**Komenského 44, 085 01 Bardejov**

Sony Pictures

**Elysium**

Sci-Fi / Akční / Thriller / Dráma

**Viktor Boža**

**Réžia:** Neill Blomkamp

**Scénár:** Neill Blomkamp

**Kamera:** Trent Opaloch

**Hudba:** Ryan Amon

**Hlavné postavy:** **Matt Damon** (Max), **Jodie Foster** (Delacourt), **Sharlto Copley** (Kruger), **Alice Braga** (Frey), **Diego Luna** (Julio), **Wagner Moura** (Spider), **William Fichtner** (John Carlyle), **Faran Tahir** (President Patel)

**Príbeh**

Film nás prenáša do zničeného, ekologicky aj zdravotne zruinovaného sveta v roku 2154. Konkrétne do mesta Los Angeles ktoré sa v dôsledku choroby, chudoby a preľudnenosti spoločne zo zvyškom sveta zmenilo na "globálne ghetto". Preto je v tejto dobe ľudstvo rozdelené na bohatých, ktorí bezstarostne žijú na umelo vytvorenej vesmírnej stanici Elysium a na chudobných ktorí sú odsúdení na život na zemi a sú ochotní urobiť čokoľvek len aby sa tam dostali. Tu sa nám predstavuje postava Maxa, bývalého zlodeja a trestanca ktorý je ale pri nehode vystavený smrteľnej dávke radiácie po ktorej mu ostáva iba 5 dní života. Preto mu neostáva nič iné len získať ilegálny "cestovný lístok" na Elysium kde im vyspelá technológia dovoľuje vyliečiť akúkoľvek chorobu. Šéf miestnych ilegálnych operácií Spider mu ho je ochotný dať výmenou za poslednú prácu ktorou je krádež pamäťových informácií dôležitého občana stanice. Operácia neprebehne podľa predstáv a Max sa dostáva do ďalších problémov keď sa kvôli informáciám v jeho hlave stane terčom ministerky Elýsia Delacourt a jej kumpána Krugera. Po ďalších nepríjemnostiach sa ale Max konečne dostáva na Elysium, kde umiera hrdinskou smrťou keď pomocou informácií v jeho hlave premení obyvateľov zeme na občanov stanice Elysium a zaručí im tak prístup k liečbe a tým pádom aj lepší život.

**Elysium**

Režisér filmu, Neill Blomkamp je už u milovníkov science-fiction známi svojim úspešným filmom "District 9" z roku 2009. A už od tohto filmu mu v hlave kolovala myšlienka na "Elysium". Hlavnou inšpiráciou bol projekt americkej organizácie NASA na kolonizáciu vesmíru z roku 1970 z názvom " Stanford Torus". Jedným z projektantov a dizajnérov tohto projektu bol Syd Mead, ktorý je známy prácou na dnes už kultovom filme "Blade Runner" ktorý sa vďaka svojim vizionárskymi myšlienkam a víziám stal akýmsi filmovým zakladateľom žánru "cyberpunk" ktorý je dodnes námetom na filmovú, hernú a inú tvorbu.

**VFX**Režisér Neill Blomkamp si aj pre tento film vybral štúdio s ktorým spolupracoval na svojom predošlom filme District 9. Týmto štúdiom je Image Engine, ktoré na to aby zrealizovalo víziu režiséra využívalo samozrejme vizuálne počítačové efekty a techniky ako sú bluescreen, greenscreen, mattepainting, alebo vybudovanie komplet 3D prostredia, ale aj praktické efekty ako sú modely, reálne interiéry alebo dokonca miniatúry. Aj keď väčšinu efektov má na svedomí práve spomínané štúdio Image Engine, na filme sa podieľalo viacero známych VFX štúdií. Pracú na Elysium si rozdelilo so štúdiami Weta Workshop, Whiskytree, Method Studios, Industrial Light & Magic, The Embassy, MPC, Kerner Optical a MastersFX.

**Stavba scén a Design**

Prvé scény nám predstavujú už spomínané zničené mesto Los Angeles keď kamera prelietava nad nástupmi domov a chatrčí ktoré naozaj dávajú dojem preľudnenosti a chudoby. Tieto zábery boli točené v Mexiku a čo sa týka efektov, boli na nich urobené len malé úpravy ako napríklad pridanie stúpajúceho dymu, poprípade malé upravenie pozadia alebo budov aby obraz zapadal do deja. Prvou náročnejšou scénou na VFX je posledná scéna v tejto sekvencii záberov a tou je spojenie reálnych záberov, tentoraz už z LA, a počítačovej grafiky (CG).Túto scénu malo na starosti štúdio Industrial Light & Magic. Budovy a prostredie v scéne pomocou techník ako je napríklad 3D motion tracking dokázali prerobiť na zničené pridaním textúr a iných prvkov, pridať nové futuristické budovy a na koniec všetko doladiť pridaním detailov ako sú premostenia medzi budovami, pristávacie plochy alebo dym aby scéne dodali dojem "obývanosti".

 Nasledujúce scény nám už ukazujú vesmírnu stanicu Elysium. Do týchto záberov sú už samozrejme silne zapojené vizuálne efekty. Realistické a až neuveriteľne detailné scény sú dielom štúdia Whiskytree ktoré v niektorých záberoch dokázalo vytvoriť celú scenériu v 3D bez pomoci mattepainting-u čiže projektovania 2D plôch do 3D prostredia, čo pre dizajnérov znamenalo väčšiu voľnosť pri tvorení.
Pri vytváraní tohto prostredia sa inšpirovali štvrťami pre domy bohatých v Malibu a v posledných častiach filmu sú zas použité reálne zábery doplnené počítačovou grafikou.

 Ďalšou a pre mňa asi najobľúbenejšou časťou efektovej zložky tohto filmu je spôsob akým sú stvárnení roboti. Túto stánku malo opäť na starosti Image Engine.



Vďaka technike motion tracking mohli priamo koordinovať pohyby hercov v oblekoch zo značkami vďaka ktorým ich potom mohli nahradiť detailnými modelmi robotov ktorý sa potom hýbali presne ako človek a dodali tak scénam veľmi realistický dojem.

Okrem toho je výhodou tejto techniky aj to, že pre herca je ľahšie vžiť sa do situácie keď ma niečo na čo môže reagovať a nemusí len takpovediac hrať "do prázdna".

 Čo sa dizajnu a technológie týka, roboti sú spracovaný veľmi realisticky a je vidieť že si tvorcovia dali záležať aj na stránke funkčnosti v reálnom svete a detailoch ktoré si bežný divák možno ani nevšimne.

Dej sa pomaly posunie do poslednej časti filmu ktorou je príchod hlavného hrdinu Maxa na Elysium. Táto časť je sprevádzaná množstvom akčných scén s využitím množstva vizuálnych ale aj praktických efektov. Hneď prvá scéna v ktorej loď na ktorej Max prichádza havaruje na povrchu stanice je spojením CG a praktických efektov. Ide o spojenie miniatúry domu a záhrady s následným pridaním 3D prostredia. Túto časť malo na starosti štúdio Kerner Optical s dodaním 3D prostredia od Whiskytree. Ďalej je v tejto scéne použitá aj miniatúra danej lode ktorá na povrchu havaruje. Ja osobne nerozumiem prečo sa v tejto scéne rozhodli práve pre použitie miniatúr keď vezmem do úvahy predošle využitie CG. V jednej z týchto scén môžeme vidieť aj využitie modelu interiéru lode v životnej veľkosti ktorý je spoločne z kaskadérmi otáčaný aby sa docielil čo najviac realistický pocit daného efektu, v tomto prípade havárie lode. Do záberu sa následne pridajú CG prvky.

 Následne sa presúvame do interiérov stanice ktoré sú z väčšej časti kompletne vybudované v reále. Tu ďalším z takýchto efektov je scéna keď max vydvihne nepriateľa do vzduch a následne ho hodí o zem ktorá následkom nárazu praskne čo dodáva veľmi brutálny dojem. Keď som túto scénu videl prvýkrát veľmi som sa nad ňou nezamýšľal a bral som ju ako CG alebo praktický efekt z kaskadérom. Vo skutočnosti ale pre túto scénu štúdio MastersFX vytvorilo vierohodnú figurínu daného nepriateľa s ktorou už potom narábať takto nebezpečne nebol problém.

**Kamera**

Ako svojho kameramana si režisér Neill Blomkamp zvolil už svojho osvedčeného kolegu z District 9. Elysium točil Trent Opaloch kamerami RED Epic a v scéne na konci filmu je použitý známy filmový trik ktorý bol prvýkrát použitý vo filme Matrix kedy sa kamera ako keby v sekunde pohne v priestore a vytvorí tak dojem že sa zastavil čas a kamera sa hýbe okolo daného objektu alebo herca. Trik je ale v tom že pred hercami je umiestnený rad kamier ktoré ich snímajú z viacerých uhlov. Čo sa týka kamery myslím si že v niektorých prípadoch sa kameraman ani nemal šancu realizovať keďže šlo od kompletne počítačom vytvorené prostredia no v ostatných záberoch je vidieť podobnosť z filmom District 9. Zábery v ktorých sú vsadené CG prvky pôsobia nenútene a bojové scény majú v sebe ten správny nádych.

**Hudba**Meno Ryan Amon mne a myslím si že ani väčšine ľudí príliš veľa nehovorí no aj napriek tomu si myslím že svojou tvorbou dokázal tomuto filmu vdýchnuť tú správnu atmosféru či už v tých monumentálnych záberoch ktorých je tento film plný alebo naopak tých akčných.

**Zhrnutie a názor**

Či už ide o filmy, hry alebo knihy, mojim najviac obľúbeným žánrom bolo vždy scifi. Mám rád keď ma niečo vie poriadne vtiahnuť do deja a to môže film docieliť iba vtedy ak to na čo sa pozerám dáva zmysel a hlavne ak sa mi to páči po dizajnovej stránke.

Preto som si vybral práve tento film. Aj keď je pomerne nový, môžem povedať, že určite patrí medzi moje najobľúbenejšie. Určite ale na mňa ale hlavne zapôsobil po vizuálnej a konceptovej stránke. Keby som mal tento film hodnotiť po stránke dejovej určte poviem že patrí medzi dnešné už klasické akčné filmy ktorých dej je väčšinou pomerne o tom istom a sú stavané tak aby sa páčili širšiemu publiku. Čo ale tento film pre mňa robí výnimočným je určite jeho originálne, neuveriteľne detailne a realisticky stvárnené prostredie a univerzum na ktorom pracovali niektorí z mojich obľúbených dizajnérov ako nápríklad Ben Mauro, Aaron Beck alebo Christian Pearce. Preto tento film určite hodnotím pozitívne a verím že aj po jeho ďalších zhliadnutiach si v ňom nájdem nové a nové inšpirácie na pre moju nasledujúcu tvorbu.

**Zdroje**

**www.nytimes.com** - Elysium review

**www.fxguide.com** - Vfx of Elysium