



# ХИЩНИК

ИСКУССТВО ОХОТЫ





# СОДЕРЖАНИЕ

**«НАУКА и ТЕХНОЛОГИИ  
ХИЩНИКОВ МНОГОКРАТНО  
ПРЕВОСХОДЯТ НАШИ» – ШЕЙН БЛЭК, режиссер**

**ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ НА ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ  
ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС ВОЗВРАЩЕНИЯ ХИЩНИКА  
НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН, КОНЦЕПТ-АРТ, ФОТОГРАФИИ**

**4 ЭВОЛЮЦИЯ – НЕ РЕВОЛЮЦИЯ**

**8 БЕГЛЕЦ**

**16 ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ**

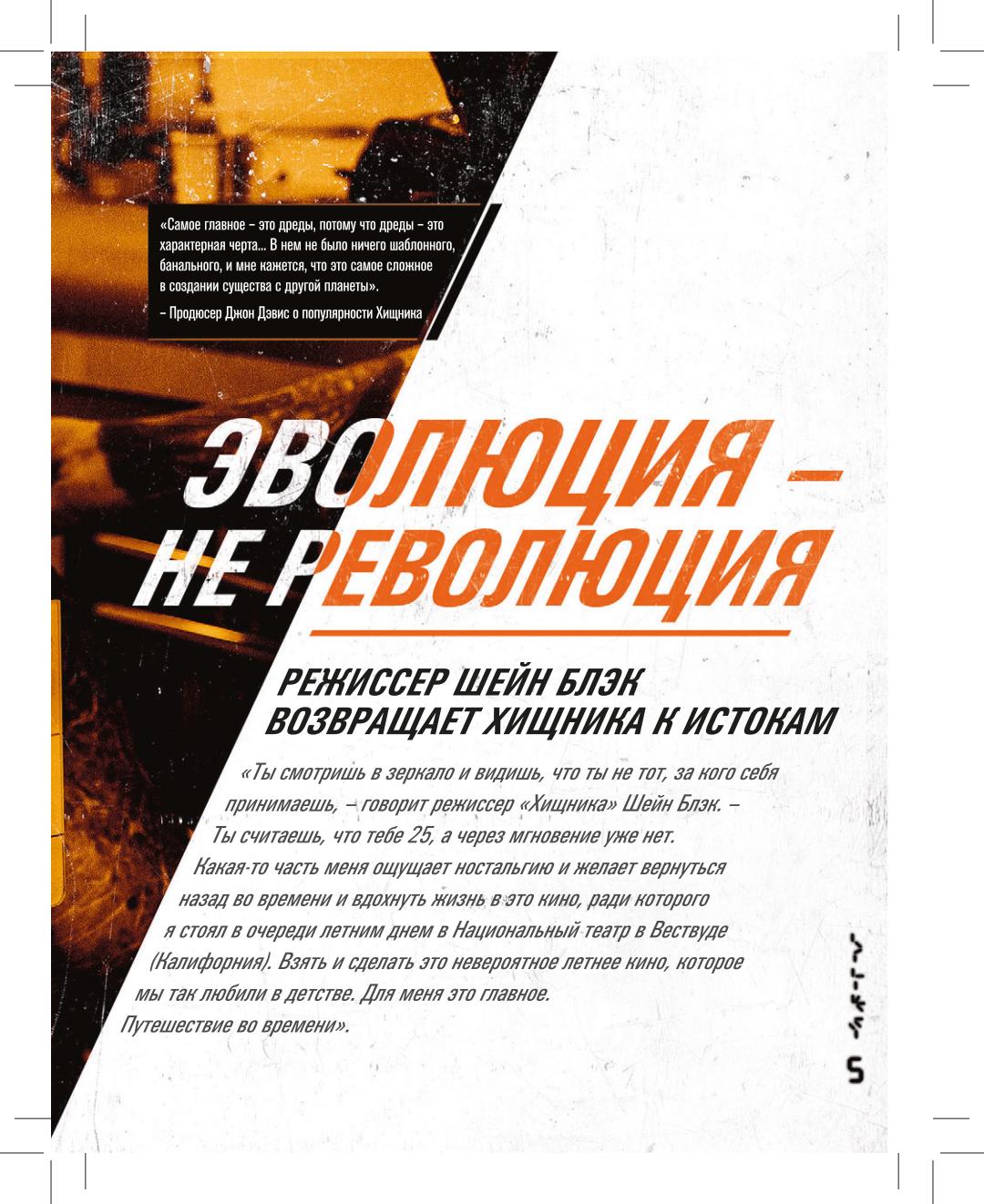
**22 КОРАБЛЬ**

**28 ОХОТА**

**ХИЩНИК**  
ИСКУССТВО ОХОТЫ



4



«Самое главное – это дреды, потому что дреды – это характерная черта... В нем не было ничего шаблонного, банального, и мне кажется, что это самое сложное в создании существа с другой планеты».

– Продюсер Джон Дэвис о популярности Хищника

# ЭВОЛЮЦИЯ – НЕ РЕВОЛЮЦИЯ

**РЕЖИССЕР ШЕЙН БЛЭК  
ВОЗВРАЩАЕТ ХИЩНИКА К ИСТОКАМ**

«Ты смотришь в зеркало и видишь, что ты не тот, за кого себя принимаешь, – говорит режиссер «Хищника» Шейн Блэк. –

Ты считаешь, что тебе 25, а через мгновение уже нет.

Какая-то часть меня ощущает ностальгию и желает вернуться назад во времени и вдохнуть жизнь в это кино, ради которого я стоял в очереди летним днем в Национальный театр в Вествуде (Калифорния). Взять и сделать это невероятное летнее кино, которое мы так любили в детстве. Для меня это главное.

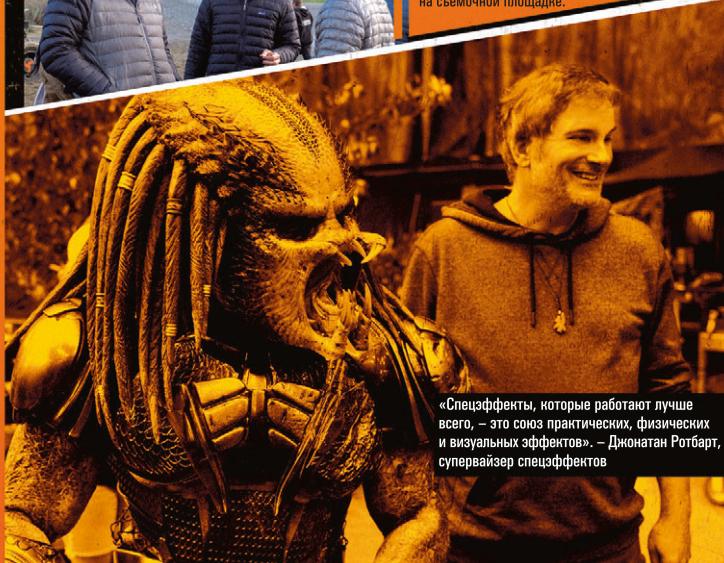
*Путешествие во времени.*

Еще раз испытать эти невероятные ощущения –  
вот что это было для Блэка.

«Я хочу, чтобы люди покупали билеты заранее. Хочу показать людям, которые были фанатами Хищника, что даже спустя 30 лет мы занимаемся этим серьезно. Мы хотим сделать этот фильм важным событием. Сейчас подходящий момент для возрождения этих кинокартин 80-х. Это близкое мне по духу время. Может быть, следующим фильмом, который я сниму, будет семейная драма, а вовсе не вот это все. Но с этим фильмом я хочу изрядно повеселиться, почувствовав себя снова ребенком».



◀ Шейн Блэк (слева), Айра Наполиццо, старший вице-президент Davis Entertainment (в центре) и Джонатан Ротбарт, супервайзер спецэффектов (справа) на съемочной площадке.



«Спецэффекты, которые работают лучше всего, – это союз практических, физических и визуальных эффектов». – Джонатан Ротбарт, супервайзер спецэффектов



«Думая об улучшении *Хищника*, мы отдавали должное традициям и истории вселенной, – рассказывает художник-постановщик Мартин Уист. – Мы взяли оригинал за основу и сделали его более современным.

Хищники с 1987 года выросли. Они развивались, так же как зрители и кинопроизводство. Мы хотели обновить Хищника и сделать его понятным для современной аудитории».



Шейн, Айра и Джонатан веселятся на съемочной площадке

«Быть способным сымпровизировать сцену и с точки зрения режиссера, и с точки зрения актеров – думаю, именно в этом кроется секрет того, что делает Шейн. Вот как получается волшебство кино».

– Джон Дэвис, продюсер





«Увидеть Хищника в первый раз было удивительно. Мне посчастливилось работать с одними из величайших гримеров, мастеров спецэффектов и дизайнеров существ всех времен, я это все уже проходил. Всегда круто увидеть безупречно сделанного реального монстра». – Фред Деккер, сценарист

# БЕГЛЕЦ

## ХИЩНИК

В основе этой франшизы одно из самых легендарных существ современной научной фантастики – Хищник в биошлеме. «Идея инопланетного охотника неизменно популярна, – говорит Шейн Блэк, – может быть, дело в костюме, может, в устрашающих дредах, но, мне кажется, в основном это идея, что за тобой кто-то охотится и ты понимаешь: это пришелец из космоса, он пришел, потому что ему стало снучно там, у себя, он хочет сразиться с нами, а то и убить».

Для Брайана Принца, сыгравшего Хищника в фильме, достоверность чудовища – ключ к роли. «Он очень похож на человека: у Хищника две ноги, руки с пятью пальцами, два глаза; ты узнаешь силуэт человека, но это больше, чем человек. Он огромный, у него есть мандибулы. Это точно инопланетянин, но не так уж сильно отличающийся от человека, и, я думаю, это и есть самое страшное».

► Работа над маской Хищника  
в Amalgamated Dynamics, Чатсворт, Калифорния

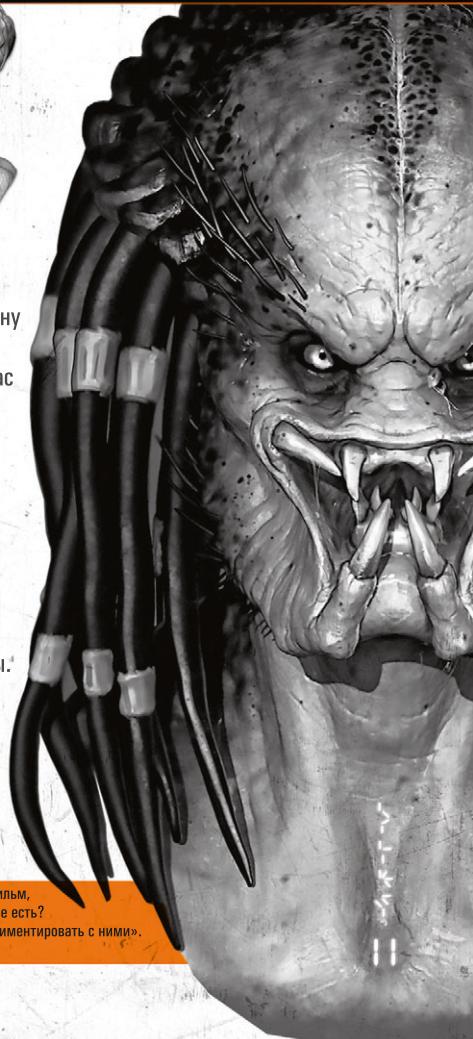




Отдавая дань уважения легендарному дизайну Стэна Уинстона из оригинального фильма, авторы создали настоящего монстра. «Сейчас все снимают с компьютерной графикой, — говорит сценарист Фред Деккер. — Да, в нашем фильме есть графика, но не в теле Хищника, там ее не найдете».

Костюмы Хищника создали Том Вудрафф и Алек Гиллис из Amalgamated Dynamics, ветераны своего дела, работающие в сфере создания монстров порядка 30 лет, они делали костюмы первого фильма франшизы. «Они сами монстры в создании текстурных чудищ с помощью пластического грима и старомодных резиновых костюмов, — рассказывает исполнительный продюсер Бен Баннерман, — но теперь они вышли на совершенно новый уровень».

► «Дреды весьма символичны. Пока мы снимали фильм, мы часто спрашивали себя: «Почему они такие, какие есть? И для чего они вообще?» Ну, и нам пришлось экспериментировать с ними». — Фред Деккер, сценарист





## ▼ БЕГЛЕЦ △ МАСКА

«Новое снаряжение делает его намного более совершенным, – говорит реквизитор Дэвид Даулинг. – Мы не говорим, что прошло много времени, но определенно произошла эволюция в дизайне вооружения: оно стало более функционально и практично. Сама маска имеет такую же форму, что и изначальная. Мы хотели уйти от слишком простого дизайна и добавить деталей».



## ▼ БЕГЛЕЦ △ ПЕРЧАТКИ

«Перчатки теперь закрывают всю руку, а не только верх, как раньше. Мы хотели намекнуть, что она многофункциональная, и многих ее возможностей мы еще не видели», – говорит Даулинг.



«Но фильм, по сути, об их мини-компьютере, – говорит Мартин Юст. – Это главное устройство, именно с его помощью можно управлять кораблем. Что-то вроде мозга. Так что это доминанта всего фильма».





## ▼ БЕГЛЕЦ △ БРОНЯ

«Все, что внутри, так же функционально, как то, что снаружи, – говорит художник по костюмам Тиш Монахэн. – Броня и тканевые части костюма склеены или сплелены липучками так, что это выглядит как одно целое. Я пересчитал все части, из которых сделан костюм, и их порядка 11, все они скреплены воедино так, что это похоже на настоящий скафандр».



▲ «Броня была сделана Кристианом Бекманом, специалистом из Quantum Creation. У него было свое творческое видение, и оно совпало со стремлением Шейна вывести броню на новый уровень».  
– Билл Баннерман, исполнительный продюсер



## ▼ БЕГЛЕЦ △ ОРУЖИЕ

«У нас в Stargazer есть много старых артефактов из прошлых фильмов, что-то вроде музея», – рассказывает Уист. «Сюрикены из оригинального фильма, – добавляет Даулинг. – Это диски с выдвигающимися лезвиями, фактически метательные звезды».



«Мы также используем оригиналную пушку для Беглеца, которую он достает из-за спины», – говорит Уист. «Мы сделали ее из фанатской версии, – поясняет Даулинг. – Просканировали 3D-сканером, переработали, напечатали и покрыли резиной».

## БЕГЛЕЦ ▶

THE PREDATOR  
THE ART OF THE HUNT

Предложение сыграть хищника для Брайана Принца было неожиданным. «Вообще-то я занимался паркуром, – говорит он. – Кто-то называет это фрираном. Это искусство перемещения и преодоления препятствий в окружающем пространстве разными способами, с использованием прыжковых элементов. У меня было несколько каскадерских проектов в Атланте, ну, день здесь, пять там, потом я переехал в Сиэтл и там работал в тренажерном зале, занимаясь паркуром. Однажды мне позвонил Лэнс Гилберт и сказал что-то вроде: «Я координатор каскадеров с киностудии, кто-то мне сказал, что у тебя рост 207 см и ты занимаешься паркуром». Вот это поворот!»

«Первый *Хищник* был успешен в том числе из-за того, что Кевин Питер Холл был 220 см в костюме, и он был танцором с балетной подготовкой, – вспоминает Алекс Гиллис. – Эти плавные движения, эта грация – это то, что было нам важно. И 30 лет спустя, когда мы услышали, что на примете есть двухметровый парень, занимающийся паркуром, мы восхлинули: «Вау, это фантастика!» И Брайан отлично справился».

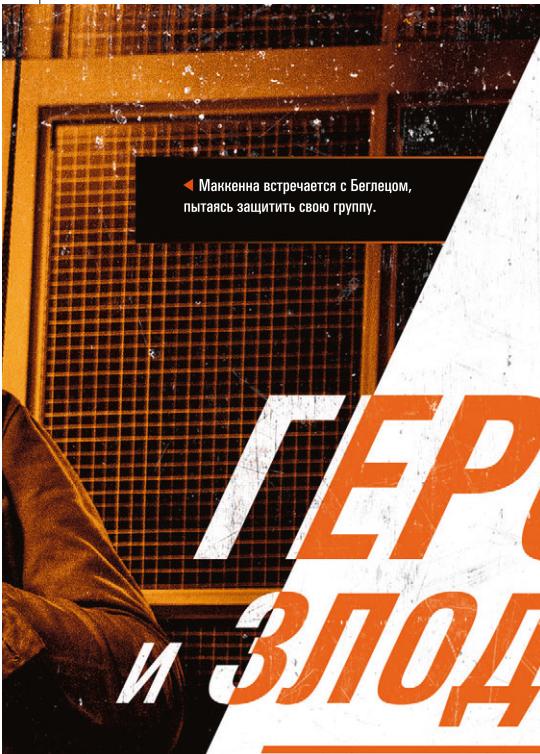


► Костюм требовалось часто ремонтировать в процессе съемок. «Потому что с теми трюками, которые исполнял Брайан в роли Хищника, повреждения неизбежны, – говорит художник по костюмам Тиши Монахэн. – После 12, а то и 14 часов съемок мы работали всю ночь над починкой костюма, так как к следующему дню он снова должен был быть целенький».



15



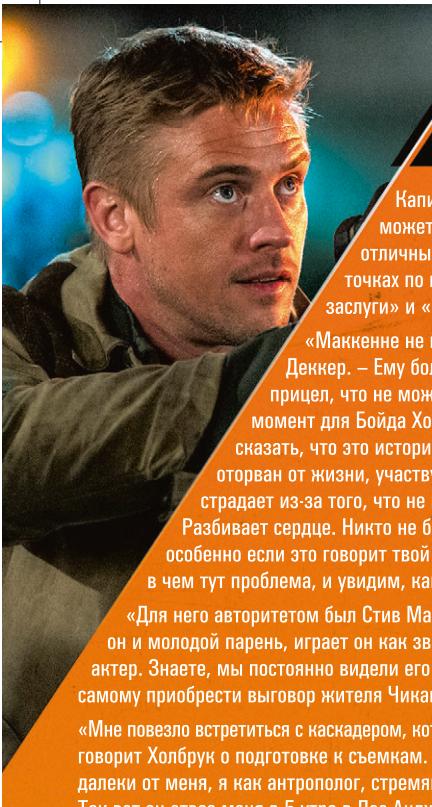


► Маккенна встречается с Беглецом, пытаясь защитить свою группу.

# ГЕРОИ и злодеи



## ► МАККЕННА



Капитан Куин Маккенна, отдалившись от жены и сына, может быть, и паршивый муж и отец, но солдат он отличный. Снайпер армии рейнджеров, он побывал в горячих точках по всему миру и имеет медали «За выдающиеся заслуги» и «Серебряная звезда».

«Маккенна не нравится его обыденная жизнь, – говорит Фред Деккер. – Ему больше нравится смотреть на мир сквозь снайперский прицел, что не может не влиять на отношения с семьей». Это ключевой момент для Бойда Холбрука, который играл эту роль. «Вы можете попросту сказать, что это история об отце и сыне, – говорит он, – отце, который оторван от жизни, участвует в операциях в Мексике. Больше всего Маккенна страдает из-за того, что не видится с сыном. Это причиняет ему сильную боль.

Разбивает сердце. Никто не будет рад услышать, что делает плохо свою работу, особенно если это говорит твой сын. Они не знают друг друга. Но мы поймем, в чем тут проблема, и увидим, как они воссоединятся».

«Для него авторитетом был Стив Маккуин, – говорит Шейн Блэк о ведущем актере. – Хотя он и молодой парень, играет он как звезда старой школы. Он настоящий драматический актер. Знаете, мы постоянно видели его в наушниках, он слушал Денниса Фарина, чтобы самому приобрести выговор жителя Чикаго».

«Мне повезло встретиться с каскадером, который раньше был снайпером «морских котиков», – говорит Холбрук о подготовке к съемкам. – Я люблю играть персонажей, которые слишком далеки от меня, я как антрополог, стремящийся понять разнообразные существа.

Так вот он отвез меня в 5 утра в Лос-Анджелес на пляж Санта-Моника для тренировки».

▼ «Для него авторитетом был Стив Маккуин», – говорит Шейн Блэк о Бойде Холбруке.





## ▼ КЕЙСИ

THE PREDATOR  
THE ART OF THE HUNT

В образцах Хищника была найдена ДНК человека, и Stargazer привлекла эволюционного биолога доктора Кейси Брекет для выяснения причин этого феномена. Кульминационным моментом ее карьеры становится хаос из-за побега Беглеца, тогда Кейси и поняла, что Stargazer не те, кем кажется на первый взгляд.

Оливия Мунн черпала вдохновение для роли Кейси в образах своих родных. «Я собрала ее сразу из нескольких человек, но в основе – моя кузина Энджи, самый умный человек, которого я когда-либо знала. Ее работа не слишком прибыльная, она мотается по всему миру, была в Афганистане, Сомали, Руанде, и мы никогда не знаем, где она точно, но мы точно знаем, что она где-то в опасном месте, где ее помощь нужна как никогда. Она любит помогать людям и обожает свою работу».

Когда Кейси объединяется с Маккенной и психами для противодействия Хищнику, Мунн понимает, что ей нужно развить пару новых способностей. «Мой персонаж вынужден оставить свою чистую уютную лабораторию с собачками, где можно предаваться интеллектуальной работе, и вместо этого выбиваться из сил в беготне от Хищника».

▼ Кейси – «девушка, которая так же крута, как парень», – говорит Фред Денкер





## ПСИХИ ▾

«Шесть человек, не работающих на правительство, – рассказывает Шейн Блэк. – Они – забытые солдаты-неудачники. Они сломлены. Они все по той или иной причине вышли из круга доверия. Но как бы то ни было, зачем-то они оказались

вместе. Эти чуваки с невероятным боевым опытом и серьезными коммуникативными проблемами – здакая «грязная полулюдина» – оказались в одном месте в одно время.

Они вынуждены действовать заодно. Члены группы держатся друг за друга, потому что, когда ты остаешься в одиночестве, в голове роятся темные, странные мысли. И только благодаря поддержке окружающих эти люди могут собраться и отправиться на свою последнюю миссию. На миссию, которая не была никем санкционирована, куда их попросту вбрасывают, но они берутся за это и говорят: «Знаете, на нас всем плевать.

Сказать правду, нас уже вычеркнули. Они думают, мы все дебилы.

Так что, пока мы тут без присмотра санитаров, почему бы нам немножко не спятить и не завалить эту хреновину? Вот умора будет».





## ▲ ТРЕЙГЕР

Трейгер, которого сыграл Стерлинг К. Браун, несомненно, является антагонистом Маккенни и психов, но он необязательно плохой парень. «Я никогда не представлял его таким, – говорит Браун.

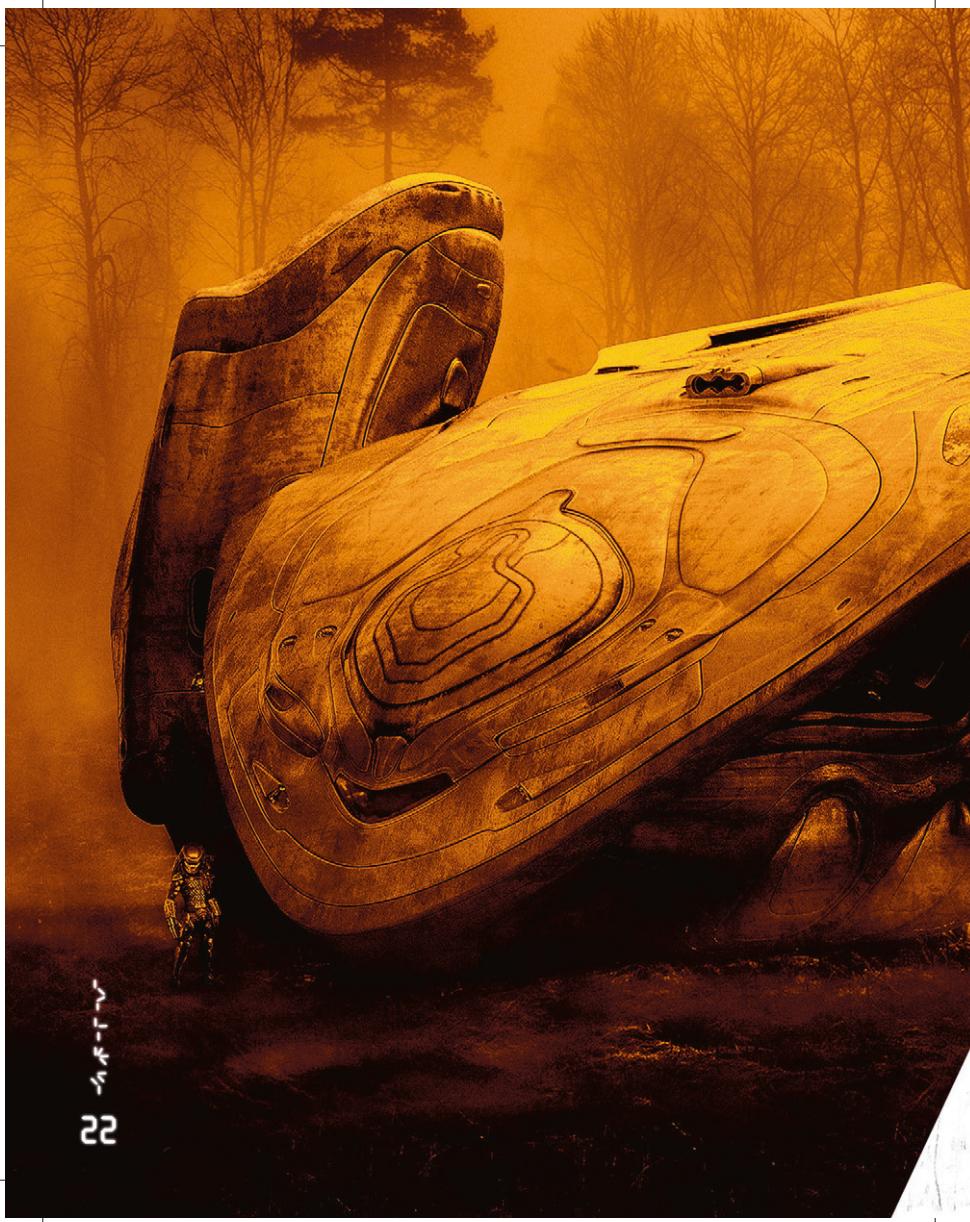
– Мне нравится идея сыграть кого-то не столь плохого или того, кто, закручивая усы, преследует собственные цели, расходящиеся с целями остальных. Я думаю, во время холодной войны все вещи классифицируются четко: как очень хорошие либо очень плохие. В этом фильме мы стараемся находить компромиссы. Трейгер знает, что Маккенне нужно держать в секрете то, что ему пришлось столкнуться с Беглецом.

Но он неплохой парень, в этом нет ничего личного, Маккенна просто оказался не в то время не в том месте и стал обладателем информации, которой у него не должно было быть. Трейгер просто минимизирует последствия. Он начинает тайную операцию, известную как Stargazer, на секретном заводе в Грузии. «Программа Stargazer, вероятно, вначале работала под эгидой ЦРУ, – рассказывает Браун. – Данные, которые Stargazer имеет о Хищниках и их вторжениях на планету, отвергаются правительством. В действительности Stargazer дает правительству эту информацию. Они являются субподрядчиком, предоставляющим информацию государству, в то время как государство доверяет им принимать самостоятельные решения».



▲ Трейгер с Рори на борту корабля





1  
2  
3  
4

22



◀ Ранний концепт-арт корабля Хищников, один из которых стоит рядом для масштаба

# КОРАБЛЬ

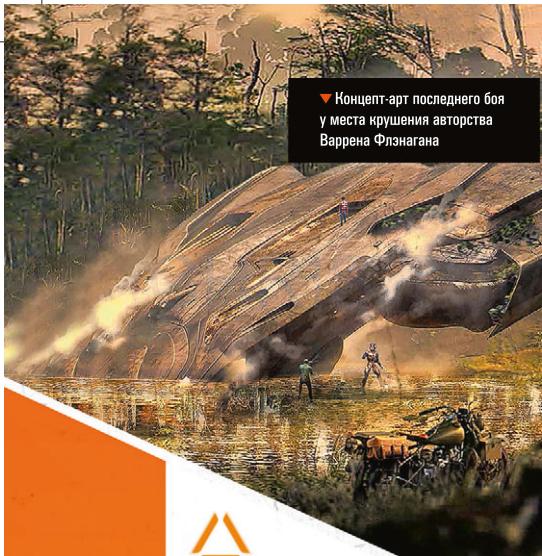
## ПОЯВЛЕНИЕ КОРАБЛЯ

Трейгер приезжает с Рори на место крушения корабля Хищников, которое находится глубоко в лесах сельской Грузии. Местность огораживают забором под тоном, ее охраняют наемники *Stargazer*.

Проекторы освещают жуткую картину: тропа из поваленных деревьев и обломков ведет к сбитому космическому кораблю.

Наемники накрывают корабль брезентом, а техники подключают кабель.

«Это должен был быть искусственный интеллект Хищников, – говорит Мартин Уайст. – Он подключен ко всему. В том числе к консоли корабля, к интерьеру и обшивке. Хищники повсюду. Мы хотели отойти от этого дикого дизайна и сделать его более органичным, но все же выглядящим технологично».



▼ Концепт-арт последнего боя у места крушения авторства Варрена Флэнагана



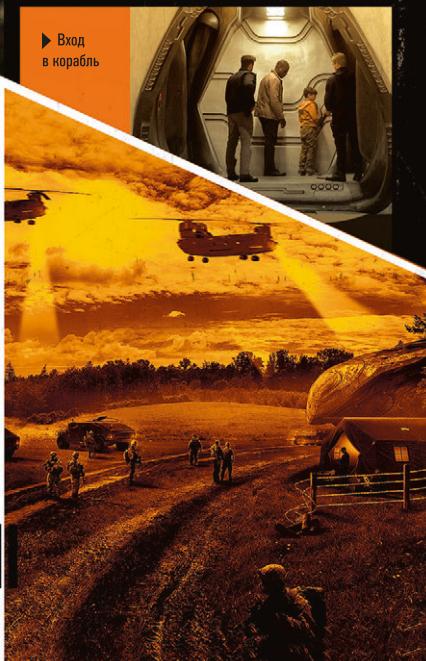
Маккенна наблюдает за ситуацией с холма, его винтовка заряжена и готова к бою. Он наблюдает за тем, как Трейгер ведет Рори к корабельному люку. Мальчик вводит код, и дверь открывается.

«С космическим кораблем было сложно, потому что мы не знаем, что такое правильный или неправильный корабль, – говорит Парди. – Мы решили ничего не проверять, просто пришли к выводу, что этот корабль подходит нашему персонажу. Мы знали, что он должен выглядеть, как его корабль, а не просто вверенное ему транспортное средство. Для этого мы добавили ему на обшивку такую текстуру, чтобы вы могли сразу почувствовать, что он прибыл с планеты Хищников».

► Ранний концепт-арт корабля Хищников, покрытого презерватом и окруженнего наемниками Трейгера.

## THE PREDATOR THE ART OF THE HUNT

В отличие от интерьера, экстерьер корабля Хищников был сделан с помощью компьютерной графики. «Знаете, как сейчас делается кино – с синим экраном, – говорит декоратор Хамис Парди. – На экране виден огромный корабль, но на самом деле мы построили лишь обшивку, чтобы в него можно было забраться. Нам же надо вписаться в декорации, нужно установить их правильно и подогнать, но всегда есть нестыковки. Мы сделали лишь кусок крыши, где они сражаются, а остальная часть была дорисована на компьютере».

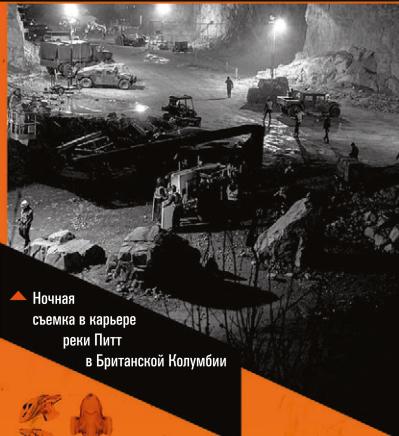


## ▼ КОРАБЛЬ



► Как транспортировали корабль Хищников

► Единственная функциональная часть корабля Хищников – дверь-трап. Остальная часть корабля смоделирована с помощью спецэффектов.



► Ночная съемка в карьере реки Питт в Британской Колумбии



► Модели компьютера и окончательный рендеринг спасательной капсулы Беглеца.

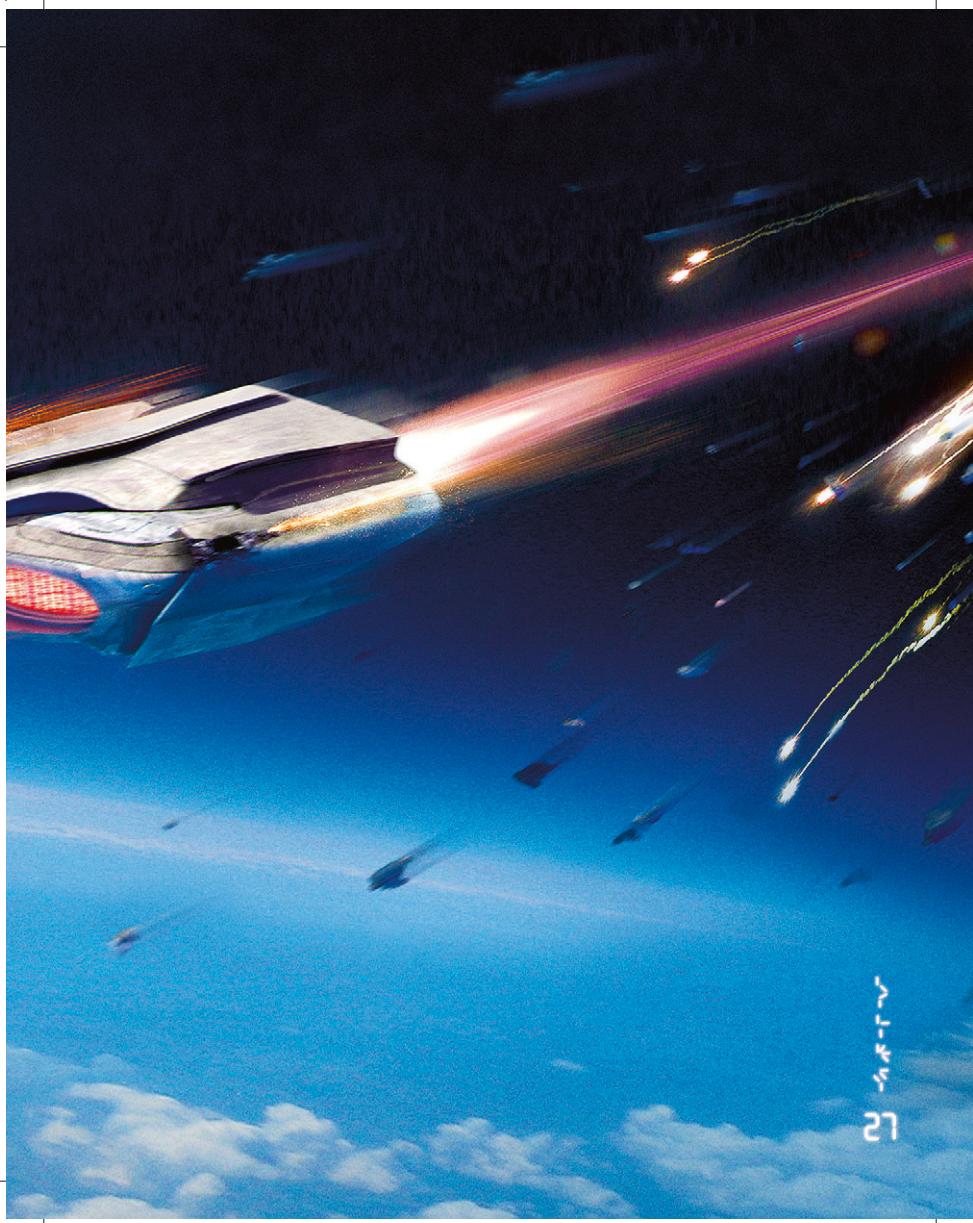
«Карьер – роскошная декорация и очень драматичная».

– Джон Старт, исполнительный продюсер



1  
2  
3  
4  
5

26



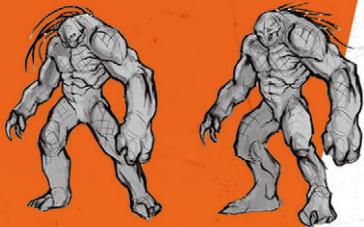




► Хищник-убийца прибывает,  
чтобы бросить вызов героям.

# ОХОТА

«Кодекс чести – это то, что мы все так любим в оригинальных фильмах о Хищниках, – говорит Джон Дэвис. – Охотник охотится, но есть правила, и их надо соблюдать. Но по мере развития Хищников их общество меняет приоритеты и правила».



▲ Изменение  
дизайна  
Хищника-убийцы

«За идеей Хищника-убийцы стоит стремление создать идеального воина для расы, используя достижения генетики», – объясняет супервайзер спецэффектов Джонатан Ротбарт.

«Они не просто охотятся, – говорит Джон Дэвис. – Они на протяжении многих лет навещали нашу планету, а теперь их планета начинает остывать, а наша – наоборот».

«У Хищников наука и техника ушли далеко вперед, – говорит Шейн Блэк. – Их вид одержим концепцией выживания, что означает развитие генетики, евгеники и усовершенствование ДНК. Так что они охотятся не ради забавы. Трофеи, которые они добывают, содержат ДНК всех особей, на которых они охотились. Самых отчаянных, ловких и искусных особей. Они находят самых лучших обитателей планеты, вырывают им хребты и смотрят, могут ли они выделить пару-тройку характерных свойств, чтобы улучшить себя и стать еще ближе к машинам-убийцам».



# ХИЩНИК-УБИЙЦА ▾

## «Он сам оружие»

— Джонатан Ротбарт, супервайзер спецэффектов

Хищник-убийца ▾  
в боевой броне



«Убийца не сильно отличается от остальных Хищников. Основные черты лица, челюсти и дреды все те же. Этот Хищник просто биологически продвинутый: он десять футов в высоту, может менять цвет, а тело обрашает броней, когда он переходит в «боевой режим». Он стал самым беспощадным, самым свирепым, самым мерзким из мерзялцев. В этом отличие», — Мартин Уайл, художник-постановщик





32

«Собаки – гончие Хищников-убийц, – говорит супервайзер спецэффектов Джонатан Ротбарт.

– Они выходят, находят свою добычу и, если надо, убивают ее. И в течение всего фильма героям приходится сражаться с ними, но одной из них делают лоботомию, после чего она привязывается к Кейси, словно домашний питомец».

«Эти собаки почти как наши, и у них тоже есть своя индивидуальность, – говорит другой супервайзер спецэффектов Мэтт Слоун. – И вы можете видеть, с какой любовью Хищник-убийца общается с этим существом.

Это раскрывает характер Хищников еще лучше: у них есть питомцы! Это другое измерение. И собаки, кстати, милые. Они большие и до ужаса страшные, но по-своему милые... и хищненькие».

▼ Эволюция морды собак Хищников



## ▼ СОБАКИ ХИЩНИКОВ



▼ Макеты гончих  
Хищников, сделанные  
Amalgamated Dynamics



▼ Каскадер Тревор Эдди использует  
костюмы для симуляции собаки-хищника.  
Зеленые дреды нужны для визуальных  
эффектов при обработке.





# ХИЩНИК

ИСКУССТВО ОХОТЫ





© 2018 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.  
© 2018 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved.  
TWENTIETH CENTURY FOX, FOX and associated logos are trademarks of  
Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities.