

Új utak a digitális filmtrükkök világában

Manapság a filmtrükk is kezd olyan lenni mint a foci: mindenki azt hiszi, hogy ért hozzá. Pedig nem.

Sajnos még a hazai filmes szakembereknek (néhány kivétellel) sincsen fogalma arról, hogy tőlünk nyugatabbra – főleg Hollywoodban - mennyire beépült a digitális technika a filmzés folyamatába. A legtöbben – tévesen – azt hiszik, hogy az oly látványos "3D" effektusok jelentik a digitális trükköt. A következőkben az ilyen és ehhez hasonló téveszmék száműzése végett – a teljesség igénye nélkül – körüljárjuk, hogy mi módon segítheti a számítástechnika a profi filmesek életét.

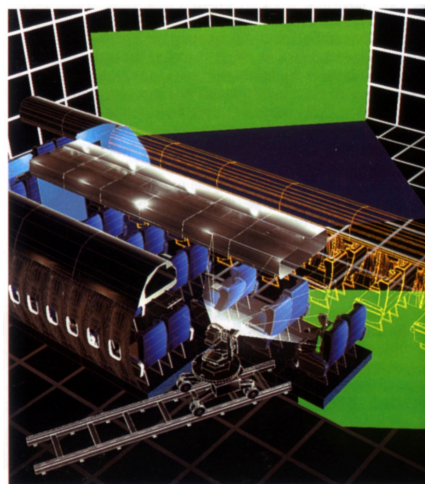
Míg régebben elsősorban akkor alkalmaztak filmtrükköket, ha a film valamely eleme a valóságban nem létezett vagy különböző technikai okok miatt nem lehetett leforgatni, addig napjainkban alapvetően más motiválja a digitális technikák alkalmazását. Egyre nagyobb hangsúlyt kap a művészi eszköztár kibővítése, korlátainak kitágítása, valamint a filmkészítés költségének és időigényének leszorítása.

previz

Minden film létrejötte a forgatókönyv elkészítésével kezdődik. Természetesen ezt az alapvetően szöveges anyagot is számítógépen tárolják, hiszen szinte az összes forgatókönyv akár a vágás befelyeződéséig folyamatosan változik. A legújabb produkciók nagy részében a képes forgatókönyv alapján egy számítógép-animációs filmet készítenek, az úgynevezett „previz” animációt. Ez nem csupán az objektív kiválasztásában, vagy a diszlet tervezésében komoly segítség, hanem az operatőr és a színészek munkáját is megkönnyíti. Régebben gigantikus diszleteket építettek, hogy a rendező és az operatőr keze ne legyen megkötve és a kamera szabadon mozoghasson. Manapság – például a Csillagok Háborúja új epizódjainak forgatásakor – nagyon kevés diszletet építenek és az esetlegesen hiányzó részleteket utólag, digitálisan pótolják. Sőt, amikor még

csak a jelenetek töredéke van leforgatva, a hiányzó felvételeket a previz animációval pótolják, így jobban értékelhető, élvezhető a felvett anyag, és nem kell bugyuta feliratokkal jelezni a hiányzó képsorokat.

A kellő pontossággal elkészített previz animációt technikai referenciának is lehet tekinteni, így könnyű az esetleges sín pályákat, lámpákat elhelyezni. Léteznek olyan – hazánkban sem ismeretlen – technológiák, amelyek lehetővé teszik, hogy a kamera milliméter pontossággal újra és újra végigjárja az animációban megadott útvonalat. Ez sok trükk elkészítéséhez nélkülözhetetlen.



A previz alapján tervezett sín pályák és diszlet elemek a Harcosok Klubbjában



Previz animáció a Harcosok Klubbjában című filmhez



A filmben látható változat változat

Ilyen kameramozgató technológiát alkalmaztak a Csibefutam című animációs filmben is. A „stop-motion” animációs filmekben – ahol képkockánként állítják be az animátorok a figurák testtartását – eddig nem volt lehetőség komplex kameramozgásokat készíteni. A modern gyurmafilmekben a previz animáció alapján egy számítógép pozicionálja a kamerát minden képkocka felvétele előtt, így akármilyen mozgás elérhető. A previz persze az animátornak is jó referencia, hiszen képről képre információt kap az időzítésekről és a kulcsfázisokról.

spórolás

Az utómunkálatok során is rengeteg trükköt és cselt használnak a filmesek pénz- és időmegtakarításra. A legalapvetőbb pénzmegtakarítás a diszletek illetve a nagy ember- (állat) tömeg utólagos elkészítése. Erre nemzetközi mezőnyben a Gladiátor című film a legjobb példa: a kolosszeum töredéke volt csupán felépítve és a tömeg 80% -a is utólag került a filmszalagra. Magyarországon a Sacra Corona című játékfilmben alkalmaztak először a Gladiátorhoz hasonló tömeg-sokszorozást. Az egyik lovas hadsereget ábrázó jelenetben több mint 2000 lovas szerepel, holott nem több mint húsz lovas került leforgatásra különböző jelmezekben.

Nagyon gyakori – szinte „rutin-trükk” – a különböző diszletek, háterek, égboltok lecserélése vagy kombinációja. Ilyen trükköket már a digitális technikák térhódítása előtt készítették. A különböző képanyagok „összerakását”, egybegyűrását a számítógépen kompozitálásnak nevezik. Ezen minden digitális trükköt tartalmazó képanyag átesik és ez a fázis a legmeghatározóbb az egyes képkockák látványát illetően.

Egy másik igen egyszerű és nagyon hatásos trükk a különböző kábelek, mozgató berendezések utólagos kiretusálása. Ezzel a csellel nemcsak miniatűr modelleket hanem embereket is mozgathatunk tetszőleges módon. A Mátrix óta szinte minden film kung-fu jelenetei így készülnek...

Gyakran előre nem tervezett változtatásokat is eszközölnek a kompozitálás fázisában. Az apróbb hibák kijavításának ez a legolcsóbb és legfájdalommentesebb módja. A nemrégiben játszott Viharzóna című filmben is rengeteg ilyen utólagos javítás volt: egy jelenetben a rendező kérésére néhány könnyecseptet retusáltak le egy síró gyermekszínész arcáról. (Sőt, az sem okozott problémát, hogy később visszafestettek néhányat.) Egy másik felvételen a mólóhoz kikötött hajót kellett úgy 1 méterrel megemelni, hogy helyzete az előzően felvett anyag vizállásához illeszkedjen. Rendteget filmben van szükség felesleges járókelők, nem korhű tereptárgyak, vagy járművek, közutak kiretusálására. Ez utóbbira szintén láthatunk példát a Sacra Corona című filmben.



Natúr felvételek a Sacra Coronához



A filmben látható tömeg

szabadság

Egy másik nagy csoportja az úgynevezett „nem látható” trükköknek az olyan digitális díszletkészítés (esetleg kiegészítés), ahol a fizikailag kivitelezhetetlen kameramozgások megvalósítása a cél. Ilyen fizikai korlátok a kamera mérete és súlya (=véges sebesség és gyorsulás). A Harcosok Klubja című film rengeteg ilyen és ehhez hasonlóan újszerű trükköt vonultat fel. A filmben a rendezői koncepció szerint a kamera a narrátor gondolataival szinkronban „csapong” egyik helyszínről a másikra. Nem csak a villámgyors és nagy távolságokat átszelő mozgások okoztak gondot, hanem néhány jelenetben a kamera akár 1-2 milliméterre is megközelítette a szereplőket vagy a díszletet. Ezeket a jeleneteket kivétel nélkül digitálisan valósították meg, és nem kellett a rendezőnek kompromisszumokat kötnie.

A Temetetlen múlt című thrillerben is sok hasonló jelenet volt, de nagy részükben nem volt észrevehető, hogy a kamerának már éppenséggel a csempézett falban kellene lennie.

Mindezek a példák azt mutatják, hogy a számítógépekkel készített trükkök köre egyre szélesedik, és kulcsszerepe lesz - vagy már van - a filmezésben. Sajnos hazánkban sok alkotó a digitális (elő és) utómunkában még mindig a rohanó dinoszaurszokat és a robbanó űrhajókat látja. De ma már tény, hogy a modern trükkkészítés ledönt minden technikai akadályt a rendezők és az operatőrök előtt. Ezt sajnos még nyugaton is

kevesen használják ki, de ezen kevesek professzionális szinten. Ilyenek George Lucas, Robert Zemeckis vagy David Fincher a legnagyobbak közül.



A Temetetlen Múlt egyik jelenete: az alsó (natúr) képen látható, hogy a kamerának „helyet csináltak”, majd ezt az utómunkák során eltüntették.

itthon

A digitális trükkök kerülésének hazánkban nem az az oka, hogy elérhetetlen a technológia, hanem az, hogy a produkciónak minimális költségvetéssel futnak, így az alkotók nem is mernek filmtrükkökön gondolkodni. Bár a fent leírtakból is látszik, hogy sok pénz és idő megtakarítható így, a teljes tapasztalatlanság mégis visszaszítja az alkotókat. Szerencsére már hazánkban is elérhető szinte az összes technika, és a szakembergárda is kezdi a nyugati színvonalat megközelíteni. Több kiváló hazai cég foglalkozik filmtrükkök gyártásával, és lassan-lassan a mozikban is láthatunk néhányat a munkáikból. Ilyen többek között a fent említett Sacra Corona is, amiben a FrontFilm (www.frontfilm.com) több munkája látható. Reméljük hamarosan egyre több hazai filmben alkalmaznak digitális trükköket, és akkor talán több, szebb és igényesebb produkció kerülhet a mozikba.

*Vass Gergely
3D Technikai Vezető*