

# Tretja dimenzija sedme umetnosti iz prve roke

Rahela Jagrič

Če bi bilo ljudem namenjeno, da vidijo 3D film, potem bi bili rojeni z dvema očesoma. (Sam Goldwyn)

Tridimenzionalni filmi, ki jih je bilo včasih mogoče videti le v zabaviških parkih, so me prevzemali že kot otroka, še bolj pa sem se za njih navdušila med podiplomskim študijem filmske režije na univerzi Bornemouth v Veliki Britaniji, kjer sem z zanimanjem spremljala vse novosti in razvoj tega področja. Začetek 21. stoletja in digitalizacija sta prinesla ponovno revolucijo na področju stereoskopskega filma, katere prvi vidni uspeh je bil animacijski film *Polarni vlak* (The Polar Express, 2004, Robert Zemeckis)<sup>1</sup>. »3D renesansa«, kot jo imenuje strokovnjak za stereoskopski film Bernard Mendiburu, pa je še posebej zaznamovala leto 2009, saj se je zgodilo prvič, da je vsak večji studio proizvedel vsaj en tridimenzionalni film. Decembra 2009 si lahko obetamo tudi ogled najdražjega ter najambicioznejšega filma *Avatar*, režiserja Jamesa Camerona.<sup>2</sup> 3D revoluciji sledijo tudi nekatera večja imena Hollywooda, kot so Steven Spielberg, Peter Jackson, Tim Burton in Steven Soderbergh, ki naj bi bili že v pripravi na produkcije tridimenzionalnih filmov. Da se premiki na tem področju dogajajo tudi v

Evropi, pa je razvidno iz dejstva, da je letošnji filmski festival v Cannesu prvič odprl tridimenzionalni film *V višave* (Up, 2009, Pete Docter in Bob Peterson), potrebno pa je omeniti, da je tudi Beneški filmski festival v letu 2009 odprl novo tekmovalno kategorijo za najboljši tridimenzionalni celovečerec.

V fazi odločanja o formatu ter žanru zaključnega filma na fakulteti me je kar naprej gnalo spoznanje, da ljudje vendarle živimo v barvnem, tridimenzionalnem svetu, kjer smo nenehno obkroženi s tridimenzionalnim zvokom. Zato je tudi upravičeno vprašanje, ki si ga postavlja 3D filmski ustvarjalec Brian Gardner (2009): »Zakaj bi se morali kateremukoli izmed teh področij zaznavanja odreči med samim gledanjem filma?«

Ta ugotovitev mi je postavila izziv, da zaključim šolanje s projektom, ki je nekaj drugačnega, neobičajnega in razmeroma neraziskanega, in kar je še pomembneje, da na lastno pest odkrijem nov filmski jezik. Le-ta je kljub častitljivi starosti tridimenzionalnega filma šele v povojih evolucije. Celo Steve Schklair, izvršni direktor 3ality Digital ter velik strokovnjak s področja stereoskopije, je prepričan, da filmski jezik samo čaka, da ga začnemo razvijati ter pripovedovati zgodbo s pomočjo dodatne dimenzije in novega ustvarjalnega orodja – globine. Kar me je pritegnilo k ideji o realizaciji kratkega 3D filma, pa je bilo dejstvo, da stereoskopski film predstavlja naraven prikaz

1 *Polarni vlak* je ustvaril 49 milijonov US\$ v samo 68 3D kino dvoranah po svetu (Genordell, 2008).

2 James Cameron je že v preteklosti izdeloval stereoskopske filme, kot na primer *Terminator 2: T2-Battle Across Time*, (1996) in *Ghost of the Abyss*, (2003).



človeškega dojemanja prostora, ki se vrši skozi naš čut za vid<sup>3</sup>. Tu bi želela poudariti, da moj pristop k izdelavi 3D filma ni bil pogojen s tem, da bi film zaradi dodatne dimenzije dajal občutek večje resničnosti. Globino sem namreč želela izkoristiti na način, kot ga zagovarja Brian Gardner. Dodatna dimenzija naj bi se po njegovem mnenju uporabljala na enak način, kot se pojavlja na primer glasba v filmu, katere cilj je, da še dodatno »zaigra« na čustvene note in ustvari sproščene trenutke še bolj sproščene in napete trenutke še bolj napete (Gardner, 2009). »Eureka« trenutek, ki me je iz 3D navdušenke transformiral v aktivno 3D ustvarjalko (oziroma bolje rečeno – v prvi fazi le 3D raziskovalko), se je zgodil v IMAX kinu, ob ogledu prvega 3D koncerta z naslovom *U2 3D* (2007, Catherine Owens in Mark Pellington). Vizualna dovršenost ter tehnična popolnost tega filma sta v meni povzročila val navdušenja, ki je prinesel dokončno odločitev o tem, da bi tudi sama ustvarila in režirala kratek 3D film. Sprva se je mnogim zdela realizacija te ideje precej ambiciozna in v tehničnem smislu skoraj prezahtevna, vendar sem kljub temu vztrajala, opravljala različne raziskave, in še aktivneje spremljala dogajanja na področju stereoskopije. Med drugim sem se v Londonu udeležila tudi konference z naslovom *3D revolucija*, kjer sta francoska 3D dokumentarista, brata Mantello, spregovorila o tem, da 3D produkcija zahteva nov pristop (že) pri pisanju scenarijev, snemanju, režiranju, postprodukciji ter distribuciji.

S scenaristko sva torej ustvarili zgodbo, s katero bi kar najbolj izkoristili možnosti, ki jih ponuja dodatna dimenzija. Tako se je ona lotila pisne platforme, medtem ko sem jaz preoblikovala vizijo v prostor oziroma globino. Najprej sem se morala odločiti, kje bo dogajanje postavljeno: pred ali za zaslonom. Ker sem se želela izogniti tradicionalnem »drezanju« gledalca v

3 Binokularni vid (gledanje z dvema očesoma) je odgovoren za ustvarjanje občutka globine, zato sta tudi pri snemanju tridimenzionalnega filma potrebni dve kameri, kjer vsaka kamera predstavlja sliko enega očesa.

oči, ki je bil tako pogost trik v preteklosti, sem poiskala rešitev ravno v nasprotni smeri. Tako kot James Cameron, ki prisega na to, da mora filmsko platno služiti kot okno **V** resničnost in ne ravno obratno – torej da se dogajanje vrši pred zaslonom – sem se tudi jaz odločila, da želim občinstvu omogočiti, da seže **V** film in na ta način izkusi posebno vrsto iluzije, ki jo omogoča tridimenzionalni film.

Ko je scenarij že dobival pravo podobo, pa so se tudi na tehničnem področju začeli prvi premiki. Tako kot se je ponavadi v iskanju kakršnekoli pomoči ali nasvetov najlažje zateči domov, sem se tudi jaz za nekaj časa vrnila v Slovenijo, saj sem verjela, da bom imela tu več možnosti za realizacijo projekta v smislu tehnične podpore (samo snemanje je sicer vseeno potekalo v Veliki Britaniji). Z že izbranim snemalcem Jožetom Jagričem sem stopila v stik s Stereoskopskim društvom iz Ljubljane, kjer sem podpredsedniku dr. Damirju Vrančiču predstavila svojo idejo. Kot uveljavljenega strokovnjaka za stereoskopijo ter velikega entuziasta 3D fotografije, ga je ideja o kratkem tridimenzionalnem filmu tako pritegnila, da se je odločil, da nam tudi on s svojim znanjem ter z izkušnjami pomaga pri realizaciji tega projekta.



Tako se je v začetku pomladi 2009 začel razvoj prototipa nosilca za dve kameri (Sonyjeve PMW-EX3 HD), ki pa je trajal kar nekaj mesecev, da je bil popolnoma dokončan. Ogromno testiranja in analiz je bilo potrebnih, da smo iz nekajsekundnih »pilotskih primerkov« odpravili še zadnje pomankljivosti, ki so pri stereoskopskem snemanju nedopustne. Do prvega snemalnega dne nas je končno ločila le še fizična razdalja med Slovenijo in Veliko Britanijo, kamor je bilo potrebno tehnično opremo še dostaviti in jo nato tudi pravilno strokovno uporabiti. Tam pa se je v žaru pionirstva, zame in za vse sodelujoče pri filmu, končno pričela »avantura na z-osi«.

*V naslednji številki Ekrana boste izvedeli več o samem snemanju kratkega 3D filma, ki si ga bo mogoče premierno ogledati 28.11. in 29.11.2009 na Institutu Jožefa Stefana v okviru letne predstavitve del Stereoskopskega društva Ljubljana.*