

«Черная пантера» – фильм с бюджетом 150 млн долларов

Бастер Ллойд

На мировые экраны вышел комикс «Черная пантера», который продемонстрировал феноменальную прыть в кинопрокате. Буквально за месяц опус про темнокожего супергероя вошел в число наиболее успешных комиксов семейства Marvel. К проекту можно относиться по-разному, но его техническая сторона реализована на самом высоком уровне.

Декорации

Большинство декораций Ваканды было возведено в павильонах на студии в Атланта, в том числе такие, как Совет племен, Центр дизайна Ваканды (место исследований и разработок принцессы Шури), древний подземный Зал королей и самая яркая – Водопад воителей, церемониальное сердце высококочтимых традиций Ваканды. Водопад был воплощен благодаря невероятным со-

вместным усилиям специалистов художественной группы и отдела спецэффектов.

На возведение декорации «Водопад воителей» ушло около четырех месяцев. Ее площадь составила 836 м², а высота – 11 м. А еще был построен резервуар с водой глубиной 2 м, над которым нависали девятиметровые скалы. Общая же высота утеса «Водопада воителей» с учетом той части, которая была создана с помощью компьютерной графики, превышала 30 м. Команде каскадеров пришлось оборудовать альпинистскими крепежами все выступы на утесе, чтобы обеспечить безопасность актеров массовки, которые на них стояли.

Мастера из департамента художника Ханни Бичлер сделали основу декорации из строительной пены – ее потребовалось более 700 м³. С помощью пены художники создали скалы, похожие на те, что встречаются в заповеднике Ориби Гордж в Южной Африке.

Действующий водопад, низвергающийся с высокого утеса, был создан с помощью шести больших подводных насосов, которые прокачивали около 500 м³ подогретой воды, она стекала по декорации со скоростью 110 м³/мин, а затем снова поступала в систему.

Главная художница проекта даже продумала и создала запутанную систему тоннелей, сокрытых в задней части декорации, которые позволя-



«Черная пантера» – первый фильм Marvel о чернокожем супергерое



Кадры аэросъемки совмещались с трехмерной компьютерной графикой

ли более чем сотне актеров массовки проникать на разные уровни этой массивной скалы. Дно водного резервуара декорации «Водопад воителей», где проводились церемониальные бои, сделали мягким, заботясь о здоровье каскадеров, но выглядело оно как каменное. А чтобы поверхность дна стала достаточно шершавой для устойчивости босоножных бойцов, строителям пришлось дополнительно ее обработать.

Декорация «Совет племен» – яркий пример того, как старый мир может переплетаться с новым. Ее дизайн был тщательно проработан, а реализована она была за счет сочетания физических объектов и визуальных эффектов, за которые отвечал Джеффри Бауманн, ранее уже работавший над несколькими блокбастерами студии Marvel.

Проанализировав визуальный язык картины, в котором преобладают округлые формы, Бичлер решила развить идею круга жизни, присутствующую многим из мировых культур, а также сочетать старое и новое.

«Мы пытались переплести две идеи – прошлого и настоящего, но чтобы прошлое обязательно читалось. От него не уйти», – объясняет Бичлер.

Команда Бичлер поместила в центр зала руины, а на них нанесли высокотехнологичное стеклянное покрытие. Таким образом, Совет племен в фильме заседал в буквальном смысле на руинах – символе их древней истории. На металлические колонны зала Бичлер нанесла письмена на старом нигерийском диалекте, что было сразу же подмечено одной из актрис массовки нигерийского происхождения.

«Она посмотрела на письмена и сказала, что понимает их смысл. Так что в декорации, созданной современными средствами и материалами, у нас есть текст V века, и это сработало», – рассказывает Бичлер.

«Я помню, как однажды пришла на площадку в день, когда у меня не было съемок, а группа работала над сценой в зале Совета племен. У меня по спине побежали мурашки, потому что я увидела, как могли бы выглядеть африканские государства, если бы им дали возможность самостоятельно развиваться», – вспоминает актриса Лупита Нионго.

Одной из самых сложных в плане производства, размаха действия и съемок стала декорация подпольного казино. В одном из подвалов шумного, многолюдного рыбного рынка Чагальчи в городе Пусан (Южная Корея) притаилось роскошное казино, где происходит первая эпическая встреча главного героя Т'Чаллы, агента Росса и злодея Улисса Кло. Она заканчивается масштабной боевой сценой с последующей скоростной погоней по улицам Пусана. Сцену внутри казино сняли в павильоне студии в Ат-

лантае, а погоню – в бурлящем прибрежном городе Пусане. Режиссеру Райану Куглеру нравился Пусан и его окрестности, и этот город идеально вписался в видение режиссером данной сцены.

«Мы были на седьмом небе от счастья, получив возможность снимать одну из сцен фильма в Пусане, – вспоминает Куглер. – У этого города потрясающая энергетика, на его живописных прибрежных улочках современная архитектура соседствует с историческими зданиями. Этим он напомнил мне мой собственный район в Сан-Франциско».

Съемочная группа провела в Пусане, расположенном у подножья горы Кымджонсан, почти две недели, работая над захватывающей сценой погони, которая проходила по таким легендарным местам, как пляж Кваналли и район Хендэ.

Райан Куглер хотел, чтобы сцена боя и погони в Южной Корее выглядела безупречно, для



Кадр из фильма. Художников вдохновляли этнические костюмы африканских племен

SFERAVIDEO

Авторизованный поставщик комплексных решений для кинематографа и ТВ

Системная интеграция
Все виды сервисной поддержки

Один из кадров с визуальными эффектами



Полностью компьютерный кадр



Полностью компьютерный кадр



Часть кадров были созданы на студии Method



этого он посадил монтажера прямо на съемочной площадке, и тот монтировал сцену в режиме реального времени. Такой подход – редкость в киноиндустрии, но Куглер выбрал именно его, так как очень хотел, чтобы все трюки и спецэффекты гарантированно смотрелись так, как было задумано.

Для Энди Серкиса, который играет Улисса Кло, работать в кадре со своим давним партнером по трилогии «Хоббит» Мартином Фриманом, да еще в такой эпической сцене, как разборка в южнокорейском казино, было просто удовольствием.

«Это нереально крутая сцена, – вспоминает Серкис. – Участвовать в этой сцене с Мартином было очень весело и увлекательно, учитывая размах боя и самые уникальные физические трюки, которые я когда-либо видел. Это была фантастика!».

Костюмы

Для нового фильма «Черная пантера» студии Marvel потребовалось пошить 700 костюмов, чтобы одеть представителей новой африканской диаспоры, которые живут в мире технологий будущего, но скрывают это под костюмами обычного африканского племени. Данная задача легла на плечи двукратной номинантки на премию «Оскар» художницы Рут Картер.

Она создавала костюмы для «Амистада», «Сельмы», «Маршала» и других картин, в которых главными героями были афроамериканцы. Но «Черная пантера» – ее первый суперстильный блокбастер Marvel.

Для начала Рут тщательно исследовала тему, просмотрела множество образцов тканей, одежды и украшений на известной барахолке в Пасадене, а также изучила этнический текстиль в Гане. Действие фильма перенесено в наши дни, поэтому большинство описанных в оригинальном комиксе костюмов было адаптировано к сегодняшним реалиям. В картине новый король Ваканды Т'Чалла должен защитить свою страну от неумного и захватнически настроенного иноземца Эрика Килмонгера. Задачей художницы было передать в костюме этническую составляющую, сочетав ее с технологиями будущего.

В команду Картер вошли пять иллюстраторов и 14 дизайнеров одежды и украшений. На стенах ее офиса висели фотографии африканских платьев племен Масаи, Туарега, Зулу, народов Сури и Динка, в том числе мужского корсета из звериных шкур, стеклянных бусин и раковин, а также фотографии образцов пирсинга и бодиарта, абстрактных драпировок и вышивок бисером. Она изучила произведения авангардного мастера плиссировки Иссея Миакэ, винтажные коллекции в африканском стиле от Ива Сэн Лорана и Донны Каран. В итоге все получилось как нельзя лучше.

Визуальные эффекты

В фильме около 2 тыс. планов с визуальными эффектами, над которыми работали сотни специалистов из десятка студий. Программный конвейер (pipeline) на каждой студии был свой, но в основном все симуляции реализовывались в Houdini, а анимация выполнялась в Maya. В качестве системы визуализации (rendering) использовались Mantra и Vray, а текстуры рисовались в Mari.

В мировом прокате картина уже заработала более 800 млн долларов США. Очевидно, что проект получит продолжение. Кроме того, главного героя мы увидим в фильме «Мстители: Война бесконечности», который выходит на экраны в мае этого года. ■



АРЕНДА СТУДИЙ,
АППАРАТНЫХ
И ТВ-ОБОРУДОВАНИЯ



ПЛОЩАДКА ДЛЯ
ПРОФИЛЬНЫХ
КОНФЕРЕНЦИЙ,
СЕМИНАРОВ



РЕКЛАМА
В ТЕЛЕЦЕНТРЕ И
МЕДИА-
СОПРОВОЖДЕНИЕ



ЗВУКОЗАПИСЬ
И ОЗВУЧЕНИЕ



РЕДАКЦИЯ
И МОНТАЖ
ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ



СИСТЕМА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
СВЕТА



СЪЕМОЧНОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ,
ТЕЛЕ- И
ВИДЕОПРОИЗВОДСТВО



ТРАНСПОРТНЫЕ,
СЕРВИСНЫЕ
И ЛОГИСТИЧЕСКИЕ
УСЛУГИ



КОМПЛЕКС
ДЕКОРАЦИОННОГО
ОФОРМЛЕНИЯ

(495) 617 5 617
promotion@telecenter.ru

www.ostankino.ru