



# Ray Harryhausen (1920-2013)

Aleš Blatnik

Živimo v časih, ko se fanatiki z jumbo avioni, polnimi potnikov, zabijajo v nebotičnike; ko nas »resni ekonomisti«, celo nobelovci, prepričujejo, da je odgovor na krizo pretiranega zapravljanja še več zapravljanja; ko popolnoma odrasli ljudje po večkrat na dan »fejsbukajo« in posredujejo prazne izreke, polne življenjskih »modrosti« in prozaičnih misli o sreči, in jih nato v nedogled »všečkajo« in ko lahko s telefonom snemamo filme visoke ločljivosti, ki jim z različnimi »aplikacijami« potem spremenimo videz, da so videti »retro«, ali pa jim dodamo posebne učinke, za katere se je včasih dobivalo oskarje. S pomočjo še včeraj nepredstavljive tehnologije in takih aplikacij lahko danes vsak mulc v nekaj minutah svojo lastno podobo spremeni v supermana, ki leta po zraku.

Ko gledamo filme, se nikoli več ne vprašamo: »Le kako so to naredili?« Odgovor nam je vsem znan in za večino filmskih trikov velja vedno bolj en sam odgovor:

z računalnikom. Računalniška grafika je v filmski industriji zamenjala večino filmske magije, ki so jo prej delali z masko, optiko ali zahtevno animacijo. Izdelava trikov je postala delo, rezervirano za trik delavnice, kakršna je npr. najbolj znana med njimi Industrial Light & Magic. Skoraj vsi največji trik mojstri pa so znani iz preteklosti. Na področju maske Dick Smith (*Izganjalec hudiča* [The Exorcist, 1973, William Friedkin], *Boter* [The Godfather, 1972, Francis Ford Coppola]...), Rick Baker (*King Kong* [1976, John Guillermin], *Ameriški volkodlak v Londonu* [An American Werewolf in London, 1981, John Landis], *Greystoke: Legenda o Tarzanu* [Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes] ...), Tom Savini (*Zora živih mrtvecev* [Friday the 13th, 1980, Sean S. Cunningham], *Manijak* [Maniac, 1980, William Lustig] ...); na področju optike Zoran Perišić (*Superman* [1978, Richard Donner]), Douglas Trumbull (*2001: Odiseja v vesolju*

[2001: A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick], *Iztrebljevalec* [Blade Runner, 1982, Ridley Scott] ...); za stop-motion animacijo pa je bil daleč najbolj znan in vpliven Ray Harryhausen. Še več: filmi, pri katerih je sodeloval Harryhausen, so danes prvenstveno znani kot »filmi Raya Harryhausna«. Režiserjev teh filmov se spomnijo le redki.

Harryhausen je že zelo zgodaj pomagal očetu stop-motion animacije Willisu O'Brienu pri kultnem filmu *Mighty Joe Young* (1949, Ernest B. Schoedshack), potem pa je nadaljeval samostojno pot in svoje trike ustvarjal pri številnih filmih: *The Beast from 20,000 Fathoms* (1953, Eugène Lourié), *It Came from Beneath the Sea* (1955, Robert Gordon), *The Animal World* (1956, Irwin Allen), *20 Million Miles to Earth* (1957, Nathan Juran), *The 7th Voyage of Sinbad* (1958, Nathan Juran), *Gulliverjeva potovanja* (The 3 Worlds of Gulliver, 1960, Jack Sher), *Mysterious Island* (1961, Cy Endfield), *Jazon in Argonavti* (Jason and the Argonauts, 1963, Don Chaffey), *First Men in the Moon* (1964, Nathan Juran), *Pred milijon leti* (One Million Years B.C., 1966, Don Chaffey), *The Valley of Gwangi* (1969, Jim O'Connolly), *The Golden Voyage of Sinbad* (1973, Gordon Hessler), *Sinbad and the Eye of the Tiger* (1977, Sam Wanamaker), *Spopad Titanov* (Clash of the Titans, 1981, Desmond Davis).

Harryhausen je pogostokrat sodeloval pri filmih za otroke, na primer pri seriji o Sinbadu. *Zemlja proti letečim krožnikom* (Earth vs. the Flying Saucers, 1956, Fred F. Sears) je redek primer, kjer se je odločil za animacijo neživih objektov (letečih krožnikov), njegova posebnost so bile zahtevne animacije »ogromnih« bitij. Otrokom, pa tudi odraslim, so se zdeli vsi njegovi filmi neverjetni in svojim očem niso mogli verjeti, ko so gledali ogromne kače, pošasti, leteče krožnike in okostnjake, ki se sabljajo. Film *Jazon in Argonavti* je bil vedno eden najbolj priljubljenih filmov otrok. Okostnjak, ki hodi? Kateri otrok si ga ne bi želel srečati? Ni jasno, zakaj



The Beast from 20,000 Fathoms





Jazon in Argonavti

hodeči okostnjaki po uspehu tega filma niso postali kar žanr zase, tako dobro so delovali na filmu. Ponovno jih je oživil Sam Raimi s svojo *Vojsko teme* (*Army of Darkness*, 1992), v celoti posvečenem Harryhausnu. Celo Raimijev prvenec *Zlobni mrtveci* (*The Evil Dead*, 1981) ima postopke animacije, za katere bi lahko rekli, da morda izvirajo prav iz navdušenja nad Harryhausnom.

Tudi film *Zemlja proti letočim krožnikom* je treba v celoti gledati v luči efektov. Ti so bili glavna moč filma, in ko je bil ta prvič predvajan, so bili gledalci osupli. Končnica, v kateri porušijo pol Washingtona, je bila za tisti čas tako prepričljiva, da je večina otrok, pa tudi kak odrasel bi se našel, mislila, da se je to zares zgodilo. Učinke iz tega filma so kasneje uporabili tudi v številnih drugih. Tako na primer v *The 27th Day* (1957, William Asher) in *The Giant Claw* (1957, Fred F. Sears). Uporabil jih je tudi Orson Welles za film *F for Fake* (1973). Številni današnji popkorni filmi, kjer prišleki iz veselja rušijo znane človeške objekte (*Dan neodvisnosti* [*Independence Day*, 1996, Roland Emmerich]), so črpali navdih prav tu.

Harryhausnovi učinki in dosežki so resnično neverjetni in zahtevajo nekoliko tehničnega znanja, da se jih ceni v celoti: gre za stop-motion animacijo, postopek, pri katerem animator ročno premika svoj objekt sličico za sličico. Če animira pošast, mora za sekundni premik, recimo glave, narediti kar 24 sličic. Toliko jih namreč v sekundi zleti skozi projektor. Danes se za ta namen uporabljajo računalniki, na katerih delajo podobne učinke cele skupine ljudi. Današnja animacija, ki je od stop-motion preko go-motiona prišla do računalniške,

je tako dobra, da je iluzija popolna (uspeh *Jurskega parka* [*Jurassic Park*, 1993, Steven Spielberg] se lahko zahvali predvsem učinkom). Harryhausen pa je te postopke res mojstrsko obvladal »ročno«, saj je animiral več delov pošasti hkrati. Prizori, v katerih so učinki pomešani s pravo živo akcijo, so brezhibni. In vse to je delal brez kakršnihkoli računalnikov, po navadi brez ekipe, pred skoraj 60 leti. Kot je nekoč rekel: »Skoraj vsega sem se moral naučiti sam, ker nisem našel sorodne duše. Danes na filmskih špicah vidiš navedenih po osemdeset ljudi, ki delajo isto, kar sem jaz počel sam.«

Pred Harryhausnom so bili učinki neverjetno preprosti in tudi zato so dandanes ti filmi videti tako zelo zastareli. Običajno je šlo za impozicijo, pri čemer so največkrat impozirali kakšno domišljijško pošast, če pa so se hoteli izogniti dragim efektom, so povečali ali zmanjšali kakšnega pajka (*Tarantula* [1955, Jack Arnold]) ali človeka

(*The Amazing Colossal Man* [1957, Bert I. Gordon]), da jim ni bilo treba tratiti denarja za animacijo.

Dostikrat so te učinke kombinirali z *matte posnetki*. Matte postopek je fotografski postopek, pri katerem posnamemo domišljijski del posnetka, narisana na steklu. Razna ozadja, dvorce in podobno. Pri tem se osvetli le določen del negativa, v laboratoriju pa dodajo temu posnetku še »živo akcijo«. To so lahko, manj natančno, počeli tudi »v kameri«.

Harryhausen je bil zgodba zase. Izmisli si je proces dynamation, pri katerem je združil vse tri zgoraj opisane postopke. Naredil je takole: od zadaj je projiciral ozadje, spredaj je uporabil matte, v sredino pa je stlačil s stop-motionom ustvarjeno kreaturo. Učinek je bil neverjeten, in ko je prišel ven, gledalci niso mogli verjeti očem. Šele več kot 20 let kasneje so ta sistem izboljšali z ILM-ovim postopkom go-motion, pri katerem robot (računalnik) izvaja vse gibe animacije, ponavadi v resnični hitrosti, potem pa se robot optično izbriše in s prav tako optičnim postopkom preostalo združi z živo akcijo. S tem postopkom so učinek gibanja spravili do popolnosti: pri premikanju objekta ni prihajalo več do zatikanja. Toda to je bila le izboljšava postopkov, ki sta jih razvila prav Harryhausen in Willis O'Brien. Šele v zadnjih desetletjih animatorji uporabljajo drugačno tehniko: računalniško grafiko, s katero lahko animiramo vse.

In prav zato smo lahko še bolj osupli nad neverjetno zapuščino Raya Harryhausna.

(Op. a.: Deli teksta so vzeti iz avtorjeve knjige *Napad radioaktivnih filmov*, Slovenska kinoteka pri SGFM, 1996.)



Zemlja proti letočim krožnikom