

کارگروه فرهنگی انجمن طراحان فیلم سینمای ایران
پرونده تحلیلی - شماره پنجم - بهمن ماه ۱۴۰۲

گزارش تحلیلی طراحی فیلم : پلنگ سیاه ۲۰۱۸ Black Panther 2018

OSCAR 2019



به کوشش

رضاهدی زاده

گردآوری، ترجمه و تالیف

هرضیه جعفر پور لوانانی

Black Panther 2018

Directed by : Ryan Coogler



Production Design
Hannah Beachler



set Decoration
Jay Hart



Costume Design
Ruth E. Carter

Art Direction : Alan Hook

Visual Effects : Daniel Sudick/ Tom Allen(luma pictures)/ Kenneth Au(ILM)

فیلم «پلنگ سیاه» یا بلک پنتر در سال ۲۰۱۹ در ۷ بخش از جمله در بخشهای مدیریت طراحی و طراحی لباس کاندیدای اسکار شد، و در نهایت در ۳ بخش از جمله بهترین مدیریت طراحی، بهترین طراحی لباس موفق به دریافت جایزه اسکار شد. همچنین در بفتا ۲۰۱۹ نیز جایزه بهترین ویژوال افکت را به دست آورد. این اولین فیلم کمپانی مارول است که برنده اسکار شده است.

جوایز

داستان فیلم از یک میلیون سال پیش و با سقوط یک شهاب سنگ در قاره آفریقا آغاز می شود. این شهاب سنگ حاوی ویبرانیوم، سخت ترین ماده در جهان است. مردم واکاندا از ویبرانیوم برای توسعه فناوری های علمی، که در حال حاضر از کشورهای دیگر پیشرفته تر است، استفاده می کنند. با درگذشت پادشاه واکاندا، پسرش تی چالا، تاج و تخت را به ارث می برد. با این حال، برادران او سعی می کنند تا تاج و تخت را از او صلب کرده و با سلاح های ویبرانیوم به کشورهای دیگر حمله کنند. عمده ویژگی فضاپردازانه واکاندا این است که علاوه بر پیشرفتهای صنعتی و شهرسازی، تحت تأثیر مهاجمان استعماری قرار نگرفته است، بنابراین فرهنگ و سنتهای سیاهپوستان آفریقا محفوظ مانده است.

خلاصه

واکاندا سرزمینی آفریقایی است، که به لطف ویبرانیوم پیشرفته ترین کشور از نظر فناوری روی زمین است. واکاندا دارای فضاپیما و پرنده های فلزی و آسمانی پر جنب و جوش در عین حال دارای ویژگی های روستایی (قبیله ای)، شهری و آینده نگر و پیشرفته است. این فیلم داستان یک سرزمین و هویت فرهنگی آن را بیان می کند و توجه را با نمایش صحنه های خلاقانه، به آفریقای در حال رشد و پیشرفت معطوف می سازد.

در مراحل اولیه طراحی، معماری ارگانیک آفریقا، توپوگرافی و میزان آب آن، بررسی نحوه برخورد شهاب سنگ به زمین، همچنین مناطق مختلفی مانند طبیعت، کوه ها و دشت های آفریقا، پل ها و مسیر های حمل و نقل، معادن و متالوژی به خوبی مورد بررسی قرار گرفته است.



ساخت و ساز های لوکیشن های مهم از جمله آبشار جنگجو، تالار پادشاهان، آزمایشگاه شوری، کاخ تی چالا، تپه بزرگ، خیابان های تجاری، دشت و چمن زارهای رونداویل، گوریلای سیتی و کازینو کره جنوبی حدوداً شش ماه به طول انجامیده است.



در این فیلم ویژگی‌های هنری «Afro Futurism» به معنای استفاده از سبک‌های آینده‌نگر که با عناصر فرهنگی، تاریخی و هنر آفریقا ترکیب می‌شود، استفاده شده است. همچنین در این فیلم از معماری‌های «زها حدید» و کاخ باکینگهام نیز الهام گرفته شده است. در طراحی این فیلم به استفاده از منحنی‌های اغراق آمیز و بدون لبه و فضا‌های صمیمی تاکید شده است. همچنین از معماری و استعدادهایی که از آفریقا ظهور کرده اند شامل «دیبدو فرانسیس کره» Diébédo Francis Kéré که معمار اهل بورکینافاسو است و جدیدترین غرفه سرپانتین را طراحی کرده، الهام گرفته شده است. در حالی که مردم واکاندا دارای سنت و زیبایی‌شناسی متفاوتی هستند، قبایل روش زیستی سنتی تری در محدوده مرزهای خود دارند. صنایع دستی که از جهان باستان استخراج شده است در دوران مدرن تعریف تازه‌ای پیدا کرده است. ساخت دکورها و صحنه‌های فضای باز این فیلم در اوگاندا، آفریقای جنوبی، زامبیا و کره جنوبی فیلمبرداری شده است.



در مرکز واکاندا مجموعه‌ای از بناهای شهری قرار دارد که در پیرامون آن، آب قرار گرفته است. ساختمان‌ها در ابعاد و اندازه‌های مختلف دیده می‌شوند. در این فیلم خبری از ساختمان‌های بلند شیشه‌ای مرسوم به سبک آینده‌نگر دیده نمی‌شود و آسمان‌خراش‌های شهر طلایی واکاندا، به کلبه‌های سنتی آفریقای جنوبی اشاره دارند که سقف‌های مخروطی و شبه‌بدوی دارند.



همچنین مجموعه عناصر علمی تخیلی، با ارجاعات معماری آفریقای جنوبی ترکیب می شود تا زیبایی شناسی آفریقایی آینده نگر ایجاد شود. در الگوهای ساختمان های این شهر از دو معماری شاخص زها حدید شامل؛ «wangjing SoHo» و «Dongmon design plaza» الهام گرفته شده است. در هر دو این سازه ها ساختارهای منحنی و آینده نگر با ارجاع به عناصر طبیعی دیده میشود. ساختمان DDP دارای سطوح آلومینیومی موج دار است که شبیه آب جاری است، در حالی که Wangjing SoHo دارای ساختاری منحنی و مخروطی است که به شکل "سه کوه درهم تنیده" طراحی شده است. ساختارهای سیال و منحنی واکاندا با استفاده از رنگ های خاکی و مواد طبیعی ایجاد شده است.



همچنین منحنی های زها حدید با ارجاعات معماری آفریقای جنوبی مثل کلبه های سنتی رونداویل در پایتخت طلایی واکاندا مشاهده می شود. همچنین می توان در الگوی ساخت این شهر ردپای بناهای مایایی و بین النهرین را یافت. در ساخت این شهر از صدها تن خاک و مواد طبیعی استفاده شده است و استفاده از رنگ قهوه ای و سبز نشان دهنده زمین، خاک و طبیعت است و برخلاف سایر شهرهای علمی تخیلی درخشان و براق نیست.

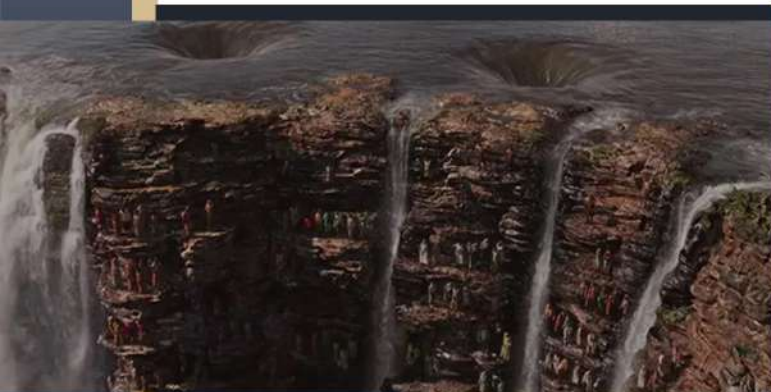
در طراحی فیلم، از دایره های مکرر، برای ایجاد حال و هوایی خاص استفاده شده است. فضاهای دوار با رفتارهایی نمادین، علاوه بر تولید آرامش به لحاظ فرم، سفری مستمر در چرخه زندگی از تولد تا مرگ را در این سرزمین بازنمایی می کند.



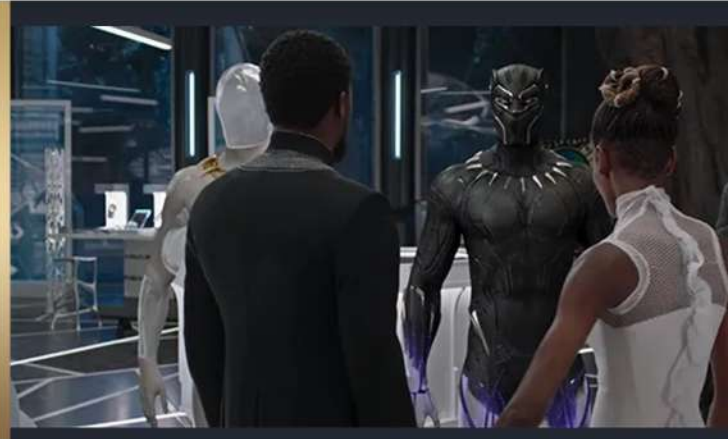
در ساخت کاخ پلنگ سیاه از الگوهای فوتوریستی، همچنین کاخ باکینگهام که مقر سابق پادشاهی و استعمار انگلستان بود الهام گرفته شده است. این فضا الگوی مناسبی برای تکرار شکوه یک قصر را در خود داشته است. تقریباً ابعاد آن نیز از کاخ الهام گرفته شده است. این فضا شامل بافتها و مواد مختلف و تنوع رنگ است. روی محدوده فرش شده، تخت شاهی قرار دارد که هر دو در مرکز کفپوش شیشه ایی که با دیواره هایی متشکل از باریکه هایی از تزئینات فلزی مرتفع ساخته شده، جانمایی شده اند تا اهمیت فضا نشان داده شود.



آبشار «warriors» (جنگجویان) به منطقه ای کوهستانی اشاره دارد که محل تاجگذاری پلنگ سیاه و پادشاهان مختلف است. منبع الهام برای ساخت این لوکیشن، دره اورپی و ساختار رودخانه ویکتوریا در جنوب آفریقا است که با رنگ های طلایی و خاکی و سیاه تکمیل شده است.



پیشرفته ترین بخش سرزمین واکاندا لوکیشن «آزمایشگاه شوری» است که ادغام این فضای تکنولوژیک با طبیعت بومی بسیار چالش برانگیز است. آزمایشگاه شوری، یکی از سازه های دقیق و محاسباتی در مجموعه طراحی شده است. این ساختمان بلند در نزدیکی کاخ قرار دارد و این فضای خلاء گونه برای حفاظت واکاندا و پلنگ سیاه است و بر خلاف حمل و نقل متنوع و متفاوت واکاندا، بالای این فضا خط راه آهن مگلو حرکت می کند. مفهوم woofers در هلند، الهام بخش خیابان هایی بوده که مردم در بافت تجاری آنها با حداقل وسایل نقلیه جا به جا می شوند.



توجه به طبیعت حتی در بازنمایی سنگ ها، خزه های روی سنگ ها و چگونگی تشکیل و لایه بندی آنها، و عنصر رنگ دیده می شود. اهمیت دادن به طبیعت و تنوع لوکیشنهای آفریقا و مناطق مختلف آن به طوری است که نمایش تنوع زیستی از دشت و چمن زار تا کوه های مرتفع تبدیل به نوعی استراتژی در طراحی این فیلم می شود. در لوکیشن «gorilla city» مناطق کوهستانی همراه با برف به نمایش در می آید که بافت جدیدی در تصویرسازی این سرزمین اضافه کرده است.



طراحی صحنه

در طراحی داخلی اتاق قبیله کوهستانی از روش ژاپنی ها برای ساخت این فضا استفاده شده است که چوب ها را به روش خاصی حرارت می دهند که ضمن مقاوم شدن، برای کف سازی استفاده شوند. ضمناً رنگ سوخته آنها سایه خوبی ایجاد میکند که زیباتر به نظر می رسند. با آویزان کردن تنه های درختان در فضا، که تعداد آنها به ۳۰۰ عدد می رسد، فضایی خاص ایجاد می شود. تاج و تخت روی یک کفپوش چوبی قرار گرفته است.



در طراحی لباس این فیلم اشاره به هنر آفریقا و هویت بصری آنها، در ترکیب با سبک های آینده نگر به خوبی نمایان است. از نظر عملکردی همه اقلام پوششی دارای فناوری و عناصری با تکنولوژی پیشرفته واکاندا هستند که زیبایی شناسی ترکیبی لباس را در فیلم یاد آوری می کنند. برخی علائم و طرح ها نیز روی بدن خود بازیگران به اجرا در آمده است. در سرتا سر فیلم شاهد لباس هایی با رنگهای روشن همراه با الگو های تزئینی هستیم.



«تی چالا (T'Challa)» به عنوان شخصیت اصلی مظهر قدرت، سرعت، استقامت و چابکی است. در طراحی لباس او از خصوصیات سایه نما (سیلوئت) با رعایت جزییات و ارجاعات آفریقایی در نظر گرفته شده است و این ارجاعات در طرح پارچه و بافت آن، شکل گردنبد که متاثر از استخوان دندان حیوانات است به خوبی دید می شود. بافت لباس دارای یک الگوی مثلثی است که این مثلث هندسه مقدس آفریقا است.



شخصیت «شوری» با لباس سنتی معرفی می شود که از قبیله دینکا الهام گرفته شده است و سپس در طول فیلم پارچه و لباس های مدرن و پر جنب و جوش برای او انتخاب شده است. در لوکیشن آزمایشگاه شوری تمام قراردادهای پوششی او شکسته شده است. یک دست لباس سفید نیمه براق با لایه ای توری روی آن کار شده است تا بر احساس جوانی و زنانگی در این شخصیت تاکید شود.



برای شخصیت «ناکیا»، لباس پر زرق و برق با شکاف های آشکار در ماموریت کره جنوبی استفاده شده است که با رنگرزی و چاپ کنته روی آن، تولید افکت و بافت شده است. در لباس دیگر او به عنوان جاسوس شوری، از صدف و مهره استفاده شده است.



در این فیلم برخلاف کلیشه های هالیوود با زنان سیاه پوستی روبرو می شویم که زیبایی، خرد و قدرت دارند و اصالت و واقع گرایی از طریق لباس، مدل مو، تزیینات خاص آفریقایی در آنها دیده می شود. مدل موی آنها اغلب کوتاهه و یا دارای بافت مجعد می باشند.

سنت منحصر به فرد قبیله «mursi» در استفاده از سفالینه و دیسک های چوبی نقاشی شده برای لبها در لباس و گریم برخی شخصیت های این فیلم استفاده شده است.



در لباس «ملکه راموندا» یک لباس با سر دیسکی بزرگ دیده میشود که از فرهنگ مردم «زولو» الهام گرفته شده است. این کلاه را زنان متاهل بر سر می گذارند.



در یکی از سکانس های اولیه فیلم، شخصیت مایکل بی جردن از موزه لندن بازدید می کند و یک ماسک با شاخ بلند ترسناک یالدار را می دزدد. این ماسک ها معمولاً تهدید و خشونت را با ویژگی هایی مانند شاخ و دندان های عریان، نشان می دهند. در شخصیت «اریک کیلمونگر» علائم خراش زخم روی بدن او، به وسیله قالب های سیلیکونی طراحی شده و در بخش های سینه، شکم، و عضلات سه سر و دوسر قرار گرفته است که از پیکره هایی که الگوی زخم در آنها تکرار شده، الهام گرفته شده است. او نماینده آمریکای شهری است و در لباس بخش اول فیلم، شلوار فاق دار، ژاکت جین و علائم آمریکایی او مشهود است. در بخش دیگر فیلم لباس او شامل پیراهن آبی، جلیقه تاکتیکی زرهی، شلوار جین و پوتین های جنگی است.



نیزه ها به شکل برگ با شفت چوبی بلند طراحی شده اند. سلاح ها شامل نیزه های مخصوص بوده، گاهی اوقات این ابزار را به یک ریسمان بلند وصل می کنند تا پس از نیزه زدن به دشمن، نیزه را دوباره به عقب کشیده و یک بار دیگر از آن استفاده کنند.

همچنین از سنت منحصر به فرد منسوب به قبیله «ندبله» و «هامر» شامل حلقه های مسی و برنجی که زنان متاهل برای نشان دادن عشق و وفاداری خود به همسر به بازوها، گردن و پاهای خود میبندد در این فیلم استفاده شده است.



در قبیله «کارو در اتیوپی» زنان با استفاده از گچ سفید و اخرای قرمز طرح های دایره ای، مارپیچ و دریچه ای متقاطع ایجاد می کنند تا زیباتر به نظر برسند و در میان جمعیت برجسته شوند، برای جشن های مختلف آرایش می کنند که در این فیلم نیز از این طرح واره ها برای شخصیت های مختلف استفاده شده است.



شخصیت «دورا میلوجه» با زره های قرمز، طلایی و نيزه بلند در دست معرفی می شود که لباس و گریم او از قبیله سنتی آفریقایی «maasai» الهام گرفته شده است که طرح های آن به صورت متقاطع که نشانه همان خطوط و هندسه مقدس با رنگمایه قرمز، آبی، گاهی با مشکی، زرد یا سبز استفاده است. همچنین لباس او از پوست قرمز قبیله هیما الهام گرفته شده است که با خواباندن آن در خاک قرمز به دست آمده است.





عبایی (شنل واره) که افراد قبیله مرزی می پوشند مستقیماً از قبیله «لستو» می آید که یک پتوی معمولی به نظر می رسد اما در طول فیلم به سپر انرژی تبدیل می شود که روی آن الگوهای خاص چاپ شده است.

استفاده از مهره به عنوان زینت در لباس آفریقایی ها را می توان تا ۱۲۰۰۰ هزار سال پیش تخمین زد که قدیمی ترین آنها در صحرای کالاهاری سودان و لیبی کشف شده است و مهره های اولیه از جنس پوسته تخم مرغ، خاک رس، سر شاخه، سنگ، عاج و استخوان ساخته می شده اند. همچنین طرح ها و بافته های کهن در لباس این اقوام دیده می شود.

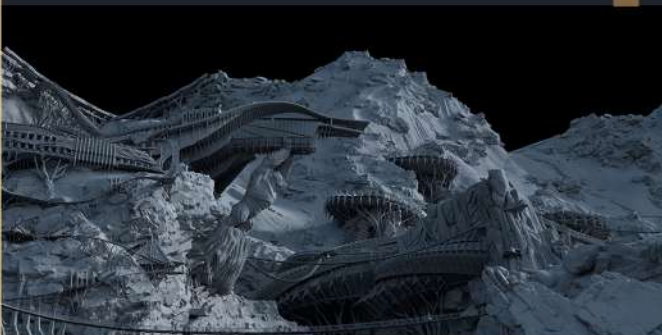


در اواخر فیلم پادشاه تی چالا با عبای کنته دیده می شود که بافت پارچه آن از منطقه «آکان در اشانتی غنا» الهام گرفته شده است.

در قبیله «اوتجیزه» مردان کلاه خمیری به سر، که از ترکیب آرد و روغن یا کره تهیه شده است، معروف هستند. که به دلیل کمبود آب برای تمیز نگه داشتن بدن و محافظت از خود در برابر نیش پشه استفاده میشود که در این فیلم برای برخی شخصیت ها به کار گرفته شده است.



جلوه های ویژه این کار توسط شرکت «DNEG»، «luma picturs»، «ILM» صورت گرفته است. در تمام صحنه های ویژوال افکت این فیلم طیف رنگ های موجود در فرهنگ آفریقایی دیده می شود. ۲۰۵ شات این فیلم، در ویژوال افکت کار شده است. محیط واکاندا با ساختمان های بلند و میلیون ها درخت پوشیده شده است که ابعاد گسترده از این فضا سازی با مدلینگ سه بعدی ساخته شده است.



سرزمین جباری و بالای دامنه کوه و محیط پیرامون آن به صورت کاملا نرم افزاری ساخته شده است. سبک های مختلف معماری آفریقایی، پس از تایید، روی زمینه کوه قهرمان جباری لند پراکنده شده است. سپس صخره ها به صورت کامل شبیه سازی و گسترده شده است که بخشی از طبیعت به شمار می رود.

در صحنه داخلی اتاق، تنه های درختان به عنوان ساختمانی به اندازه کافی آینده نگر به نظر نمی رسد، اما در بافت بیرونی این فضا از الگوی قایق های تفریحی با فناوری پیشرفته الهام گرفته شده است که بر اساس این انتخاب سطوح و کیفیت بافتهای آنها، مصالح، و جنبه های فوتوریستی فرمهای استفاده شده و نحوه ایجاد شهر در کوهستان تصویر سازی شده و پس از آن مدل سازی و ساخت جزییات ساختمان ها شروع شده است.

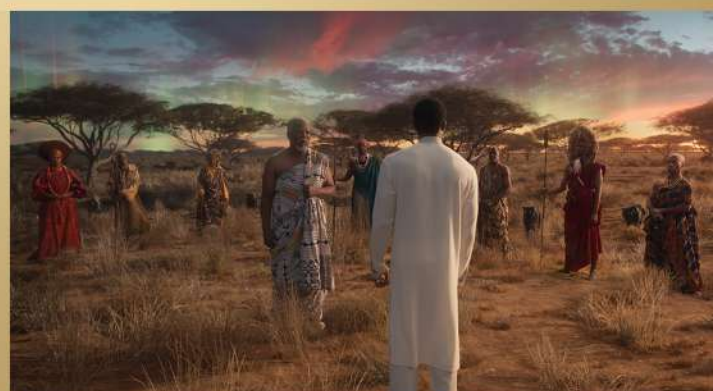
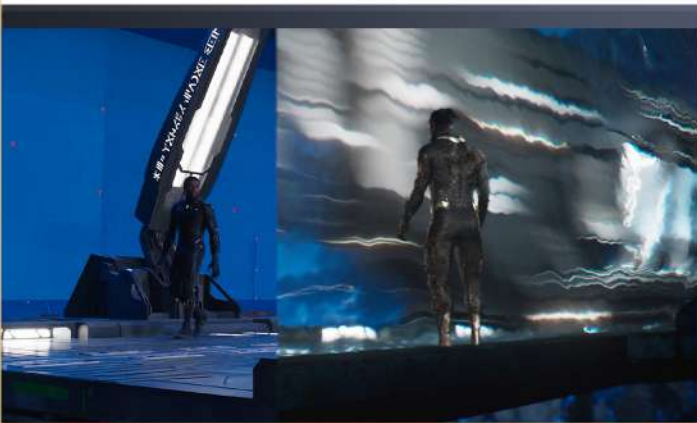
ویژوال افکت

در صحنه درگیری سئول در کابین شوری، خودروی کنترل از راه دور با فناوری هولوگرافی، ساخته شده است، این پوسته نیمه شفاف منعکس کننده صحنه های خیابان مرکز شهر سئول است که در آن تعقیب و گریز واقعی رخ می دهد و توهم حرکتی را ایجاد می کند که در بافت هولوگرافیک خودرو نشان داده شده است. صحنه های کار شده هولوگرافیک روی بدنه خودرو از چالش بر انگیز ترین پلان های این فیلم بوده است.

دو صحنه کلیدی فیلم شامل جنگ تی چالا در بالای آبشار جنگجویان، در استخرهای کم عمق آتلانتا فیلمبرداری شده و سپس شبیه سازی محیط انجام شده است.



در کل سکانس های فیلم، جت ها و سفینه ها مدل سازی شده و سپس در نما های مختلف فیلم استفاده شده است. همچنین کرکره های دیسکی، بخشی از گیاهان، تغییر رنگ در لباس تی چالا در بخش کلاه و گردنبندها، اسلحه ها و ابزارهای تکنولوژیک مدل سازی شده است. از یک صفحه پاناروما برای تکمیل تصاویر محیط استفاده شده و سپس بر روی لایه های مختلف آن کار شده و رندرها مونتاژ شده است. در محیط رویای تی چالا که ملاقات دو شاه را باز نمایی می کند مدل سازی گسترده ایی انجام شده است که یک نگاه سوررئال را نیز وارد کار کرده است. که درختان اقاچیا و علف های بلند با شفق های قطبی چند رنگ و نور خورشید ترکیب می شود. در مدلینگ حرکت و بیبرانیوم، شبیه سازی سیالات و ذرات ریز، ایجاد جهان های دیجیتالی آینده نگر، الگوهای آفریقایی و تصاویر هولوگرافیک با ترکیبی از نرم افزارهایی همچون «هودینی»، «سینما فوردی»، «پارتیکل ایکس» ایجاد شده است.



پالت رنگ:

اما رنگ های موجود در «پلنگ سیاه» به معانی نهفته در عنصر رنگ به پارچه ها و الگوهای کهن اشاره دارد. پلنگ سیاه فیلمی بر اساس فرهنگ های افریقایی است. الگوهای مختلف پارچه ها، همراه با رنگ های مختلف مورد استفاده در آنها، همه معانی خاصی دارند و برای موارد خاص استفاده می شوند.

صورتی با "جوهر زنانه زندگی" همراه است و بنفش با "جنبه های زنانه زندگی" مرتبط است. بنفش به طور خاص نیز رنگی است که معمولا توسط زنان پوشیده می شود. ابی نشان دهنده "ارامش، هماهنگی و عشق" است.



- Production Design of 'Black Panther' Borrows From Reality, Fantasy (variety.com)
BLACK PANTHER: Jonathan Weber - VFX Supervisor - RISE - The Art of VFX
- <https://www.artofvfx.com/black-panther-jonathan-weber-vfx-supervisor-rise/>
www.reddit.com
- In creating 'Black Panther's' Wakanda, production designer Hannah Beachler got to build a new world - Los Angeles Times (latimes.com)
- An architectural review of Black Panther - RTF | Rethinking The Future (re-thinkingthefuture.com)
- The bold costumes of 'Black Panther' join tradition and technology - Los Angeles Times (latimes.com)
- Hannah Beachler Designed Wakanda For 'Black Panther' — And May Win An Oscar : NPR
- The Afrofuturistic Designs of 'Black Panther' - The New York Times (nytimes.com)
- ScanlineVFX takes Black Panther visuals over the edge | Chaos
- BLACK PANTHER: Michael Wortmann - VFX Supervisor - Trixter - The Art of VFX
- BLACK PANTHER: Michael Wortmann - Supervisor VFX - Trixter - The Art of VFX (www-artofvfx-com.translate.goog)
- An architectural review of Black Panther - RTF | Rethinking The Future (re-thinkingthefuture.com)

