

Uroš Šetina

Bližnja prihodnost 3-D filmov

Po uspehu *Avatarja* so se zganili vsi veliki studii in pričeli iskati načine, kako najhitreje izkoristiti priljubljenost 3-D filmov. Obenem je tehnologija za konverzijo postala privlačna za vse več specializiranih podjetij. V zadnjih mesecih se je predvsem v Holivudu razvila polemika glede konvertiranih 3-D filmov, ki jih nekateri imenujejo »navidezni« ali »lahki« 3-D. Prvi tabor, ki ga goreče zagovarjata režiser James Cameron in producent Jeffrey Katzenberg, trdi, da bi morali vse 3-D filme snemati s 3-D kamerami in da konverzija doživetje zvodeni. Z njima se strinja režiser Michael Bay, ki se upira pritiskom studia, da bi *Transformerje 3* posnel v 2-D, nakar bi film konvertirali v 3-D. Drugi tabor zastopajo predvsem producenti, kot je Dick Zanuck (*Alica v čudežni deželi* [Alice in Wonderland, 2010, Tim Burton]), *Spopad Titanov* [Clash of the Titans, 2010, Louis Letterier]), in studii, ki trdijo, da ne vidijo razlik med »lahkim« in pravim 3-D. Javnost je prav tako ločena, saj povprečni gledalec po nekaterih poročanjih ni opazil razlike, medtem ko so med nasprotniki najbolj glasni (tehnično) bolj podkovani filmofili. Slednji se počutijo opeharjene, saj so cene vstopnic za 3-D filme enake ne glede na verzijo. **MNOGI KRITIKI, INSAJDERJI IN PRIKAZOVALCI, SE BOJIJO, DA SE BODO STUDII S POPLAVO »LAHKIH« 3-D FILMOV ZAMERILI GLEDALCEM, KI SE BODO ZARADI SLABŠE KAKOVOSTI 3-D UČINKOV SČASOMA RAJE ODLOČALI ZA OGLED CENEJŠE 2-D VERZIJE. KATZENBERG JE CELO NAPOVEDAL, DA BO DO TEGA PRIŠLO V ROKU ENEGA LETA, ČE STUDII NE BODO PREVIDNI IN PONUJALI »PRAVIH« 3-D FILMOV.** Zato se pojavljajo pozivi po jasni oznaki.

je takšen način dejansko cenejši in hitrejši. Izkušnje kažejo, da je bolje, če je le mogoče, snemati v 3-D, ker se s tem poenostavi in skrajša postprodukcija. Konverzija ima svoj smisel, vendar ni poceni (5 do 30 milijonov dolarjev na film, odvisno od zahtevnosti), in če šteje kakovost, tudi časovno sila zamudna. Največ težav povzročajo »prosevni« prizori, posneti skozi steklo ali pod vodo.

Hays meni, da imajo konvertirani posnetki v končni fazi stiliziran videz, ki ni ne 2-D ne 3-D, temveč nekaj vmes, in ko določen prizor ni videti prepričljiv, ni jasno, ali je bila težava v tehnologiji ali le v njeni napačni uporabi. Ne gre namreč le za novo »orodje«, temveč za nov način razmišljanja in pristop k podajanju zgodb, ki mora vključevati os Z oziroma globinsko dimenzijo od scenarija do montaže, ki v 3-D traja precej dlje. Na tej ravni ni razlik med igranimi filmi, animacijo ali kombinacijo obeh (*Avatar*, *Alica v čudežni deželi*). Po drugi strani postajajo 3-D kamere cenejše in lažje za upravljanje tudi na polprofesionalni in amaterski ravni. Zgolj snemanje s 3-D kamero, ki s tehničnega stališča ni bistveno drugačno od snemanja v HD, samo po sebi ni dovolj za kvaliteten 3-D film, če se filmarjev pristop ne razlikuje od snemanja 2-D filma. Za ta miselni preskok pa je potreben čas. »Zaenkrat se snemajo »popcorn filmi«, v prihodnosti pa lahko pričakujemo tudi druge žanre,« dodaja Hays, ki zaključuje, da je finančni uspeh »lahkih« 3-D filmov posledica trenutne popularnosti, ne pa tudi potrditev določenega procesa za konverzijo.

IZOBRAŽEVANJE STROKE

Sony, ki veliko vlaga v 3-D tehnologijo v obliki kamer, igralnih konzol, iger, video predvajalnikov in zaslonov, je odprl 3-D tehnološki center v sodelovanju z ameriškim združenjem direktorjev fotografije, v katerem brezplačno učijo zainteresirane, kako snemati v 3-D. Inštruktor Buzz Hays, ki je bil odgovoren za konverzijo filmov *Beowulf* (2007, Robert Zemeckis), *G-Force* (2009, Hoyt Yeatman) in *Alica v čudežni deželi*, pravi, da preprosto ni dovolj konvertiranih filmov, da bi lahko z gotovostjo trdili, da

UČINKOVITOST 3-D VIDEZA

Poznavalci menijo, da je bila 3-D izkušnja pri *Avatarju* dobra, pri *Alici* zadovoljiva in pri *Titanih* nezadostna. Gledalci so pri *Titanih* menda celo snemali očala zaradi neučinkovitosti. Konverzija starejših računalniško animiranih filmov nudi več možnosti za učinkovitejši 3-D, saj gre za animiranje v 3-D prostoru, ki se »splošči« šele na zadnji stopnji 2-D upodabljanja. DreamWorks Animation se je namenil ob konverziji svojih starejših naslovov celo na novo animirati določene posebne učinke. Seveda pa



ALICA V ČUDEŽNI DEŽELI



se opazijo razlike med animiranimi filmi, ki so bili od začetka načrtovani v 3-D. Tudi manj izkušeni gledalci pa hitreje opazijo razliko v kvaliteti, če jim pred »lahkim« 3-D filmom prikažejo reklame, posnete s pravim 3-D ...

Vsi pa se danes ukvarjajo z iskanjem ravnotežja med skrajnostima, med agresivnim pristopom, ki gledalca posrka vase, vendar pri večini hitro povzroči glavobol, ter preveč zadržanim oziroma komaj opaznim, pri čemer se gledalci sprašujejo, ali je 3-D sploh smisel in vreden dražje vstopnice. Ustvarjalci Disneyevega *Bolta* (2008, Byron Howard & Chris Williams), Pixarjevega *V višave* (Up, 2009, Pete Docter & Bob Peterson) ter celo *Avatarja* priznavajo, da so se zavestno zadrževali med uporabo 3-D.

DANES MORA BITI FILM RESNIČNO »KINEMATIČEN«, DA SI GA ŽELIMO VIDETI V KINU. ZMOTNO JE PREPRIČANJE, DA SO TAKŠNI LAHKO LE SPEKTAKLI, POLNI AKCIJE IN EKSPLOZIJ. PRAKTIČNO NI ŽANRA, KI NE BI BIL »PRIMEREN«, IN OB PRIHODU 3-D TEHNOLOGIJE V DOMAČI KINO BO TO ŠE TOLIKO POMEMBNEJE.

UPORABNOST KONVERZIJE

Ob napovedih 3-D domačega videa in televizijskih kanalov je veliko povpraševanja po kataloških filmih in serijah, proces konverzije pa naj bi se v naslednjih dveh letih kakovostno izpopolnil prav za obstoječe filme. Cameron je napovedal konverzijo *Titanika* (Titanic, 1997), že leta se govori, da Lucas konvertira *Vojno zvezd* ...

Drugi razlog so določeni filmi, kjer iz tehničnih razlogov ni mogoče vsega posneti s 3-D kamero. V produkciji je denimo surferski film, ki ga snemajo pod in nad vodo s 3-D kamerami, medtem ko bodo prizore, v katerih ima surfer kamero pri sebi, konvertirali.

STEREO PRIHODNOST

Katzenberg že za naslednje leto prerokuje prve žepne naprave s tako imenovano »autostereo« 3-D tehnologijo, za katero ne potrebujemo očal. V 5–7 letih bo ta tehnologija na voljo na manjših TV-zaslonih, v 10–15 letih pa v kinu in na reklamnih panojih.

Skoraj vsak studio je že napovedal ali pa resno razmišlja, da bi udaril 3-D bližnjico. Paramount: *The Last Airbender* (2010, M. Night Shyamalan) in *Transformers 3* (2011, Michael Bay); 20th Century Fox: *The Chronicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader* (2010, Michael Apted) in *Gulliver's Travels* (2010, Rob Letterman); Warner Bros.: *Harry Potter and the Deathly Hallows* (2010, David Yates); Sony: *The Green Hornet* (2011, Michel Gondry). Seveda ne manjka niti »pravih« 3-D filmov: *Resident Evil: Afterlife* (2010, Paul W.S. Anderson), *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides* (2011, Rob Marshall), *Journey to the Center of the Earth 2* (2011), *Men in Black III* (2012, Barry Sonnenfeld), *Clash of the Titans 2* (2012). Celo veterana Martin Scorsese in George A. Romero sta se pridružila cirkusu. Prvi bo s 3-D kamerami posnel neodvisno financiran film *The Invention of Hugo Cabret*, o dečku, ki raziskuje skrivnost razbitega robota v Parizu v tridesetih letih preteklega stoletja. Drugi pa bo režiral predelavo kulturne klasike *Deep Red* (Profondo rosso, 1975, Dario Argento).

Med režiserji je poleg Camerona največji nasprotnik konverzije Michael Bay, ki je s 3-D kamerami posnel nekaj testnih akcijskih prizorov *Transformerjev 3* in ugotovil, da so preokorne za njegov slog snemanja. Pod Paramountovim pritiskom je dal možnost nekaterim podjetjem za konverzijo, da mu pokažejo, kako lahko obdelajo njegove 2-D posnetke, in zaenkrat ga nihče ni navdušil. Tudi Shyamalana so šele v zadnjem trenutku prepričali v konverzijo filma *The Last Airbender* – odločili so testni posnetki podjetja Stereo D, ki je sodelovalo pri *Avatarju*.



EVROPA V KORAKU S 3-D

V ZADNJIH ŠTIRIH MESECIH JE V ZDA BLAGAJNIŠKI IZKUPIČEK PORASTEL ZA 8 %, MEDTEM KO SE OBISK NI SPREMENIL, KAR POMENI, DA SO ZA PORAST ODGOVORNE TRETJINO DRAŽJE VSTOPNICE PRI 3-D FILMIH. Število 3-D platen se je izven Severne Amerike v zadnjem letu povečalo s približno 1.000 na več kot 5.500. Glede na to, da so prihodki od prodaje kinovstopnic v državah EU lani dosegli rekordno raven 6.3 milijarde € (12 % rast v primerjavi z 2008) predvsem na račun višjih vstopnic 3-D filmov, kot so *Avatar*, *Ledena doba 3: Zora dinozavrov* ter *V višave*, ni presenetljivo, da je napovedanih več kot dvajset 3-D igranih in animiranih filmov tudi iz držav, kot so Nemčija, Velika Britanija, Francija, Španija, Belgija, Poljska in Norveška.

ZADNJI GOSPODAR VETRA

UROŠ ŠETINA



69

pogledi

umetnost
kultura
družba

ZAKAJ ŽE?

Štirinajstdnevnik za umetnost,
kulturo in družbo
vsako drugo sredo pri bralcih.