FX

15 marca 2009

Współczesne kino i telewizja nie może obejść się bez efektów specjalnych. Statki kosmiczne, gwiezdne wojny, prehistoryczne gady, smoki, duchy z zaświatów. Filmowcy prześcigają się w pomysłach, by stworzyć spektakularne dzieła, atrakcyjne dla szerokiej widowni. W XXI w. dzięki efektom specjalnym można zawładnąć masową wyobraźnią widzów.

W dzisiejszych czasach technologia jest wszechobecna na każdym kroku. Trudno się dziwić, że zajmuje coraz więcej miejsca w przemyśle filmowym i telewizyjnym. Efekty specjalne po raz pierwszy pojawiły się w „Podróży na księżyc" w 1902 r. (gliniane modele gwiazd i planet, kukły), ewoluowały przez lata, by wraz z nastaniem ery komputerów całkowicie zrewolucjonizowano techniki służące ich tworzeniu. „King Kong", „Terminator", „Obcy", „Władca pierścieni" czy „Matrix" to oszałamiające efektami obrazy, które wbijają widza w fotel. Dziś można pokazać na ekranie wszystko: od dinozaurów po cyborgi, od mikroskali atomu do makrokosmosu. Miecze świetlne w IV epizodzie „Gwiezdnych Wojen" George'a Lucasa budował z listewki oklejonej taśmą odblaskową, w „Imperium Kontratakuje" wystarczyła poklatkowa zmiana zwykłych kijów na laserowe miecze w post-produkcji. Jedyne ograniczenie to fantazja twórcy.

Jednak większość efektów wizualnych wykorzystywanych w filmach nie jest tak oczywista ani na pierwszy rzut oka, ani na drugi…

MT EVEREST

W kinach niebawem pojawi się film „Everest, shooting the impossible". Jest to historia wspinacza George'a Mallory, który w 1924 roku zaginął podczas wspinaczki na Mt Everest, a jego zamrożone ciało zostało odnalezione dopiero w 1999 roku nieopodal szczytu.

Film rekonstruuje trasę, którą przebył Mallory, śledząc losy ekspedycji współczesnych wspinaczy. Fabuła nie obyłaby się bez efektów specjalnych. Ekipa co prawda sfilmowała moment rekonstrukcji odnalezienia ciała przez alpinistów, ale rodzina Mallory'ego nie wydała pozwolenia na wykorzystanie ujęcia. Trzeba było jeszcze raz nakręcić w studio w Londynie moment, kiedy wspinacze znajdują jego ciało. – Stworzono sztuczne, syntetyczne ciało w zastępstwie – mówi Ola Czenczek, grafik od efektów specjalnych. – Ciało ułożono na podstawie usypanej z kamieni i sfilmowano na niebieskim ekranie. Moim zadaniem było połączyć te pierwszoplanowe elementy z prawdziwym krajobrazem Everestu, który nakręcono podczas ekspedycji, tak by kompozycja wyglądała realistycznie. W filmie było też ujęcie 3D, imitujące widok z helikoptera, które rekonstruowało trasę ekspedycji od punktu wyjścia z obozu do szczytu – dodaje.

Owo ujęcie, które trwa 1 min 20 sekund, wykonane w całości w programie 3D, zajęło specjaliście kilka miesięcy pracy. Obserwujemy widok z przelotu nad trasą ekspedycji z 1924 r., od wysokości ok. 6000 m do samego szczytu. Ola odkrywa kulisy jego wykonania: – Nad tym ujęciem pracował mój kolega. Podstawą do wykonania modelu była tzw. Digital Elevation Map. Na jej podstawie wyrzeźbił model krajobrazu wokół Everestu. Potem używając setek fotografii, które przywieźli ze sobą twórcy filmu z ekspedycji na szczyt, odtworzył bardzo precyzyjnie teksturę gór. Następnie do modelu 3D dodał komputerowo śnieg, a na koniec chmury, mgłę i ruch kamery, która symuluje lot helikoptera na sam szczyt. Rezultat jest bardzo dramatyczny.

CZEGO OCZY NIE WIDZĄ

Aleksandra Czenczek jest specem od efektów specjalnych. Pracuje jako Special Effects Compositor/Graphic Designer w londyńskim studio ZOO (www.zoovfx.com), produkującym efekty dla filmu i TV, w tym do tak zwanych docu-dramas (filmy dokumentalne z elementami rekonstrukcji fabularnej), nadawanych na kanałach Discovery Channel, National Geographic,

BBC, History Channel, Five itd. Są to przeważnie dokumenty archeologiczne, historyczne, naukowe, odkrywcze, podróżnicze, a więc głównie rekonstrukcja bitew historycznych, zabytków lub całych miast sprzed kilku wieków. Ola zajmuje się efektami dwuwymiarowymi, łączy elementy prawdziwe, które są filmowane np. w studio na niebieskim ekranie z elementami 3D, tzn. „wyrzeźbionymi" w programach komputerowych na podstawie zdjęć i materiałów dokumentujących. Zbudowanie kilkutysięcznej armii, mając do dyspozycji zdjęcia kilkunastu żołnierzy to nie problem, gdy można ich powielać cyfrowo niemal w nieskończoność.

– Kiedyś podczas pracy nad programem „Hannibal of the Alps" przywieziono mi ujęcie pokazujące Hannibala kroczącego po wygranej bitwie pomiędzy kilkunastoma aktorami przebranymi za poległych żołnierzy. Z dosłownie kilku zdjęć, które dodatkowo zrobiono aparatem, musiałam skomponować pole bitwy składające się z kilku tysięcy martwych żołnierzy i wkomponować w nie Hannibala.

Jednym z powszechnie używanych efektów jest tzw. rotoscoping, czyli wymazywanie albo dodawanie do ujęcia jakiegoś brakującego elementu. – Pracowałam np. nad ujęciem zbliżających się do Everestu wspinaczy – aktorów w roli Mallory'ego i jego towarzysza. Okazało się jednak, że w materiale widać było za dużo śladów stóp – tłumaczy Aleksandra. – Ślady zostawione były przez samych aktorów i operatora, bo było to któreś z kolei ujęcie tej samej sceny. Musiałam więc zamalować te ślady w każdej klatce ujęcia i zastąpić je czystym śniegiem. Żeby to zrobić, kopiuje się z pojedynczej klatki kawałek czystego śniegu, dopasowuje kolor, światło, i przykrywa się nim miejsca, gdzie ślady stóp są widoczne. Dodatkowo, jeśli ujęcie jest ruchome (kamera się przemieszcza, albo po prostu trzęsie), trzeba dokonać tzw. trackingu, czyli prześledzić ruch kamery w ciągu całego ujęcia (program zapamiętuje pozycję kamery w każdej klatce) i nadać ten sam ruch temu wyciętemu kawałkowi śniegu, który po

trackingu porusza się razem z resztą, więc jest już niezauważalny.

CZARY MARY

Cały trick polega na tym, by efekty specjalne pozostały niezauważone przez widzów. Ola i jej koledzy śmieją się, że jeśliby wkomponowali w ujęcia np. miniaturowe zdjęcia ich samych, nikt by nie zauważył, jeśli zostawić by je tylko w jednej klatce filmowej. Czasami nawet oni coś pominą. – Zdarza się, że tuż przed oddaniem ujęć do montażu, okazuje się, że ktoś nie zauważył jakiegoś szczegółu i trzeba na ostatnią chwilę poprawiać – opowiada. – W programie „Jack the Ripper" miałam kilka ujęć, w których wieszano podejrzanego na szubienicy. Było to nakręcone na podwórzu XIX-wiecznej budowli we wschodnim Londynie i moim zadaniem było wymazać z ujęcia wszystkie współczesne elementy. Usunęłam więc nowoczesne okna, graffiti na murach itd., ale nie zauważyłam, że była tam miniaturowa kamera CCTV przyczepiona do budynku… Na szczęście na czas to poprawiłam – śmieje się Ola.

W pracy grafika komputerowego zdarza się wiele zabawnych sytuacji: – Moi koledzy dają sobie na urodziny kartki z efektami specjalnymi. Np. z głową wkomponowaną w ciało egipskiej mumii. Gdy tworzyliśmy armię Hannibala, zdjęcia twarzy moich kolegów posłużyły za twarze wojowników, a ja miałam być wojowniczą, konną księżniczką…

JAK TO SIĘ ROBI

W pracy grafika Ola najbardziej lubi kreatywność. To, że dużo ujęć trzeba sobie najpierw zwizualizować, dobrać kolory, światło, znaleźć perspektywę. – Najbardziej lubię takie ujęcia, w których można dodawać samemu wiele elementów, np. ma się tylko postać patrzącą przed siebie, sfilmowaną w studio. Do tego można zbudować krajobraz z różnych zdjęć, ujęć albo skomponować np. ze stworzoną w 3D architekturą miasta. Na koniec dobrze jest zostawić trochę czasu, żeby móc popracować

nad światłem, dodać deszcz, mgłę, itp.

W większości, jeśli nie liczyć konsultacji z producentami i reżyserami, spędza czas przed komputerem. Czasami szuka najpierw materiałów, by dowiedzieć się, jak wyglądały nieistniejące juz budowle czy miasta. Poszukując informacji korzysta z książek i internetu. Głównie jest to praca w programach komputerowych i wymiana elementami z kolegami, jeśli więcej osób pracuje przy jednym ujęciu.

– W programie „Hannibal of the Alps" stworzyliśmy sporo ciekawych ujęć, np armii Hannibala przeprawiającej się przez zaśnieżone Alpy – mówi. – Dostarczono nam ujęcia idącej w śniegu armii składającej się z kilkunastu osób, do tego sfilmowano też kilka prawdziwych słoni. Aby dać wrażenie, że była to spora armia, musieliśmy w 3D stworzyć dodatkowe słonie i ludzi, których potem należało wkomponować pomiędzy sfilmowanych, idących aktorów.

W dokumencie archeologicznym „Lost Pyramid" jedno z ujęć polegało na skomponowaniu trzech planów niewolników, wciągających kamienie do konstrukcji piramidy: – Sfilmowano grupę aktorów, grających egipskich niewolników, którzy przechodzili w poprzek ekranu. Moim zadaniem było zbudować plan pierwszy i drugi, tak jakby niewolnicy zakręcali i wchodzili na również sztucznie wkomponowane zbocze, wciągając kamienie. W tle dołożyłam piramidę z kolejną grupą niewolników stworzoną w 3D – kontynuuje. – Następnie przykryłam całe ujęcie warstwą pustynnego piasku i nadałam mu kolory i światło pustynnego popołudnia – stwierdza z satysfakcją Polka.

Dla Oli nie ma większego znaczenia, czy bierze udział w dużych czy małych produkcjach, najważniejsze, by pracować nad czymś od początku do końca, żeby mieć satysfakcję z procesu tworzenia i rezultatu. Obecnie przygotowuje się do nakręcenia swojego pierwszego filmu pełnometrażowego jako współscenarzysta i reżyser. Do tej pory nakręciła też kilka filmów krótkometrażowych i dokumentalnych, które zdobyły

nagrody na polskich festiwalach filmów amatorskich.

Autor: Dorota Charczuk
Źródło: eLondyn.co.uk