

Spopad (digitalnih) titanov

Uroš Šetina in Florijan Skubic

Francoski režiser Louis Leterrier (*Prenašalec 2* [Transporter 2, 2005], *Neverjetni Hulk* [The Incredible Hulk, 2008]) je pravkar postregel s sodobno predelavo istoimenskega mitološkega epa iz leta 1981 o Zevsovem sinu Perzeju (Sam Worthington), ki se kot polbog poda na pustolovščino polno smrtonosnih bitij in vragov.

Medtem ko je prvi *Spopad titanov* (Clash of the Titans, 1981, Desmond Davis) prikazoval posebne učinke legendarnega mojstra stop-motion animacije Raya Harryhausna, se nova priredba zanaša na digitalne vizualne učinke primarnih podjetij The Moving Picture Company (MPC), Cinesite in Framestore pod budnim očesom glavnega nadzornika Nicka Davisa (*Troja* [Troy, 2004, Wolfgang Petersen], *Vitez teme*, [The Dark Knight, 2008, Christopher Nolan], *Harry Potter* itd.). Konceptualni umetnik Aaron Sims (*Percy Jackson in olimpijci – kradljivec strele*, *Narnija 2*, *Zlati kompas* – pri teh je sodeloval tudi Zoran Arizanovič, glej prejšnji članek!) je oblikoval stvore, posebne učinke pa je nadzoroval Neil Corbould (*Superman se vrača* [Superman Returns, 2006, Bryan Singer], *Mumija 2* [The Mummy Returns, 2001, Stephen Sommers], *Peti element* [The Fifth Element, 1997, Luc Besson]).

Vizualizacija grške mitologije

Ker je studio Warner Bros. film pomaknil s poletja na pomlad, so morali v slabe pol leta dokončati 900 prizorov z nadvse težavnimi vizualnimi učinki. Davis je delal s Simsom

na odločilnih dizajnih harpij, škorpionov in Krakna. S prizorom z gromozanskimi škorpioni so se spoprijeli pri Cinesite. Davis je povedal, da je bil to dolgotrajen proces oblikovanja izraznosti in velikost stvorov. Ker studio ni želel le povečanih živali, so dodali še plazilski videz z oklepom, obenem pa je dokaj upogljiv in hiter.

Harpije se pojavijo v dveh prizorih, vključno z vrhuncem, v katerem lovijo Perzeja, jahajočega na Pegazu skozi ulice Argosa, na poti do bitke s Kraknom. MPC je prevzel harpije, Pegaza, Argos in Krakna. Zaradi interakcije med igralcem in konjem so na Worthingtona obesili različno opremo ali pa glavo kaskaderja nadomestili z igralčevo. Kadar vidimo pravega konja so krila dodali digitalno, med letom pa so konja ustvarili povsem digitalno.

Kraken je bil izreden zalogaj, pri katerem so se skušali izogibati temu, kar je podjetje ILM doseglo z mitološko pošastjo v filmu *Pirati s Karibov 2: Mrtvečeva skrinja* (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, 2006, Gore Verbinski). Gre za 150-metrsko lovcasto pošast, ki mora gledalca navdati z občutkom, da prihaja iz morskih globin. V ta namen so razvili programsko opremo za simulacijo vode in množico različnih pljuskov, kar ustvarja občutek, kot bi na tisoče litrov vode švigalo skozi zrak in se zadevalo ob pošast, ter ves čas teklo iz vsakega grebena kot premikajoči slap. Vse to je vzelo ogromno časa za razvoj.

Fotorealistično geometrijo antičnega mesta Argos je MPC ustvaril na podlagi fotografskih tekstur različnih stavb

iz Indije, Maroka in Evrope. Za osnovno dioramo pečin, na katerih stoji mesto, pa so poslikali pečine na Tenerifih, kjer so posneli večji del zunanjih prizorov filma. Z animacijo približno petdesetih kač na glavi Meduze se je spoprielo podjetje Framestore. Glede na kratek rok so se odločili za animacijo ključnih sličic, kar pomeni, da računalnik samodejno animira vmesne podobe. Kljub temu je bil proces časovno potraten zaradi števila navzkrižnih trkov in prepletanja kač. Za model so vzeli rusko manekenko Natalijo Vodiano, njeno telo in obraz poskenirali, zajeli nekaj gibov in fotografsko teksturo. Na koncu so zgradili še dodatni model obraza, ki v njenem prestrašnem stanju postane luskast ter z gorečimi očmi in kačjimi zobmi še bolj vražji.

3-D konverzija

Spopad titanov je bil v celoti posnet kot običajni 2-D film. Šele med postprodukcijo, manj kot 10 tednov pred premiero, je studio oznanil konverzijo v 3-D. Delo so zaupali podjetju Prime Focus (s podružnicami v ZDA, Kanadi in Indiji), ki je oktobra 2009 predstavilo zaščiten proces imenovan View-D, s katerim lahko pretvorijo vsak 2-D posnetek v 3-D. Delo poteka na treh stopnjah: izbor, generiranje globine (konverzija) in prilagoditev konvergence. Na prvi stopnji določijo elemente, ki bodo obdelani v 3-D prostoru. Večji del tega je opravilo 200 zaposlenih v Indiji. Druga stopnja, ključni View-D proces, je bila v celoti opravljena v Los



Angelesu, kjer imajo približno 40 zaposlenih in tri dvorane za 3-D projicije v dveh sistemih (Dolby Digital 3-D in RealD). Pri tretji stopnji, na isti lokaciji, je sodelovalo približno dvajset ljudi (producent, vodja produkcije, nadzorniki, koordinatorji in uredniška skupina).

Okrog te konverzije se je tako v Holivudu kot med gledalci razvila polemika, ki jo bomo predstavili kdaj drugič. Do takrat pa lahko preverite, ali res ne opazite razlik v 3-D učinkih med *Avatarjem* in *Spopadom titanov*, kot nas prepričujejo nekateri holivudski producenti.

Uroš Šetina

Spopad titanov - drugo mnenje

Z najnovejšim holivudskim 3-D spektaklom *Spopad titanov* je postalo jasno, da, kar se tiče tovrstnih filmov obstaja le še obdobje pred in po *Avatarju*. Tudi če ste ljubitelj Leterrierjevih akcijskih filmov in mojstra filmskih efektov



Nicka Davisa, 3D-tehnike ali igrskega dvojca, ki je sodeloval že v *Schindlerjevem seznamu* (Liam Neeson & Ralph Fiennes), vas bo glavni igralec Sam Worthington v vlogi Perzeja primoral v primerjavo *Spopada titanov* s Cameronovim hitom. Toda kmalu postane jasno, da moramo (razen uporabe 3-D tehnike) pozabiti na primerjave in jih zožiti na novodobno holivudsko rekonstrukcijo grške mitologije



v stilu filmov *300* (2006, Zack Snyder) in *Troja*. A tudi ta primerjava razočara na škodo »titanskega spopada«. Filmska zgodba je časovno razdrobljena in zajema predolgo mitološko obdobje, da bi se na koncu, po nekaterih ne ravno posrečenih sekvenčnih povezavah, zaključila v celoto. Akcijski pogled na Perzejevo vlogo v odnosih med bogovi in ljudmi ne sledi popolnoma izvorniku iz leta 1981. Sodobni *Spopad titanov* je namreč prirejena mitološka zgodba na račun zunanega in notranjega boja glavnega lika. Laurencea Olivierja v podobi Zeusa nadomesti Liam Neeson, glavni negativni pol pa postane Had (Ralph Finnes). Primat Afrodite (Usula Andress) prevzame nesmrtna nimfa lo v podobi še ene Bondove igralke (Gemma Arterton). Tako kot je predvidljiv scenarij s katarzično zgodbo z zapleti in s pomiritvami ter z zmagoslavjem dobrega nad zlim, je predvidljiv tudi finančni uspeh filma, ki prihaja v kino z zamudo zaradi zahtevane »razširitve«, kar je odraz *post-avatarske* realnosti. Domišljjskim akcijskim filmom brez 3-D različice uspeha tako ne zagotavljajo niti preverjena ekipa niti režiserji ali igralci filmov, ki so prej polnili blagajne. Ob 3-D ljubiteljih bodo nove verzije najbolj veseli občudovalci prvotnega *Spopada titanov*, med katere se prišteva tudi Leterrier. Verjetno jih tudi ni malo, ki si bodo ogledali še starejšo verzijo in primerjali razvoj produkcij v preteklih treh desetletjih. Ne smemo pa pozabiti tudi na vse, ki najbrž težko pričakujejo novo Playstation pridobitev ...

Florijan Skubic