

FTF VŠMU, Ateliér vizuálnych efektov, Svoradova 2, 813 01 Bratislava

Sherlock Holmes: A Game of Shadows

Sherlock Holmes: Hra Tieňov

Rozbor filmového diela s dôrazom na vizuálne efekty

Peter Trandžík

Gercenova 17

851 01 Bratislava

Réžia: Guy Ritchie

Minutáž: 129 minút

Žáner: Dobrodružný / Krimi / Akčný

Krajina: USA

Premiéra: 16.12.2011

Hudba: Hans Zimmer

Hrajú: Robert Downey Jr., Jude Law, Rachel McAdams, Noomi Rapace, Stephen Fry, Jared Harris, Kelly Reilly, Eddie Marsan, Geraldine James, Gilles Lellouche, Paul Anderson, William Houston, Vladimír Furdík, Clive Russell

Rozpočet: \$125 miliónov

Tržba: \$534,848,418

Keď som sa dozvedel, že medzi domácimi prácami k prijímacím pohovorom na vizuálne efekty FTF VŠMU musím odovzdať aj rozbor filmového diela so zameraním na vizuálne efekty, hlavou mi prebehlo viacero dobrých filmov, ktoré som za poslednú dobu videl. Hneď som si však spomenul na druhý diel vydareného filmového prevedenia Sherlocka Holmsa a vedel som, že tento film bude moja voľba. Film exceluje nielen svojimi vizuálnymi efektami, ale aj neobvyklým štýlom, v duchu ktorého sa nesie celá nová filmová séria Sherlocka Holmsa. Spomínam si, ako som ho videl po prvý krát. Bol som ním doslova očarený. Po druhom pozretí, s dôrazom na jeho prevedenie, bol dojem z filmu ešte silnejší. Počas jeho sledovania som si uvedomil a nestačil som sa čudovať, ako dobre sú jednotlivé scény prepracované a koľko mesiacov istotne veľmi ťažkej, ale vydarenej práce mi vlastne beží pred očami.

Stručný obsah

Pokračovanie novej filmovej série Sherlocka Holmsa sa nezačína nikde inde, ako v Londýne, v roku 1891, kde nás písaním príbehu retrospektívne vtiahne do deja Dr. Watson (Jude Law). Európa sa ocitá v zlej situácii kvôli narušeným vzťahom medzi Francúzskom a Nemeckom a na scéne sa objavuje zločinecký génus - profesor Moriarty (Jared Harris), ktorý má dokonalý plán, ako vyvolať vojnu za účelom zisku. Sherlock Holms (Robert Downey Jr.) tuší, že za celým dianím stojí Moriarty. Na Watsonovej rozlúčke so slobodou sa Holms stretne s cigánskou kartárkou Sim (Noomi Rapace), ktorej brat je súčasťou Moriartyho plánu. Vyšetrovanie začína byť nebezpečné, keď Holms spolu s Watsonom a Sim prenasledujú profesora Moriartyho a snažia sa mu prekaziť jeho premyslený plán. Cestujú najprv z Anglicka do Francúzska, neskôr do Nemecka a nakoniec do Švajčiarska, no profesor Moriarty je vždy o krok pred nimi.

Stručná analýza

Film Sherlock Holmes: Hra Tieňov má v divákovi zanechať hlboký dojem a podporiť v ňom snahu a schopnosť analýzy vecí, ktoré ho obklopujú. Po pozretí filmu o Sherlockovi Holmsovi sa u mňa stalo oboje. Film ma očaril svojou atmosférou, hudbou, perfektným strihom, zaujímavým scenárom, výberom hercov a samozrejme vizuálnymi efektami, ku ktorým sa dostanem neskôr.

Sherlock Holmes: Hra Tieňov je film, ktorý svojou odlišnosťou utkvie divákovi v pamäti. Môžem povedať, že najviac som si z filmu užíval bojové scény. Sú vydarenou zmesou záberov, strunovej hudby, vizuálnych efektov a humoru. No nie len bojové scény sú zaujímavé a prepracované. Vo filme si môžeme všimnúť veľa neobvyklých postupov, ktoré nakoniec dávajú spolu úžasný výsledok, až sa pýtate, či to celé má na svedomí režisér alebo či sú tímy ľudí, ktoré na filme pracovali už tak dobre zohraté...

Akčné zábery dávajú divákovi dobrú predstavu o tom, čo sa práve deje a nie sú roztrásené ako pri podobných scénach v iných filmoch. Vo filme je často využívaný efekt spomalenia - slow motion spolu so zrýchlením nepodstatnejších častí záberov. Medzi zvláštne zábery môžem určite zaradiť aj tie, ktoré sú pevne fixované na bežiacich hercov a kopírujú ich pohyb. Vidíme ich najmä pri scéne, kde hlavné postavy utekajú pred nepriateľmi cez les.

Dobová, prevažne strunová hudba sprevádza celý film. Pri bojových scénach nie je dramatická, ako by človek čakal, ale naopak veselá a rytmická, až tak, že sa vám chce vstať a zatancovať si do jej rytmu. Inde hudba zvyrazňuje rôzne pocity diváka počas sledovania filmu.

Humor je často čierny a ironický, no môžem povedať, že ja som sa výborne zabával. Keďže hlavný hrdina je veľmi inteligentný a hlbavý človek, dalo by sa čakať, že bude aj nudný. Opak je však pravdou. Holms v podaní Roberta Downeyho Jr. je veľmi komický svojim svojráznym chovaním a spôsobmi.

Cez Holmsove retrospektívne, ako aj prítomné myšlienkové postupy nám režisér filmu - Guy Ritchie vysvetľuje zápletku a objasňuje dej. Dejová línia nie je veľmi komplikovaná a dá sa jednoducho pochopiť, čo môže niekto považovať za negatívum, nakoľko sa jedná o Sherlocka Holmsa. Mne osobne sa páčila a nemám k nej žiadne výhrady. Vo filme sa vhodne strieda akčná a voľnejšia atmosféra, takže si myslím, že akonáhle diváka dej upúta, udrží ho pri filme až do konca. Teraz by som rád prešiel na analýzu mojej obľúbenejšej kategórie - a to vizuálnych efektov.

Vizuálne Efekty (VFX)

Podľa môjho názoru by mali byť vizuálne efekty v prvom rade uveriteľné. Je to istý druh dokonalej ilúzie predkladaný pred diváka. Ten by si nemal ani všimnúť, že záber, na ktorý práve pozerá, nie je úplne reálny. Myslím si, že najlepšie vizuálne efekty sú nerušivé a ponúkajú nám predstavu, ktorá je vizuálne tak pekná, že jej uveríme a nespochybňujeme ju. Efekty pomáhajú filmu vytvoriť aj náročnejšie detaily a pomocou nich dostáva film, ktorý ich potrebuje, úplne iný zmysel. Aj v poslednom filme o Sherlockovi Holmsovi môžeme

pozorovať skutočne pestrú škálu vizuálnych efektov, ktoré divákovi umocňujú zážitok z príbehu. Guy Ritchie predstavil divákovi svoj originálny štýl, doplnený mnohými vizuálnymi efektami už v prvom filme o Homlsovi. Preto som si sprvu myslel, že pokračovanie bude aj po stránke vizuálnych efektov to isté, no po pozretí filmu som zmenil názor a uvedomil som si, ako veľmi museli štúdiá, ktoré pracovali na zložitých VFX zapracovať, aby dostali tak dokonalý výsledok z každého záberu. Na vizuálnych efektoch pracovali profesionálne štúdiá ako Moving Picture (MPC), Framestore, Cinesite Production Services, BlueBolt a taktiež mnoho ďalších umelcov. Musím povedať, že od úvodných Motion Graphics v štýle stránok v knihe, až po extrémne náročné zábery s vodopádom v závere filmu, všetky VFX výborne pasujú do celkovej atmosféry filmu a bez nich by som si nevedel Sherlocka Holmsa ani predstaviť. Vo filme Sherlock Holmes: Hra Tieňov je veľmi veľa vizuálnych efektov a ja by som tie podstatnejšie rád opísal, takže začnem od prvého.

Úvodné Motion Graphics

Začiatok filmu predstavuje spoločnosti, ktoré sa podieľali na výrobe filmu. Efekt je vytvorený štýlom prevracania stránok v knihe. Musel byť robený cez 3D program, nakoľko



sa stránky v knihe realisticky otáčajú. Tvorcovia efektu si nenechali ujsť príležitosť pohrať sa s detailmi nečistôt na papieri a nezabudli pridať aj jemne pohybujúce sa častice prachu, ktoré sú viditeľné hneď po otvorení knihy. Podobný efekt sa objavuje aj pri záverečných titulkoch, kde je celé motion graphics živé a dynamické. Dôležitejšie mená sa zobrazujú na stránkach z knihy spolu s elegantne nakreslenými zábermi z filmu. Počas titulkov hrá inšpirujúca hudba a dotvára perfektnú atmosféru.

Londýn



Tento záber je jedným zo zložitejších. Začína širokým záberom na Londýn, ktorý je robený prevažne digitálne cez 3D program - Maya. Samozrejme nechýba detail na domoch, ktoré sú štylizované do obdobia, v ktorom sa film odohráva. Väčšina z nich sú klasické tehlové domy. Je dôležité spomenúť, že vo filme sú použité rôzne reálne prostredia vyzerajúce ako z roku 1891. Patrí medzi ne napríklad aj Trafalgar Square alebo Notre Dame. No naspäť k záberu nad Londýnom. Pozornému oku neunikne dym, ktorý stúpa z viacerých komínov na domoch. Vzdialené domy boli kompozitované do záberu pomocou programu NUKE, technikou matte painting, aby bola docielená dokonalá ilúzia Londýna siahajúceho do veľkej diaľky. Ako sa záber pomaly posúva smerom nadol, prejde plynule až na ulicu, na ktorej býva Dr. Watson. Ulica je plná ľudí, kočov a dymu. Druhá časť tohto záberu je kombináciou mnohých prvkov - základom je natočený materiál s kúskom ulice, ktorý bol ohradený zeleným plátnom. Na zelené plátno bolo dokľúčované pokračovanie inej ulice tak, aby presne sedelo s pôvodným materiálom. Zvyšné domy na ulici boli vytvorené v 3D a do záberu boli dokľúčované pomocou motion trackingu tak, aby celkový výsledok vytváral dojem, že ulica siaha do väčšej diaľky. Do ulice boli potom pridaní ďalší ľudia, koče a dym. Ulice boli vyrábané bez zelene a mali pôsobiť industriálne, špinavo a drsne, čo sa podľa môjho názoru aj podarilo. Tak ako tento záber aj celý film je kolorovaný do zelenej a hnedej.

Myslím si, že prevažná väčšina širších záberov na uliciach bola robená podobným kombinovaním mnohých sekvencií. Obdivujem nesmierne technicky i časovo náročnú prácu veľkého počtu ľudí, ktorí sa podieľali na tvorbe komplikovaných záberov exteriérov. Súčasne si však uvedomujem, že "obyčajný" divák zrejme nedocení komplexnosť pohybujúcich sa záberov, zložených z množstva reálnych záberov s kľúčovacími plátnami a z veľkého počtu dokompozitovaných 3D budov a objektov. Dalším príkladom zložitejšieho záberu ulice je aj večerný záber na Baker Street.

Baker Street

Záber na Baker Street bol taktiež poskladaný z viacerých záberov a z 3D. Pôvodný záber bol natočený na zelenom plátne, ktoré potom nahradila 3D ulica siahajúca do diaľky. Spoločnosť MPC nešetrila ani na detaile vo väčšej vzdialenosti, kde sú pomocou kľúčovacích plátien pridávané osoby pohybujúce sa po ulici. Tých, ktorí si mysleli, že dobové auto na zábere nie je reálne, asi sklamem, lebo to čo vidíte, je naozaj skutočné auto. Celý záber je v pohybe a otočí sa za autom na druhú stranu, kde bol využitý podobný spôsob na doplnenie ulice v diaľke. Podobná technika pridávania detailov do diaľok bola používaná v celom filme. Príkladom môže byť aj záber na množstvo munície v továrni (z inej časti filmu), kde sa bloky munície postupne rozsvetujú, až sa objaví nekonečný sklad zbraní, na ktorý by sa v dnešnej dobe pri natáčaní určite nenašli peniaze. Takýto vizuálny efekt je veľmi dôležitý pre zvýraznenie hĺbky záberu.

Holmsove premýšľanie

Guy Ritchie podáva Holmsove myšlienkové postupy vo veľmi kreatívnom prevedení po každej stránke. Pri uvažovaní nad bitkou sú zábery veľmi dynamické, nepodstatné akcie sú zrýchlené na pozadí s rýchlymi zvukovými efektami, no zásadné pohyby sú spomalené až do extrémneho slow motion. Film vtedy sprevádzajú hlasnejšie zvuky a Holmsove myšlienky, ktoré výrazne vplývajú na divákové vnímanie scény. Holmsove premýšľanie je vo filme vždy podporené aj vizuálnymi efektami. Scéna výrazne stratí saturáciu, stmavne a divák môže pozorovať pulzujúcu svetelnosť záberu a niekedy aj výraznejšie lens flare efekty. Často som si všimol zaujímavé prehábanie obrazu v bočných oblastiach snímku, ktoré dodávalo záberu ešte väčšiu dynamiku. Podobné efekty boli použité aj pri pozeraní cez ďalekohľad. Vtedy má obraz tvar, akoby prešiel silne zaoblenou čočkou a divák má pocit, že sa naozaj pozerá cez ďalekohľad. Počas Holmsových logických postupov je viditeľný aj markantný posun červeného a modrého kanálu, vytvárajúci špeciálny efekt na kontúrach, pomocou ktorého pôsobí na diváka záber len ako myšlienka hlavného hrdinu. Holmsove rozmýšľanie - najmä pri bitkách, sa vo filme nedá za žiadnych okolností prehliadnuť.



Vlaková scéna

Cestu vlakom v podaní Sherlocka Holmsa rozhodne nikto nenazve nudnou. Vo vlaku narazí Holms a Watsonom na skupinu nájomných vrahov. Tvorcovia filmu do tejto scény zakomponovali množstvo akcie a samozrejme aj náročné vizuálne efekty. Celá scéna bola točená v štúdiu, ktoré bolo imitáciou vnútra vlaku. Okolo vlaku bolo zelené plátno s trackovacími bodmi, aby pohyb dokľúčovaných záberov presne sedel so štúdióvymi pohybmi. Scény vyžadovali vytváranie prostredia okolo vlaku rôznymi spôsobmi. Väčšina okolia vlaku bola vytvorená pomocou troch panoramatických kamier kvôli širším záberom a mnohé zložitejšie časti boli vytvorené cez počítačovú grafiku. Nechýbajú ani zábery celého vlaku, ktoré boli točené z helikoptéry a vlak bol pridaný cez 3D programy. Dym a para z dobovej parnej lokomotívy boli vyrobené cez simulácie v programe Houdini a boli renderované vlastným rozhraním vytvoreným v štúdiu Framestore. V scéne sa objavujú ešte aj zložitejšie zábery - a to, keď sa niektorá z postáv vykloní z vlaku, alebo keď sa Holms s Watsonom pohybujú mimo interiéru vlaku tak, aby sa dostali do druhého kupé. Vtedy museli byť komplikovane spojené zábery 3D vlaku, hercov v štúdiu a prostredia okolo vlaku. Pre vlakovú scénu bol taktiež vytvorený jedinečný 3D záber zbrane, ktorá vybuchne po tom, ako do nej Holms vloží rúž na pery. Celá zbraň bola vytvorená v 3D



programe Maya pomocou spojenia mnohých materiálov tak, aby aj jej vnútorné časti mali ten správny - kovový vzhľad. Kompozícia bola vytvorená v programe NUKE, kde bol záberom zbrane dodaný silný depth of field vzhľad. Jediná výčitka, ktorú k VFX tohto filmu mám sa viaže k poslednému záberu vlakovej scény, kde Dr. Watson sedí na konci vlaku. Celý záber je spojením záberu z vrtuľníka, 3D vlaku a dokľúčovaného Watsona. Podľa môjho názoru mali tvorcovia filmu na tomto zábere zapracovať viac, nakoľko je vidno príliš veľký rozdiel medzi nasvietením dokľúčovaného Dr. Watsona a vlaku. Okrem tohto malého nedostatku, ktorý si divák zrejme ani nevšimne, má celý film dokonalé efekty.

Výbuch hotela v Paríži

Tento výbuch je spojením digitálnej a praktickej práce štúdia MPC. Pozostáva z častí výbuchu, ktoré boli natočené na zelenom plátne, no prevažná väčšina je tvorená cez 3D. Aj napriek tomu, že záber sa odohráva v noci, je budova v čase výbuchu výborne



osvetlená svetlom, ktoré výbuch spôsobil, čo dodáva záberu na uveriteľnosti. Efekt je doplnený o silné lens flare efekty, bez ktorých by sme si v dnešnej dobe nevedeli už výbuch ani predstaviť. Tieto efekty boli použité aj pri scéne z továrne, kde pri záberoch na silné svetlo z veže lens flare efektom nešetria. Podľa mňa je dôležité, aby boli tieto efekty používané s citom a nie príliš často. V Sherlockovi Holmsovi sú použité len tam, kde sa naozaj hodia. Ostatné výbuchy sú tiež väčšinou kombináciou reálnych záberov a počítačovej grafiky. Myslím si, že všetky explózie vo filme sú spravené bezchybne a treba poznamenať, že fyzika každého výbuchu správne sedí s daným prostredím.

Továrň

Celá scéna v továrni na muníciu a zbrane zahŕňa množstvo vizuálnych efektov. Od výbuchov pri strelbe z ťažkých zbraní, cez široký záber na prostredie továrne, robený skoro celkom digitálne, až po spadnutie veže. Zostrelenie a následný pád veže bol jeden z náročnejších záberov filmu. Bol robený digitálne v štúdiu MPC. Deštrukcia veže vytvorenej z tehál si vyžadovala použitie efektového nástroja Kali. Dym, špina a prach boli vytvorené pomocou software Flowline. Nevieť si ani predstaviť, koľko námahy muselo dať štúdiu MPC vytvorenie tejto sekvencie so simuláciou rozbitých tehál a víriacim sa prachom. Stojí za povšimnutie, ako pekne sa pohrali so svetlom, ktoré prechádza cez fragmenty prachu a osvetľuje značnú časť scény.

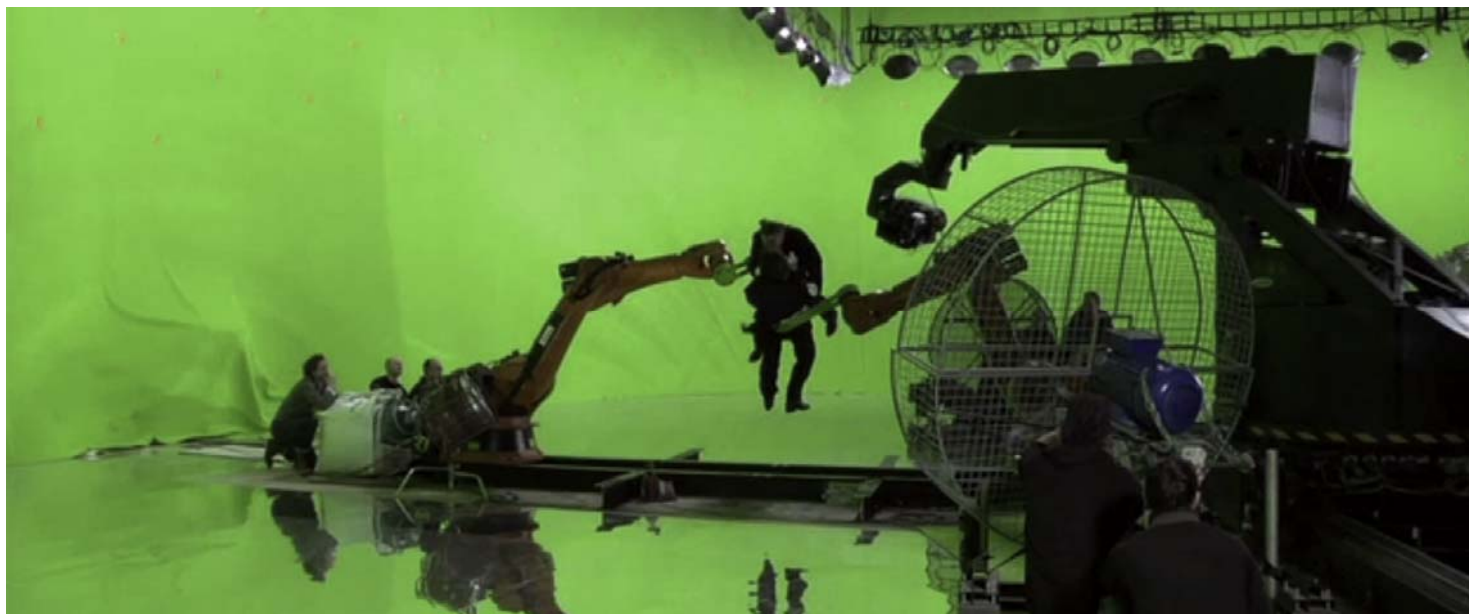
Beh lesom

Holms, Watson, Sim a jej priatelia utekajú lesom pred nepriateľmi z továrne na zbrane. Snažia sa uniknúť a dostať sa na vlak, ktorý práve prechádza lesom. Dynamický strih, pomocou ktorého divák sleduje presun postáv lesom z rôznych uhlov, prechody medzi zrýchlením a slow motion a dramatická hudba silne zvýrazňujú celú scénu. Nebezpečne pôsobia rotujúce kúsky dreva v rôznych veľkostiach, vzniknuté množstvom výbuchov, ktoré lietajú všade okolo hlavných postáv. Nechýbajú taktiež ani projektily letiace medzi stromami a postavami. Slow motion zábery boli točené dvoma kamerami Phantom. Veľa efektov bolo praktických a boli natočené už v lese. Náročnejšie boli potom kompozitované v postprodukcii. Jedným z nich je aj detailný záber, kde Watsona tesne minie guľka. To čo divák vidí, je v podstate všetko reálne, len sa to neodohráva na tom istom mieste a v tom istom čase. Efekt roztrhnutia Watsonovej vesty guľkou, ktorá popri ňom preletela, bol natočený na zelenom plátne s figurínou a neskôr bol dokompozitovaný do originálneho záberu tak, aby nebolo poznať, že záber pozostáva z dvoch častí. Ďalší pekný slow motion efekt bol spojený s roztrieštením dreva stromu, ktorým preletela guľka. Tento prestrelený strom bol natočený kamerou Phantom na modré plátno. Vo filme je strom oveľa bližšie ako herci a teda záber sa musel pomocou blur efektu preostriť na strom a naspäť. Beh lesom je jedna z popredných scén v celom filme a väčšina ľudí, ktorá film videla, si pamätá práve túto scénu hlavne pre jej neštandardnosť.



Vodopád

Holms sa rozhodne, že Moriartyho môže zastaviť len tak, že z balkóna zhodí ich oboch. Záverečný slow motion záber padajúceho Holmsa a Moriartyho bol asi najzložitejším z celého filmu. Vytvorilo ho štúdio Framestore. Záber zachytáva veľký úsek z pádu postáv,



ktoré preletia okolo kamery. Je v reálnom čase, no keď sú postavy najbližšie, obraz sa



extrémne spomalí - až 19 krát oproti reálnemu času a divák si môže všimnúť ohromujúci detail kvapiek vody z vodopádu a výrazy tváre oboch hercov. Asi každému je jasné, že takýto záber nemôže byť úplne reálny. No napriek tomu som vždy ohromený, keď si ho znovu pozriem. Záber ma 29 sekúnd a je zložený z dvoch postáv natočených na zelenom plátne, reálnych záberov vodopádov a z veľa digitálnych doplnkových častí. Záber na zelenom plátne bol natočený na kameru Phantom pomocou ramena, ktoré dokázalo presne kontrolovať pohyb kamery. Informácie pre pohyb ramena boli vytvorené z

konceptovej scény programu Maya. Herci boli pripevnení na robotické ramená KUKA, ktoré ich otáčali tak, ako to filmári potrebovali. Kľúčové bolo načasovanie spomalenia do extrémneho slow motion a potom spätné zrýchlenie tak, aby bol celý prechod plynulý a bez chyby. Napriek tomu, že je v oblasti počítačovej grafiky stále veľmi ťažké pracovať s ohňom, vodou a všeobecne nestálymi tvarmi, štúdio Framestone si s vodopádom poradilo brilantne. Niektoré časti vodopádu v zábere boli reálne natočené na kameru Phantom a veľa z materiálov poslúžilo ako referencia pre 3D. Vodopád v zábere je prevažne kombináciou častíc vytvorených v programe Maya, simulácií vytvorených cez software Naiad a Houdini, no keď je ostrosť zameraná na tváre postáv a vodopád za nimi je mimo ostrosti, sú použité reálne zábery v slow motion. Celá kompozícia a detailné kvapky vody, ktoré letia okolo hercov boli dorobené v časticovom systéme programu NUKE.

Záver

Film ma očaril nielen svojimi vizuálnymi efektami, ale aj celkovou atmosférou, pekným scenárom a príťažlivosťou dobre urobenej práce. Možno aj preto som ho videl už 4 krát a určite plánujem pozrieť si ho niekedy znova. Som zvedavý, čím nás Guy Ritchie prekvapí v ďalšom pokračovaní vydarenej série o Sherlockovi Holmsovi. Čím viac som tento film pozeral, tým viac som mal pocit, že mojím snom do budúcnosti by bola šanca prispieť k tvorbe diela, ktoré sa mi bude páčiť tak, ako Sherlock Holmes. Dúfam, že si ho raz pozriete aj vy a ďakujem, že ste venovali mojej práci pozornosť a prečítali ste si ju až do konca.

Zoznam pomocnej literatúry a článkov

<http://www.fxguide.com/featured/a-game-of-shadows-more-to-the-mystery/>