**Ассасин. Битва миров // A Writer's Odyssey**

**27.05.2021**

**экшен, фэнтези**

**130 мин., 18+**

Режиссер: **Лу Ян** («Братство клинков»)

В ролях: **Лэй Цзяинь, Ян Ми, Дун Цзыцзянь, Юй Хэвэй, Го Цзинфэй, Тун Лия**

*История грандиозного масштаба расскажет об удивительном фэнтезийном мире, где магия и мифические чудовища поражают и взор, и разум.  На своем пути воин столкнется с суровыми испытаниями, станет свидетелем невероятных баталий и будет противостоять загадочным ассасинам в алом. Каждый его шаг должен быть решителен, но осторожен, ведь его действия найдут отклик за пределами реальности и изменят судьбы людей параллельного мира навсегда.*

**Материалы фильма**: https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1m4lYZvi4bY8p98d61-3Q\_LhkM4XehHhu

**О ФИЛЬМЕ**

«Ассасин. Битва миров» — представитель довольно редкого, но горячо любимого фанатами жанра дарк-фэнтези, который точно вызовет самые яркие эмоции у любителей незаурядного, зрелищного кино. Картина громко и уверенно заявляет, что китайский кинематограф действительно задал совершенно новую планку качества. Притом, стремиться к такому уровню в пору не только местным произведениям, но и всем будущим блокбастерам Голливуда.

Новинку из Поднебесной уже высоко оценили критики со всего мира. Например, журналисты Variety отметили невероятный масштаб, зрелищность и сложную, захватывающую структуру сюжета. Более того, от прочих выходцев китайского кинематографа «Ассасин. Битва миров» отличается, прежде всего, тщательной, долгой подготовкой, а также высокими требованиями к качеству финального продукта. И именно колоссальный труд настоящих профессионалов стал ключом к успеху.

**ЗАКАТАВ РУКАВА**

Во главе проекта стоял Лу Ян — заслуженный режиссер, обладатель множества престижных кинонаград, который успел сыскать славу и за пределами Поднебесной. Наиболее известным во всем мире проектом кинодела является картина «Братство клинков», которая после успеха в прокате получила не менее захватывающее продолжение. Тем, кто знаком с работами Лу Яна хорошо известно, что он испытывает подлинную страсть к масштабным баталиям, зрелищным сценам и самым передовым спецэффектам.

Режиссер подошел к новому проекту со всей самоотдачей и взял на себя еще и сценарий картины. В итоге нелинейный сюжет достаточно сложен, но очень гармонично структурирован. Основной идеей является то, что автор книги, сам того не осознавая, по мере написания фэнтезийного романа, влияет не только на вымышленный мир, но и на судьбы миллионов людей настоящего измерения. В то же время зритель в куда большей степени наблюдает за событиями, происходящими на страницах книги этого писателя. Сложная задумка и безграничный полет фантазии стал настоящим вызовом для съемочной группы.

**ОТРАДА ДЛЯ ГЛАЗ**

После того как сценарий был полностью готов, стартовали съемки, которые продлились более трех лет. Для создания масштабных баталий и сцен сражений, что были сняты с использованием IMAX технологий, выделили площадку размером в 170 000 квадратных метров. Здесь проходили исключительно виртуальные съемки. Учитывая, что львиная доля фильма происходит в вымышленном мире, где каждый кадр требовал вмешательства специалистов по визуальным эффектам, штат данного подразделения включал в себя порядка 800 человек. Для сравнения, над культовой трилогией Питера Джексона «Властелин колец» работало 520 экспертов аналогичного VFX отдела.

**БОСС ПОСЛЕДНЕГО УРОВНЯ**

Титанический труд был возложен на алтарь потрясающих визуальных эффектов. Но, пожалуй, самым большим вызовом для специалистов стала проработка «финального босса» - божественного существа, вызов которому бросает главный герой. По мере странствия юному воину открывается лишь образ этого тирана, который властвует над местными землями. Каждое упоминание мифического чудовища будоражит фантазию и ожидания полностью оправдываются, когда он появляется на экране.

Даже самых закаленных голливудскими блокбастерами зрителей поразит эпичность Рэдмэйна. Но за богоподобным ликом стоит человеческий труд и необузданная фантазия. Создатели картины говорят, что среднее время лишь рендеринга одного кадра с этим персонажем составляло 16 часов, а некоторые элементы приходилось обрабатывать более 30 часов. В общей сложности с начала проработки дизайна до финального результата, только над богом этого удивительного мира, работали около двух лет. Безусловно, результат стоит всех усилий — финальная битва между главным героем и центральным антагонистом заслуживает всяческих похвал.