

# Легендарный скакун – фильм «Феррари»

Бастер Ллойд

**М**айкл Манн – один из самых интересных голливудских режиссеров, который сделал себе имя на полицейских и криминальных историях. Зритель навсегда запомнит его «Схватку» (1995) и «Соучастника» (2004), но есть в фильмографии мастера и биографические картины. В начале нулевых он снял «Али» (2001) о легендарном боксере Мохаммеде Али, а в 2023 году на экраны вышла лента «Феррари» об основателе и конструкторе знаменитых итальянских суперкаров. В этой статье рассказывается о создании новой картины мэтра, которая, увы, не станет такой же классикой как «Схватка», но обязательно найдет своего зрителя.

## Замысел

Может показаться, что Майкл Манн решил взяться за проект «Феррари» после успеха драмы «Форд против Феррари», но это не так. Идея пришла к нему в голову в начале 2000-х. К сожалению, дальше сценария работа

не продвинулась. Тем не менее художественный и коммерческий успех «Форда против Феррари» помог Майклу Манну убедить студию STX профинансировать его картину на схожую тематику. На роль Энцо Феррари изначально рассматривался Кристиан Бэйл, но в итоге его сыграл Адам Драйвер.

Съемки ленты проходили в Италии с июля по октябрь 2022 года. Оператором-постановщиком пригласили молодого амбициозного Эрика Мессершмидта, громко заявившего о себе драмой «Манк» Дэвида Финчера. Супервайзером визуальных эффектов утвердили Криса Ритво, который привлек к работе британскую студию MPC.

## Работа с режиссером

Студия MPC вошла в проект на ранней стадии. На подготовительном этапе фильмом занимался лондонский офис, но когда процесс докатился до монтажа и обработ-



Слева – исходные кадры, снятые камерой, справа – эти же кадры после достройки (верхний ряд), добавления массовки (средний ряд) и перестройки фона

ки, то картину подхватили специалисты из Торонто. Для многих сотрудников сотрудничество с Майклом Манном стало большим событием.

*«Я был большим поклонником Майкла Манна с самого детства, – рассказывает Крис Ритво. – Мне нравились «Последний из могикан», «Свой человек» и, конечно же, «Схватка». Мои первые встречи с Майклом прошли замечательно, он был очень приветлив. Мы вместе посмотрели съемочный материал и обсудили будущий фильм. Наблюдать за работой Майкла было удивительно, он всегда подавал пример, будучи самым трудолюбивым человеком в аппаратной. Его энергия заразительна, а тот факт, что он пытается снять этот фильм уже более 20 лет, говорит о том, что все действительно ставили цель сделать лучший фильм из возможных».*

## Реализм

Майкл Манн любой свой проект начинает с референса и всегда требует максимального реализма. Акцент неизменно делается на съемочном материале, поэтому любое вмешательство должно быть органичным и не выделяться в кадре, чтобы не нарушалась драматургия изображения.

*«У нас было много материала, в том числе фотографий и отчетов о реальных гонках и событиях тех лет, – комментирует Крис Ритво. – Если возникал вопрос, что и как должно выглядеть, то мы всегда начинали с обращения к справочнику. Майкл требовал, чтобы точность в деталях была на первом месте, поэтому она имела первостепенное значение. Было очень интересно подбирать кадры и решать, на чем будет сфокусировано внимание зрителя. Если что-то не получалось, то мы обсуждали и выявляли различные проблемы, которые могли бы возникнуть, но чаще просто старались свести все к самой простой форме, чтобы не менять в отснятом кадре слишком много».*

## Вендоры

Студия MPC была выбрана в качестве основного производителя визуальных эффектов. Команда художников выполнила львиную долю тяжелой VFX-работы по созданию окружения и толпы.

*«Количество кадров с эффектами для фильма такого масштаба не было огромным, – вспоминает Крис Ритво, – поэтому мы стремились к сохранению наибольшего объема в стенах студии MPC, где трудилась команда из четырех специалистов по композитингу во главе с супервайзером Ником Рейнольдсом. Дополнительно мы только привлекли специалистов Savage VFX, которые были рекомендованы нам и имели отличную репутацию благодаря сериалу «Охотники за разумом». В Savage VFX взяли за гоночный эпизод перед титрами, а художники BOT VFX отвечали за перекраску автомобилей».*

После того, как все вендоры были отобраны, встал вопрос с координацией. *«Я находился с командой в Лос-Анджелесе, – рассказывает Ритво. – Мы постоянно контактировали с отделом монтажа, который оказывал огромную помощь в создании превизов почти для всех кадров с визуальными эффектами, прежде чем мы отправляли их вендорам. Это было важно для того, чтобы получить предварительный недорогой результат и заручиться одобрением Майкла до финализации эффектов в студии. В общем, наша пре-*

*красная команда под руководством продюсера Бет Хоу координировала работу отдела монтажа и трех вендоров, чтобы соблюсти производственный график».*

## Модена

Поскольку основные съемки проходили в итальянском городе Модена, то художникам не пришлось слишком много переделывать. *«Съемки проходили в большинстве исторических мест, – комментирует Ритво, – так что у нас был идеальный референс того, как это все должно выглядеть. Визуальные эффекты помогли связать город со знаменитым гоночным треком, который когда-то находился в Модене, а теперь стал парком. Художественный отдел перестроил гоночную трассу в другом месте. Специалисты совместили две локации вместе с помощью 2,5D-изображений на месте трека в программе Nike, чтобы мы могли видеть линию горизонта Модены за кромкой деревье, в частности, колокольню Дуомо ди Модена».*

Толпа зрителей также была важной частью работы отдела графики, монтажа и обработки. Дело в том, что одной из особенностей итальянской гонки было ее проведение на открытой местности вблизи зрителей. Толпа зачастую находилась в самом центре событий, иногда всего в паре метров от машин без какого-либо ограждения.

*«Актёров массовки снимали на зеленом фоне, – говорит Ритво. – Материал послужил основой для большинства кадров с увеличением толпы в студии MPC. На более дальних планах, где нам требовалось еще большее количество людей, мы переходили на цифровые элементы массовки, чтобы заполнить задние ряды. Сочетание этих двух методов всегда помогает добиться требуемого реализма».*

## Финальная авария

Студия MPC также участвовала в создании финальной аварии, когда Ferrari врезается в толпу в городке Гуидиццо-ло. *«Сцена снималась на натуре в Италии, – рассказывает Ритво, – постановщики трюков со своей командой воспроизвели столкновение, перевернувшее Ferrari на улице. Даже без толпы зрителей кадр смотрелся впечатляюще. Затем наша группа отдельно сняла статистов. На монтаже этих героев мы продублировали в виде цифровых моделей, которые были анимированы и разлетались в разные стороны в момент удара».*

Основной упор в работе над графикой всегда делался на соответствие референсу и съемочному материалу. *«На съемках было сделано так много красивых кадров, что основную часть работы проделали за нас, – завершает рассказ Ритво. – Все, что приносилось в кадры, должно было сочетаться с ними и выглядеть органичным. Очень редко удается работать над проектом такого масштаба с режиссером уровня Майкла Манна, который снимает сложносочиненную драму с противоречивыми характерами, а не заурядный боевик».*

Биографическая драма «Феррари» была включена в конкурсную программу Венецианского кинофестиваля и удостоилась номинации на премию BAFTA за лучший звук. Повторить успех драмы «Форд против Феррари» у ленты Майкла Манна не вышло. Тем не менее вряд ли он сильно переживает на этот счет. В историю Голливуда он уже вошел с другими своими картинами. ■