поприще привели Джордж в Лос-Анджелес на пробы для фильма ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ.

**Патрик МЭЛАХАЙД** (*Магнус Кром*) – ветеран британского кинематографа, снявшийся более чем в 100 фильмах и сериалах.

Мэлахайд дебютировал на телевизионных экранах в 1976 году в сериале «Полёт Херона» [The Flight of the Heron] и нескольких других незначительных ролей. Истинная популярность пришла к актёру вместе с ролью детектива Альберта Крисхолма в сериале «Механик», которую он играл с 1976 по 1988 годы.

Мэлахайда часто приглашали на роли злодеев. В 1980-х и 1990-х он снялся в телевизионном фильме ФРАНШИЗНАЯ АФЕРА [The Franchise Affair]; в сериалах «Инспектор Морс» и «Дети севера»; а также в минисериалах «Одна игра» [The One Game], «Ветер перемен» и «Поющий детектив». За роль в последнем он был номинирован на премию BAFTA® Award в категории «лучший актёр».

С середины 1980-х Мэлахайд начал сниматься в полном метре. Он дебютировал с ролью в фильме ПОЛЯ СМЕРТИ, а в 1984 году снялся в картине УЮТ И РАДОСТЬ. В 1990-х он появлялся на больших экранах в фильмах УСКОЛЬЗАЮЩИЙ ИДЕАЛ; ДОЛГИЙ ПОЦЕЛУЙ НА НОЧЬ; и ПРЕДСКАЗАНИЕ. В 1999 году Мэлахайд снялся в боевике И ЦЕЛОГО МИРА МАЛО. В 2000-х актёра можно было увидеть в фильмах БИЛЛИ ЭЛЛИОТ и ВЫБОР КАПИТАНА КОРЕЛЛИ, в 2008 году он сыграл роль мистера Райдера в картине ВОЗВРАЩЕНИЕ В БРАЙДСХЕД.

С 2012 по 2016 годы Мэлахайд появлялся на телевизионных экранах в сериале «Игра престолов» в роли Бэйлона Грейджоя, отца Теона Грейджоя.

**Стивен ЛЭНГ** (*Шрайк*) – актер с невероятным потенциалом, который он эффективно раскрывает в кино, на телевидении и на театральной сцене. Сейчас Лэнг готовится вернуться к роли полковника Майлса Куорича, которую он будет играть в сиквелах феноменального фантастического боевика Джеймса Кэмерона АВАТАР. В 2016 году он сыграл роль слепого в триллере сценариста и режиссёра Федерико Альвареса НЕ ДЫШИ.

Недавно Лэнга можно было увидеть в остросюжетной драме ДИКИЙ с Джейсоном Момоа и в вестерне Скотта Купера НЕДРУГИ с Кристианом Бэйлом. Среди других полнометражных работ актёра стоит отметить роли в фильмах ИЗОЛЯЦИЯ; В ТИСКАХ; БАНДА ГРАБИТЕЛЕЙ; ПОСЛЕДНИЙ ПОВОРОТ НА БРУКЛИН; ТУМСТОУН: ЛЕГЕНДА ДИКОГО ЗАПАДА; ГЕТТИСБУРГ; БОГИ И ГЕНЕРАЛЫ; ДЖОННИ Д.; БЕЛЫЕ ИРЛАНДСКИЕ ПЬЯНИЦЫ; КРИСТИНА; СЧАСТЛИВЫЙ БРАК; ОХОТНИК НА ЛЮДЕЙ; СПЛОЧЁННЫЕ; и КОНАН-ВАРВАР.

Лэнг добился успеха и в амплуа драматурга. В 2016 году он получил специальный приз жюри кинофестиваля в Финиксе за документальный проект «За гранью славы» [Beyond Glory] о ветеранах войны в Корее, получивших Медаль Почёта. Исполнительными продюсерами документального фильма выступили директора компании Lightstorm Entertainment Джеймс Кэмеров и Джон Ландау. Права на прокат приобрела компания Gravitas Ventures. Пьеса, положенная в основу сценария, была отмечен медалью председателя Национального фонда поддержки искусств [NEA Chairman's Medal] и премией Боба Хоупа от сообщества Медали Почёта. Критики по достоинству оценили историческую достоверность, которую Лэнг продемонстрировал в образе американских солдат.

Телевизионная аудитория знает Лэнга по роли Уолдо в двух сезонах сериала канала AMC «В пустыне смерти». Среди телевизионных работ актёра внимания заслуживают роли в сериалах «Терра Нова» Стивена Спилберга и «Криминальная история» Майкла Манна. Кроме того, он сыграл главную роль в байопике БЭЙБ РУТ на канале NBC и роль Хэппи в драме СМЕРТЬ КОММИВОЯЖЁРА с Дастином Хоффманом.

На театральной сцене Нью-Йорка Лэнг появлялся в спектаклях «Несколько хороших парней», «Скорость тьмы» [The Speed Of Darkness], «Вызов» [Defiance], «Смерть коммивояжёра», «Парни», «Гамлет», а также 101 выступление в спектакле одного актёра «За гранью славы» на сцене театра Roundabout. За свои роли актёр был награждён театральными премиями «Тони»®, Drama Desk Award, премией Люсиль Лотрел, премией Джозефа Джефферсона, премией Хелен Хейс и премией Outer Critics Circle Award.

Лэнг активно участвует в деятельности фонда Юджина М. Лэнга, который его отец учредил в 1963 году. Фонд поддерживает различные образовательные и культурные программы, проекты и организации. В настоящий момент фонд оказывает содействие нескольким общественным колледжам, студенты которых собираются заниматься правами иммигрантов в Нью-Йорке, Лонг-Айленде, Нью-Джерси, Коннектикуте и Техасе.

Лэнг имеет две докторских степени, полученных в колледже Суортмора и университета Джексонвилля.

**О ЗАКАДРОВОЙ КОМАНДЕ**

**Кристиан РИВЕРС** (*режиссёр*) получил премию «Оскар»® в номинации «лучшие визуальные эффекты» за ремейк Питера Джексона фильма КИНГ КОНГ 2006 года. Кроме того, его работа была оценена премиями BAFTA® Award и Saturn Award. Риверс получил премии VES Award в номинации «лучшие визуальные эффекты» за фильмы ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ; ХОББИТ: НЕЖДАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ; ХОББИТ: ПУСТОШЬ СМАУГА; и КИНГ КОНГ.

В 1992 году Риверс работал раскадровщиком фильма ЖИВАЯ МЕРТВЕЧИНА, культового ремейка Питера Джексона. Знакомство коллег началось с того, что Риверс отправил Джексону свой альбом со скетчами сцен из различных фильмов. Джексон разглядел в Риверсе потенциал и предложил поучиться в школе раскадровщиков. По окончании обучения Риверс на протяжении 25 лет работал раскадровщиком над фильмами Джексона. Кроме того, он выступал супервайзером по созданию превизуализаций.

Риверс работал с компаниями Weta Workshop и Weta Digital. Он делал скетчи, лепил скульптуры, работал над различными визуальными и специальными эффектами, а также выступал ассистентом режиссёра. Он добился удивительных успехов в области разработки визуальных эффектов, выступая дизайнером, аниматором и супервайзером по визуальным эффектам. На съёмках фильмов ХОББИТ: НЕЖДАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ и ХОББИТ: ПУСТОШЬ СМАУГА он выступал режиссёром второй съёмочной группы. Спустя несколько лет он в том же амплуа работал над фильмом ПИТ И ЕГО ДРАКОН.

Помимо фильмов Джексона, Риверс работал на съёмках фильмов КОНТАКТ; МОЙ ДОМАШНИЙ ДИНОЗАВР; и ПУТЬ ВОИНА.

Риверс дебютировал в режиссёрском амплуа с короткометражным фильмом «Кормилец» [Feeder] по сценарию Гая МакДуалла. Картина была показана на нескольких международных кинофестивалях. В 2016 году на кинофестивале короткометражных проектов Show Me Shorts Film фильм «Кормилец» получил премию за лучшую операторскую работу.

**Фрэнсис УОЛШ** (*сценарист/продюсер*) работала сценаристом, продюсером и автором песен фильма Питера Джексона ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ, получив три премии «Оскар»®, две премии BAFTA® Award и две премии «Золотой глобус»®, включая номинации «лучший фильм года». Уолш также получила «Грэмми»® за песню Into the West и премию Гильдии кинопродюсеров. За написание сценариев и продюсирование фильмов ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: БРАТСТВО КОЛЬЦА и ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ДВЕ КРЕПОСТИ Уолш была номинирована на три премии «Оскар»®.

В 1995 году Уолш была впервые номинирована на «Оскар»® в категории «лучший оригинальный сценарий» за фильм НЕБЕСНЫЕ СОЗДАНИЯ, разделив номинацию с Питером Джексоном. Уолш также выступала соавтором сценария и продюсером ремейка фильма КИНГ КОНГ и мистической драмы МИЛЫЕ КОСТИ, основанной на одноимённом бестселлере.

Уолш продюсировала документальный фильм ЗАПАД МЕМФИСА, после чего приступила к работе над сценариями всех трёх фильмов франшизы ХОББИТ, работая с Джексоном и Бойенс. Уолш также выступала продюсером и работала над саундтреками фильмов ХОББИТ: НЕЖДАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ и ХОББИТ: БИТВА ПЯТИ ВОИНСТВ. В соавторстве с Джексоном Уолш написала сценарии фильмов СТРАШИЛЫ; ЖИВАЯ МЕРТВЕЧИНА; и ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С ФИБЛАМИ.

Уолш окончила Университет Виктории, получив диплом в области английской литературы. С детства она занимается музыкой.

**Филиппа БОЙЕНС** (*сценарист/исполнительный продюсер*) разделила с Питером Джексоном и Фрэнсис Уолш премии «Оскар»® и BAFTA® Award в номинации «лучший адаптированный сценарий» за фильм ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ. Кроме того, она была номинирована на премию Гильдии сценаристов WGA Award. Бойенс была номинирована на премии «Оскар»®, BAFTA® Award и WGA Award над сценарием первого фильма трилогии ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: БРАТСТВО КОЛЬЦА, её дебютом в амплуа сценариста. Также она работала соавтором сценария фильма ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ДВЕ КРЕПОСТИ.

Вместе с Уолш и Джексоном Бойенс работала над сценариями фильмов КИНГ КОНГ и МИЛЫЕ КОСТИ и выступила сопродюсером обеих картин. Она также выступала соавтором сценария и сопродюсером фильмов трилогии ХОББИТ.

Недавно Бойега приступила к адаптации первых двух книг «Сага Мерлина» – серии из 12 романов Томаса Арчибальда Бэррона, которые взялась экранизировать компания Disney.

Бойенс работала в театре драматургом, продюсером и редактором. Кинематографом она решила заняться, уволившись с поста директора Гильдии сценаристов Новой Зеландии. В 2000 году таблоид Variety включил её имя в список «10 сценаристов, за творчеством которых стоит следить».

**Питер ДЖЕКСОН** (*сценарист/продюсер*) вошёл в историю, благодаря трилогии ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ − он стал первым режиссёром, снявшим все три фильма один за другим. Сопродюсерами и соавторами сценария выступили его коллеги Фрэнсис Уолш и Филиппа Бойенс. БРАТСТВО КОЛЬЦА, ДВЕ КРЕПОСТИ и ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ были номинированы и получили множество наград, включая самые престижные − 17 премий «Оскар»® (30 номинаций), 12 премий BAFTA® Award и 4 премии «Золотой глобус»®.

За фильм ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ Джексон получил самое впечатляющее количество призов. В их числе – три премии «Оскар»® («лучший адаптированный сценарий», «лучший режиссёр» и «лучший фильм года»), две премии «Золотой глобус»® («лучший режиссёр» и «лучший фильм»), три премии BAFTA® Award («лучший адаптированный сценарий», «лучший фильм» и «выбор зрителей»), премии режиссёрской и продюсерской гильдий, и также награда нью-йоркского сообщества кинокритиков.

В 2010 году Джексон продолжил изучать Средиземье, выступив режиссёром, соавтором сценария и продюсером трилогии ХОББИТ, в основу которой была положена одноимённая книга Толкиена. Каждый фильм трилогии собрал в мировом прокате около $1млрд. Кроме того, трилогия была номинирована на «Оскар»® в семи категориях.

В 2005 году Джексон осуществил свою детскую мечту, выступив сценаристом, режиссёром и продюсером фильма Universal Pictures КИНГ КОНГ. Картина собрала в прокате более $500 млн., получила три премии «Оскар»® и премию BAFTA® Award. Критики по достоинству оценили и его следующую картину – мистическую драму МИЛЫЕ КОСТИ. Стэнли Туччи был номинирован в категории «лучший актёр в роли второго плана» на премии «Оскар»®, «Золотой глобус»® и BAFTA® Award.

Вместе со Стивеном Спилбергом и Кэтлин Кеннеди Джексон спродюсировал фильм Спилберга ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНТИНА: ТАЙНА ЕДИНОРОГА. В 2009 году Джексон выступил продюсером фантастического блокбастера РАЙОН №9.

Известность Джексону принесла картина 1994 года НЕБЕСНЫЕ СОЗДАНИЯ, получившая «Оскар»® в номинации «лучший оригинальный сценарий». Среди других работ режиссёра стоит отметить мистическую комедию СТРАШИЛЫ с Майклом Джей Фоксом; кукольную комедию для взрослых ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С ФИБЛАМИ; и чёрную комедию ЖИВАЯ МЕРТВЕЧИНА, которая получила 16 международных наград, включая премию Saturn Award. Джексон также выступил одним из режиссёров документального фильма «Забытое серебро», который демонстрировался на различных кинофестивалях.

Джексон родился в Хэллоуин 1961 года в Новой Зеландии. Снимать кино начал ещё ребёнком на родительскую камеру Super 8. В 17 лет он бросил школу, купил 16-мм камеру и начал снимать фантастическую короткометражку. Позднее фильм превратился в 75-минутное полнометражное ИНОПЛАНЕТНОЕ РАГУ.

В 2010 году Джексон был посвящён в рыцари за свои заслуги перед кинематографом.

**Филип РИВ** (*автор книги*) родился в Брайтоне (Англия) 28 февраля 1966 года. Он выучился на иллюстратора и на протяжении нескольких лет работал художником над книгами серий Horrible Histories и Murderous Maths. Его первый роман «Смертные машины» был опубликован в 2001 году. Книга получила премии Smarties Award и Blue Peter Award.

За книгой «Смертные машины» последовали три сиквела «Золото хищников» [Predator’s Gold], «Адские конструкции» [Infernal Devices] и «Тёмная Равнина» [A Darkling Plain]. Автор также написал три приквела «Фивер Крамб» [Fever Crumb], «Паутина воздуха» [A Web of Air] и «Луна Скривенера» [Scrivener’s Moon]. Серия связана с циклом рассказов «Ночные полёты» [Night Flights], иллюстрированным Йеном МакКью, и была опубликована в рамках цикла «Иллюстрированные миры смертных машин», которую Рив написал вместе с Джереми Леветтом.

Книга Рива «Здесь покоится Артур», предлагающая необычный взгляд на легенды о короле Артура, получила премию Carnegie Medal. Рив также написал серию фантастических рассказов «Гоблины» и роман в стиле космической фантастики «Ларклайт» [Larklight], иллюстрированный Дэвидом Уайаттом.

В 2013 году вместе с иллюстратором Сарой МакИнтайр Рив написал рассказ «Оливер и морские твари» [Oliver and the Seawigs]. Далее последовала целая серия иллюстрированных приключенческих рассказов «Космические пироги» [Cakes in Space], «Мопсы глубокого Севера» [Pugs of the Frozen North], «Ремонт аттракционов Джинса и О′Хэа» [Jinks & O’Hare Funfair Repair] и «Мо-псо-ку-ре-ку» [Pug-A-Doodle-Do]. Их последней совместной книгой стала «Летающий пони Роли-Поли: Легенда о Кевине» [Roly Poly Flying Pony: The Legend of Kevin].

В 2015 году Рив вернулся к жанру классической фантастики с романом «Станция» [Railhead] о мире будущего, населённом ворами и андроидами, изгоями и императорами, гигантскими насекомыми и умными поездами. Сиквел «Экспресс «Чёрный свет» [Black Light Express] был издан в 2016 году. Третья часть серии «Станция «Зеро» [Station Zero] была опубликована два года спустя.

Филип живёт в Дартмуре с женой и сыном.

**Зейн УЭЙНЕР** (*продюсер*) впервые работал с Питером Джексоном в качестве директора съёмочной группы над трилогией ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ. Фильмы получили 17 премий «Оскар»®, а Уэйнер был отмечен премией Гильдии кинопродюсеров за последний фильм ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ.

Вместе с Джексоном Уэйнер продюсировал трилогию ХОББИТ. Первый фильм вышел в 2012 году, последний – два года спустя. Картины собрали в прокате около $1 млрд. каждая и в совокупности были номинированы на семь премий «Оскар»®.

Выступив исполнительным продюсером БОЛЬШАЯ КРАЖА, Уэйнер занял должность президента по производству компании Shangri-La Entertainment, которую занимал с 2003 по 2009 годы. В этом амплуа Уэйнер спродюсировал музыкальный байопик THE ROLLING STONES: ДА БУДЕТ СВЕТ. Он также был исполнительным продюсером фильмов Роберта Земекиса ПОЛЯРНЫЙ ЭКСПРЕСС и БЕОВУЛЬФ; комедии Кристофера Геста НА ВАШ СУД; и комедии Альберта Брукса В ПОИСКАХ КОМЕДИИ В МУСУЛЬМАНСКОМ МИРЕ.

Уэйнер выступал сопродюсером фильмов АМЕРИКАНСКАЯ ПАСТОРАЛЬ; ОЧЕНЬ ОПАСНАЯ ШТУЧКА; и КОМАНДА с Ричардом Дрейфуссом и Бертом Рейнолдсом в главных ролях. В качестве директора съёмочной группы Уэйнер работал на съёмках остросюжетной мелодрамы РАПА НУИ: ПОТЕРЯННЫЙ РАЙ; а также фильмов Кёртиса Хэнсона 8 МИЛЯ и ВУНДЕРКИНДЫ.

До начала работы в кинематографе Уэйнер работал помощником режиссёра в театре и поставил более 20 спектаклей на Бродвее, включая «Кардебалет», «Кошки», «Девушки мечты», «Бальный зал» [Ballroom], «Пираты Пензанса», «Шахматы» и «Николас Никлби».

Уэйнер родился и вырос в Массачусетсе, а сейчас проживает в Западной Пенсильвании с супругой – режиссёром и хореографом Ники Харрис.

**Аманда УОКЕР** (*продюсер*) работала ассоциативным продюсером на съёмках трилогии ХОББИТ. Фильмы снимались в Веллингтоне, на родине Уокер. Трилогия стала одной из самых кассовых в истории кинематографа и получила множество международных наград, включая 17 премий «Оскар»®.

Уокер работает с Питером Джексоном начиная с фильма МИЛЫЕ КОСТИ, который вышел в 2009 году. Главные роли в картине сыграли Сирша Ронан, Стэнли Туччи и Сьюзен Сарандон. В качестве помощника продюсера Уокер работала над фильмами РАЙОН №9 и ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНТИНА: ТАЙНА ЕДИНОРОГА.

На протяжении восьми лет Уокер работала над некоторыми телевизионными проектами BBC, включая сериалы «Травма» и «Гелдоф в Африке». Последний снимался в 10 африканских странах.

Уокер защитила диплом бакалавра в Технологическом университете Сиднея, а магистратуру закончила в Университете Виктории в Веллингтоне.

**Дебора ФОРТЕ** (*продюсер*) – продюсер семейных фильмов и телевизионных программ. Самыми значимыми её проектами можно считать картины УЖАСТИКИ с Джеком Блэком; ЗОЛОТОЙ КОМПАС (премия «Оскар»® в номинации «лучшие визуальные эффекты») с Николь Кидманом и Дэниэлом Крэйгом; БОЛЬШОЕ КИНО КЛИФФОРДА; БЕССМЕРТНЫЕ; ВЕСЁЛЫЕ НЯНЬКИ; ИНДЕЕЦ В ШКАФУ; и сериал «Волшебный школьный автобус».

Под баннером компании Silvertongue Films она спродюсировала фильм УЖАСТИКИ 2: БЕСПОКОЙНЫЙ ХЕЛЛОУИН и сериал HBO и BBC «Тёмные начала». Сейчас она работает над фильмами ПРИЗРАЧНЫЕ ЗВЕРИ И МИССИС КЛАУС студии Universal Pictures и КЛИФФОРД – БОЛЬШАЯ КРАСНАЯ СОБАКА студии Paramount Pictures.

Форте спродюсировала более 400 часов различных телевизионных программ, включая сериалы «Мурашки», «Большой красный пёс Клиффорд», «Я – шпион», «Дорогая Америка» и «Аниморфы». Её программы получили шесть премий «Эмми»® и много других престижных наград, включая премии Центра общественного правопорядка Анненберга, Агентства по защите окружающей среды, Национальной испанской федерации, Национальной федерации защиты дикой природы и гуманитарную премию.

**Кен КАМИНС** (*исполнительный продюсер*) родился в Бруклине и окончил школу коммуникаций при Северо-западном Университете.

Сразу после окончания колледжа Каминс устроился в компанию MGM/UA на должность торгового представителя в отдел реализации 16-мм оборудования. Затем Каминс сменил несколько должностей в компании RCA/Columbia Pictures Home Video, вплоть до вице-президента по международным закупкам.

В 1992 году Каминс устроился на работу в компанию InterTalent Agency, Питер Джексон и Фрэнсис Уолш стали его клиентами. Последующие 26 лет Каминс представлял интересы Джексона и Уолш на постоянной основе. Затем он перешёл в компанию ICM на должность исполнительного вице-президента. Каминс финансировал трилогию ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ, а также некоторые независимые фильмы, включая комедийную драму Роберта Олтмена ГОСФОРД-ПАРК; остросюжетную драму Мартина Скорсезе БАНДЫ НЬЮ-ЙОРКА; и триллер Джона Бурмена ГЕНЕРАЛ.

В 2004 году Каминс открыл компанию Key Creatives, клиентами которой стали Джексон, Уолш, Филиппа Бойенс и Кристофер МакКуорри, а также съёмочные группы Пола У. С. Андерсона и Джереми Болта.

Каминс выступил исполнительным продюсером фильмов РАЙОН №9; МИЛЫЕ КОСТИ; ОПЕРАЦИЯ «ВАЛЬКИРИЯ»; ДЖЕК РИЧЕР; ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНТИНА: ТАЙНА ЕДИНОРОГА; ХОББИТ: НЕЖДАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ; ХОББИТ: ПУСТОШЬ СМАУГА; ХОББИТ: БИТВА ПЯТИ ВОИНСТВ; ЗАПАД МЕМФИСА; и ОНИ НИКОГДА НЕ СТАНУТ СТАРШЕ.

**Дэн ХЕННА** (*художник-постановщик*) работает художником в киноиндустрии с 1981 года. Из недавних его проектов стоит отметить фантастический боевик ТОР: РАГНАРЁК (вместе с Тайкой Вайтити) и АЛИСА В ЗАЗЕРКАЛЬЕ (вместе с Джеймсом Бобином).

Картина ХРОНИКИ ХИЩНЫХ ГОРОДОВ продолжает историю плодотворного сотрудничества Хенны и Джексона. В 1995 году Хенна работал арт-директором на съёмках фильма СТРАШИЛЫ, а затем выступил арт-директором и декоратором фильма КИНГ КОНГ и франшизы ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ. Над трилогией ХОББИТ Хенна работал художником-постановщиком.

Эти фильмы принесли Хенне множество престижных премий, включая «Оскар»® за фильм ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ, а также был номинирован на премию за картины ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: БРАТСТВО КОЛЬЦА; ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ДВЕ КРЕПОСТИ; КИНГ КОНГ; и ХОББИТ: НЕЖДАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ.

Премиями Гильдии арт-директоров были отмечены фильмы ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ДВЕ КРЕПОСТИ и ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ. Он был номинирован на премию за фильмы ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: БРАТСТВО КОЛЬЦА; КИНГ КОНГ; ХОББИТ: НЕЖДАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ; и ХОББИТ: ПУСТОШЬ СМАУГА.

Среди других работ художника-постановщика стоит отметить фильмы ДРУГОЙ МИР: ВОССТАНИЕ ЛИКАНОВ и ПУТЬ ВОИНА. Телезрители знакомы с его творчеством по сериалам «Сюжетный поворот», «Приключения швейцарской семьи Робинсон», «Легенда о Вильгельме Телле» и по телефильму В ДРЕЙФЕ. Хенна выступал ассоциативным дизайнером на съёмках британского телесериала «99-1».

Хенна родился в городе Хейстингс (Новая Зеландия). Он учился в Веллингтонской школе архитектуры.

**Саймон РЭБИ** (*оператор*) влюбился в кинематограф в 12 лет, когда снимал любительское видео на отцовскую 8-мм камеру. Киносъёмка стала его хобби, свой первый полнометражный фильм он снял за два последних школьных года.

Рэби родился на Кипре. Его отец был парашютным инструктором, поэтому детство Рэби провёл на воздушных базах в Англии и Сингапуре, а в 1969 году переехал в Новую Зеландию.

Некоторое время Рэби пробовал свои силы в звукозаписи, но в конечном итоге устроился стажёром в продюсерскую компанию Vidcom, где работал в самых разных должностях, стремясь узнать все о киносъёмочном процессе – начиная с заваривания чая и кофе и заканчивая режиссурой. После этого Рэби переехал в Советский Союз, где снял серию документальных проектов. Затем он вернулся в Новую Зеландию и начал работать на фрилансе звукорежиссёром и оператором.

Рэби довелось поработать со многими новозеландскими режиссёрами над короткометражными проектами и сериалами. В 1996 году он дебютировал в полном метре, сняв фильм Скотта Рейнольдса УРОД. В течение последующих нескольких лет он снял криминальный триллер Рейнольдса ПРЕДСКАЗАНИЕ и триллер Джима Кауфмана НОЧНОЙ КОШМАР по заказу Telescene Canada.

Рэби пробовал себя и в режиссёрском амплуа, сняв телесериал «Молодость Геркулеса» и полнометражные фильмы РАЙОН №9 и ЭЛИЗИУМ: РАЙ НЕ НА ЗЕМЛЕ. В 2000 году он занял место за камерой на съёмках фильма ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ, работая со второй съёмочной группой и режиссёром Джеф Мерфи.

Рэби продолжает работать на телевидении. Он не только сам снимает документальные проекты и сериалы, но и помогает начинающим новозеландским кинематографистам.

**Джонатан ВУДФОРД-РОБИНСОН** (*монтажёр*) работает в монтажной с 1999 года. Недавно он монтировал фильм ПИРОГ СО СВИНИНОЙ, перезапуск классического роуд-муви 1980-х ДО СВИДАНИЯ, ПИРОГ СО СВИНИНОЙ. В 2015 году он работал над американским независимым фильмом ХЛОЯ И ТЕО, в котором снялись Дакота Джонсон и Мира Сорвино.

Вудфорд-Робинсон работал с Майклом Хортоном над фильмом Ли Тамахори ПАТРИАРХ, в основу сценария которого был положен роман новозеландского писателя Вити Ихимаэры «Булибаша - король цыган». Коллеги получили премию Moa (новозеландский аналог премии «Оскар»®) в 2017 году в номинации «лучший монтаж». Вудфорд-Робинсон монтировал блокбастер Джемейна Клемента и Тайки Вайтити РЕАЛЬНЫЕ УПЫРИ и одну из ранних работ Вайтити ОРЁЛ ПРОТИВ АКУЛЫ, в котором Клемент сыграл главную роль. На волне успеха трилогии ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ Вудфорд-Робинсон смонтировал документальный фильм ФРОДО ВЕЛИКОЛЕПЕН... А ЭТО КТО?!! В картине снялись Клемент, Вайтити и Брэт МакКензи.

Среди других проектов монтажёра стоит отметить минисериал Гэйлен Престон «Надежда и проволока» [Hope and Wire] о землетрясении в Крайстчерче в июне 2011 года; мелодраму ОГРАНИЧЕНИЕ В ТРИ МИЛИ [3 Mile Limit] о радио-пиратах Radio Hauraki; криминальную комедию Джейсона Статтера ЗАТРУДНИТЕЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ, снятую по роману Рональда Хью Моррисона; комедию Статтера НИНДЗЯ ЧТО НАДО! с Джемейном Клементом в главной роли; мелодраму РОМЕО И ДЖУЛЬЕТТА; и вестерн корейского сценариста и режиссёра Ли Сын-му ПУТЬ ВОИНА с Кейт Босворт, Джеффри Рашем, Дэнни Хьюстоном и Тони Коксом.

**Боб БАК** (*дизайнер костюмов*) работает на съёмках новозеландских фильмов и телесериалов на протяжении последних 25 лет. В его послужном списке и американская независимая постапокалиптичная драма Крэйга Зобела Z – ЗНАЧИТ ЗАХАРИЯ, и трилогия Питера Джексона ХОББИТ, которая была номинирована на премию Гильдии дизайнеров костюмов в категории «лучшие фантастические костюмы».

Он был номинирован на премию New Zealand Film and Television Award в категории «лучший дизайн костюмов» за независимый фильм СЛЕДОПЫТ и документальную драму ДЕТИ ДОЖДЯ.

Фильм КРАМПУС стал его первым опытом в жанре чёрной комедии и фильмов ужасов.

**Том ХОЛКЕНБОРГ** (*композитор*) написал музыку для таких громких полнометражных проектов, как БЕЗУМНЫЙ МАКС: ДОРОГА ЯРОСТИ; ДЭДПУЛ; ЧЁРНАЯ МЕССА; ДИВЕРГЕНТ; ПРЕИСПОДНЯЯ; ТЁМНАЯ БАШНЯ; и TOMB RAIDER: ЛАРА КРОФТ.

Холкерборг эффективно сочетает знание классических композиций и современной популярной музыки. Он в совершенстве владеет игрой на клавишных, гитаре, ударных, скрипке и виолончели. Сам себя он называет «полноконтактным композитором». Он также хорошо разбирается в студийных технологиях.

Карьера Холкерборга началась в его родной Голландии. Он записал несколько саундтреков и учился у таких именитых композиторов, как Гарри Грегсон-Уильямс (ХРОНИКИ НАРНИИ: ЛЕВ, КОЛДУНЬЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ; ШРЕК) и Клаус Бадельт (ЖЕНЩИНА-КОШКА). Однако поистине судьбоносной для Холкерборга стала встреча с получившим премию «Оскар»® композитором Хансом Циммером. Их партнёрство продолжалось несколько лет. В 2016 году они написали саундтрек к фильму БЭТМЕН ПРОТИВ СУПЕРМЕНА: НА ЗАРЕ СПРАВЕДЛИВОСТИ, ставшему седьмым совместным проектом творческого дуэта. Вместе они работали над музыкой к фильмам НОВЫЙ ЧЕЛОВЕК-ПАУК: ВЫСОКОЕ НАПРЯЖЕНИЕ; ЧЕЛОВЕК ИЗ СТАЛИ; ТЁМНЫЙ РЫЦАРЬ: ВОЗРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ; МАДАГАСКАР 3; МЕГАМОЗГ; и НАЧАЛО.

Увлечение Холкерборга началось в 1993 году – он выступал в составе рок-группы Nerv, а также продюсировал несколько групп, таких как Sepultura и Fear Factory. В 1997 году увлечённый электронной музыкой Холкерборг взял себе псевдоним Junkie XL и выпустил собственный дебютный альбом Saturday Teenage Kick. Он записал ещё пять альбомов, параллельно выступая на различных площадках по всему миру. В 2002 году ремикс классической композиции Элвиса Престли A Little Less Conversation занял лидирующие строчки в чартах 24 стран мира. Холкерборг работал с такими известными исполнителями, как Дейв Гаан, Роберт Смит и Чак Ди. Он делал ремиксы композиций таких легенд поп-сцены, как Coldplay, Depeche Mode, Бритни Спирс, Джастин Тимберлейк и многих других. Холкерборг написал музыку для таких компьютерных игр, как Need For Speed, The Sims и SSX, а также для рекламных роликов продукции компаний Nike, Heineken, Adidas, Cadillac и VISA.

Холкерборг создал образовательную программу ArtEZ Conservatorium в своём родном городе Энсхеде, которую окончило более 200 начинающих композиторов. Кроме того, Холкерборг активно поддерживает образовательный сайт Studio Time.

**Кен МАКГОФ** (*супервайзер по визуальным эффектам*) работал с самыми различными революционными технологиями.

МакГоф получил две премии Technical Achievement Award®. Первую ему принёс новаторский метод рендеринга полупрозрачной кожи, вторую – создание новой технологии использование искусственного освещения при рендеринге. В 2003 году он получил премию VES Award за работу над Голлумом на съёмках фильма ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ДВЕ КРЕПОСТИ.

В 2002 году МакГоф устроился в компанию Weta Digital, где работал над фильмами ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ДВЕ КРЕПОСТИ и ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ. За десять лет он успел поработать над такими громкими проектами, как БЭТМЕН: НАЧАЛО; МСТИТЕЛИ: ЭРА АЛЬТРОНА; и ГОДЗИЛЛА. В 2015 году он вернулся в Weta Digital, выступив супервайзером по визуальным эффектам фильмов ЭЛВИН И БУРУНДУКИ: ГРАНДИОЗНОЕ БУРУНДУКЛЮЧЕНИЕ и БОЛЬШОЙ И ДОБРЫЙ ВЕЛИКАН.

**Дэннис ЙЮ** (*супервайзер по анимации*) работал супервайзером по анимации на съёмках фантастического боевика Мэтта Ривза ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН: ВОЙНА, получив премию сообщества разработчиков визуальных эффектов в номинации «исключительная анимация в фотореалистичном полнометражном фильме» за анимацию шимпанзе Цезаря. Премией VES Award и номинацией на премию «Энни»® была отмечена его работа на съёмках фильма Джона Фавро КНИГА ДЖУНГЛЕЙ. Йю работал супервайзером по превизуализации на съёмках фильма Стивена Спилберга ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНТИНА: ТАЙНА ЕДИНОРОГА, в частности занимался запоминающимися титрами.

Йю родился в Торонто. Он изучал классическую анимацию в колледже Шеридана, а в 2003 году устроился на работу в компанию Weta Digital. С тех пор он успел поработать над анимацией для многих фильмов, включая ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ; КИНГ КОНГ; АВАТАР; трилогию ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН; и МСТИТЕЛИ. Йю счастливо женат, у него две дочери, которые также работают в компании Weta. Свободное от работы время он посвящает занятиям боксом и джиу-джитсу.