

# Phil Tippett, starosta vizualnih učinkov

Uroš Šetina

Mlada luna







Phil Tippett in Jon Berg

Lani je minilo četrto stoletje, odkar je Phil Tippett v svoji garaži ustanovil podjetje Tippett Studio, ki danes zaposluje sto ključnih ljudi in kljub korenitim spremembam ostaja v ospredju področja vizualnih učinkov. Ob tej priložnosti mu je Združenje za vizualne učinke (VES) podelilo nagrado Georgesa Mélièsa za pionirske prispevke k umetnosti in znanosti vizualnih učinkov.

Tippetta je že v rani mladosti prevzel proces stop-motion animacije, ko je pri sedmih letih v kinu videl film *The 7th Voyage of Sinbad* (1958, Nathan Juran) z učinki legendarnega Raya Harryhausena. Kot obrtnik in umetnik je želel biti vpleten v direndaj, kjer lahko združi fotografiranje, kiparstvo, slikarstvo



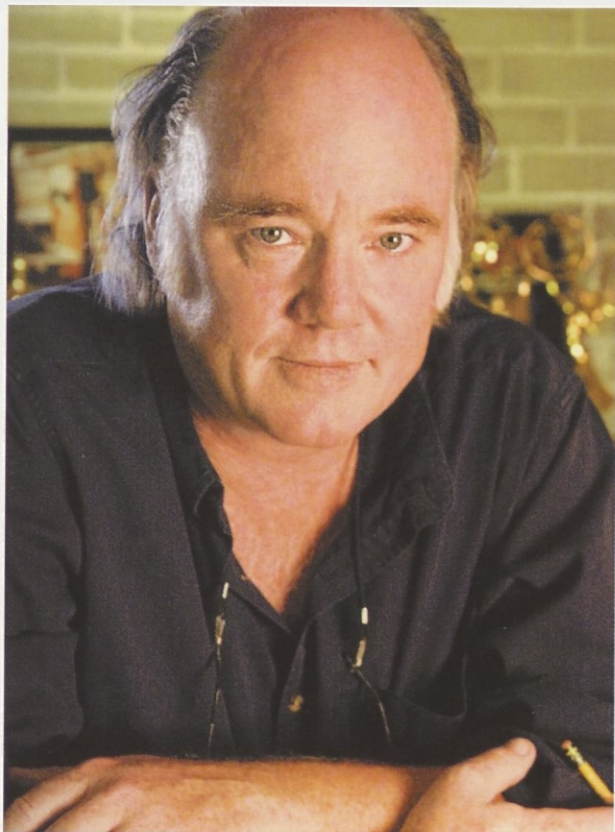
in igro. Ob prihodu računalnikov pa se je kreativni proces tako spremenil, da se mu je Tippett le stežka prilagodil, saj je trdil, da mu primanjkuje pristne energije in obrtniške predanosti, značilne za klasične analogne učinke.

Obenem je digitalizacija korporacijam omogočila večjo mero vplivanja na končni izdelek, ki je postal vse manj rezultat majhne skupine predanih umetnikov/obrnitov in vse bolj uredniški dosežek množice ljudi.

*Vojna zvezd* (Star Wars, 1977, George Lucas) je bil prvi večji film, za katerega je skupaj z Jonom Bergom zgradil in animiral holografski šah s pošastmi. Zatem sta za grozljivko *Piranha*

(1978, Joe Dante) naredila in animirala požrešne ribe. Duet je nato animiral dvonoge tauntaune in znamenite mehanske imperijske gonjače v prizorih na planetu Hoth za *Imperij vrača udarec* (The Empire Strikes Back, 1980, Irvin Kershner). Pri filmu *Lovec na zmaje* (Dragonslayer, 1981, Matthew Robbins) je bil Tippett povišan v nadzornika. Tukaj sta se s Kenom Ralstonom poslužila nove tehnike go-motion (računalniško vodeni delni gibi lutk, ki se znebijo stakato videza ročne stop-motion animacije), s katero je ekipa na kratko eksperimentirala pri *Imperiju*. Še pred pričetkom produkcije sta z Ralstonom, kljub dolgim dnevom snemanja *Imperija*, na lastno pest delala pozno v noč na novem dizajnu zmajevke in njenega mladiča, ker jima obstoječi ni bil všeč. Tako je njun dizajn končal v filmu. Za film *Jedijeva vrnitev* (Return of the Jedi, 1983, Richard Marquand) je skupaj s Kenom Ralstonom, z Dennisom Murenom in Richardom Edlundom prejel oskarja za posebne dosežke. George Lucas se spominja: »Eden izmed mnogih razlogov za njegovo uspešno ustvarjanje realističnih fantazijskih učinkov je v tem, da resnično razume filmski jezik. Phil je inovator in razmišlja kreativno, ob tem pa razume, kako poudariti samo pripovedništvo. Njegovo delo je vselej podrejeno zgodbi in ne obratno, kar je poglavitna razlika.« O *RoboCopu* (1987, Paul Verhoeven), ki je bil posnet za razmeroma majhen denar, je Tippett izjavil, da raje snema nizkoproračunske projekte, ker se moraš zanašati na svoj nagon in delati s pripomočki, ki so ti na voljo. Najdeš se v položaju, v katerem moraš delati trdo in hitro, brez pomislekov. Sledila je nominacija za oskarja za *Willow* (1988, Ron Howard).





*Jurski park* (Jurassic Park, 1993, Steven Spielberg) je bil film, na katerega se je pripravljaval celo življenje. Spielberg se je sprva obrnil na Tippetta, ki je s svojo ekipo nemudoma pričel z izdelavo animirane snemalne knjige, lutk dinozavrov in struktur za go-motion. Sočasno je Dennis Muren s svojo ekipo pri Industrial Light & Magic pričel s testiranjem animacije z računalniško ustvarjenimi dinozavri. Režiserjeva odločitev upodobiti dinozavre s pomočjo računalniške grafike namesto

stop- in go-motion tehnike je bil po Tippettovih besedah najbolj travmatični trenutek njegove kariere, ki ga je skoraj spravil v bolnico. Kmalu se je izkazalo, da so Tippettove izkušnje, poznavanje gibanja in vedenja ter predvsem nagonski občutek za to, kaj je videti in se čuti naravno, nepogrešljivi. V ta namen so za Tippettove animatorje razvili posebno lutko dinozavra, povezano z računalnikom, ki je gibe prenesel na računalniški model (DID). S tem analitičnim orodjem so tradicionalni animatorji računalniškim animatorjem ustvarili podlago za delo, kar je spremenilo smer filmskega ustvarjanja. Za *Jurski park* je Tippet prejel oskarja skupaj z Dennisom Murenom, Stanom Winstonom in Michaelom Lantierijem, ki so danes prav tako legende med mojstri posebnih učinkov.

Potem ko so morali Tippetta sodelavci in prijatelji (kot sta Dennis Muren in Craig Hayes) dobesedno zvleči v digitalno dobo, se je povsem posvetil nadzoru, saj si ni predstavljal prešolanja na delo z računalniki. Svojo vrednost je videl v izkušnjah in razumevanju filmskega procesa, ki ga je lahko prenesel na digitalne vizualne učinke preko ljudi, večjih računalniške grafike, a brez praktičnega znanja o snemanju filmov. Še eno nominacijo za oskarja mu je prinesel film *Zmajevo srce* (DragonHeart, 1996, Rob Cohen), za katerega je oblikoval in skiparil osrednji lik zmaja, ki ga je ILM nato skeniral in animiral, kot najkompleksnejši računalniški model do tedaj. Z zadnjim nominirancem za oskarja, *Vesoljskimi bojevniki* (Starship Troopers, 1997, Paul Verhoeven), se je Tippet Studio znatno razširil in postavil na lastne noge kot popolno podjetje za računalniško animacijo. *Vesoljski bojevniki 2* (Starship Troopers 2: Hero of the Federation, 2004), ambiciozni nizkoprorračunski projekt, je bil prvi in zadnji celovečerec, ki ga je Tippet tudi režiral. Zdaj se raje posveča urjenju nadzorniškega kadra, v prostem času pa razvija celovečerne projekte. S slednjimi po lastnih besedah nima sreče, ker je preveč ikonoklastičen. Če gre za gradivo, ki je vsaj malo »nenavadno«, studiev ne zanima. Kljub temu vztraja in si med vikendi vzame 3–4 ure za pisanje treatmentov



**Zmajevo srce**



in scenarijev, ki jih nato predstavlja studiem. V začetku leta je Tippet v svojem arhivu odkril kratki stop-motion film *Mad God* iz začetka 90., ki ga je iztiril vzpon računalniške grafike. Nekaj mlajših sodelavcev, ki so zamudili obdobje stop-motion animacije, je videlo 5-minutni posnetek, ki jih je tako navdušil, da so mu ponudili prostovoljno pomoč. Zato je poiskal lutke in najel prostor za delo, na katerega gleda kot terapijo, ki bo končana ob njegovi smrti.

Dan Taylor (direktor animacije pri Digital Domain in bivši animator pri ILM) pravi: »Še danes me preseneča *Philov* čudovit dosežek z Vesoljskimi bojevniki. Vse to je naredil v prehodnem obdobju, pri čemer ni izgubil ničesar. V njegovi računalniški animaciji lahko opaziš enako energijo in smelost kot v njegovi stop-motion animaciji. Eno je imeti sposobnost vtisniti animaciji svoj pečat, ko delaš z majhno ekipo v stop-motion tehniki. Nekaj povsem drugega je storiti enako z veliko ekipo računalniških animatorjev. *Phil* je moj navdih ter del mojega strokovnega jezika, kadar režiram animacijo.« Če bi Craig Hayes (glavni nadzornik posebnih učinkov v Tippet Studiu) moral naštet tri največje stvari, ki se jih je naučil od Tippetta, bi to bile zgodba, zgodba in zgodba: »Vsak prizor ima zgodbo. Spektakel te lahko hitro zanese, medtem ko te on pripelje nazaj, rekoč 'Kaj je zgodba za tem? Napeta vsebina?' Vztraja tudi na življenjskosti animacije, tako da ni videti kot simulacija. To je pomembno. Simulacija je lahko tehnično korektna, vendar dolgočasna.«

V zadnjih letih smo lahko občudovali Tippetov osebni vpliv v vlogi nadzornika vizualnih učinkov in animacije v filmih *Kronike Spiderwick* (The Spiderwick Chronicles, 2008, Mark Waters), *Mlada luna* (New Moon, 2009, Chris Weitz) in *Mrk* (Eclipse, 2010, David Slade). Medtem pa je njegovo podjetje prispevalo posebne učinke za filme, kot so *Zlati kompas* (The Golden Compass, 2007, Chris Weitz), *Pošastno* (Cloverfield, 2008, Matt Reeves), *V žrelu pekla* (Drag Me to Hell, 2009, Sam Raimi), *Mačke in psi: Maščevanje gospe Muze* (Cats & Dogs: The Revenge of Kitty Galore, 2010, Brad Peyton) in *Piranha* (2010, Alexandre Aja). Pripravljajo pa še fantazijsko pustolovščino *Season of the Witch* (2010, Dominic Sena) z Nicolasom Cageom in Ronom Perlmanom, priredbo korejskega znanstvenofantastičnega vampirskega stripa *Priest* (2011, Scott Charles Stewart) s Paulom Bettanyjem in Karlom Urbanom, fantazijsko akcijo *Immortals* (2011, Tarsem Singh) z Mickeyjem Rourkeom in Johnom Hurtom ter igrano-animirane *Smrkce* (The Smurfs, 2011, Raja Gosnell).

Phil Tippet ima na YouTube svoj kanal (PhilsAttic), kjer si lahko ogledate vrsto zakulisnih posnetkov, intervjujev in kratkih filmov. Prihodnje leto bo dopolnil 60 let.



umetnost  
kultura  
družba

## KAJ JE KULTURNA JAVNOST?

» Prav imate, tudi mi ne vemo. In prav za to gre, da odgovor iščemo vsakič znova. Ne le v vsaki novi številki *Pogledov*, tudi vsak pri sebi. Vsakič znova, ko kaj preberemo, pogledamo, poslušamo, premislimo, se nad čim hudo razjezimo ali skoraj obupamo nad to solzno dolino.

» Ali smo si na vsaka dva tedna pripravljeni vzeti dobro uro ali dve in ju nameniti nekoliko zahtevnejšemu branju o družbi, kulturi in umetnosti? Smo si pripravljeni vzeti še kakšno uro in napisati oster odziv, če v *Pogledih* preberemo kaj, s čimer se izrazito ne strinjamo? Ali opozoriti, da so *Pogledi* spregledali kaj, kar sodi v središče pozornosti slovenske kulturne javnosti? Kar koli ta že je – če ste to besedilo prebrali do sem, ste zelo verjetno njen del.

» Seveda je denar pomemben, tudi *Pogledov* brez denarja ne bi bilo. Najpomembneje pa je, da sami sebe jemljemo resno.

» Jemljite se resno s *Pogledi*!

## SLOVENSKA?

pogledi  
ZAKAJ ŽE?

naročila: [www.pogledi.si](http://www.pogledi.si) ali 080 11 99

### Cena *Pogledov* za naročnike štirinajst dnevnika *Pogledi*

|                       |      |                       |      |                        |      |
|-----------------------|------|-----------------------|------|------------------------|------|
| Enoletna naročnina    | 39 € | Polletna naročnina    | 23 € | Četrtnoletna naročnina | 13 € |
| prihranek             | 41%  | prihranek             | 33%  | prihranek              | 24%  |
| cene v prosti prodaji |      | cene v prosti prodaji |      | cene v prosti prodaji  |      |

### Cena *Pogledov* za naročnike časopisa *Delo* in *Nedelo*, dijake, študente in upokojeince

|                       |      |                       |      |                        |      |
|-----------------------|------|-----------------------|------|------------------------|------|
| Enoletna naročnina    | 27 € | Polletna naročnina    | 16 € | Četrtnoletna naročnina | 10 € |
| prihranek             | 59%  | prihranek             | 53%  | prihranek              | 42%  |
| cene v prosti prodaji |      | cene v prosti prodaji |      | cene v prosti prodaji  |      |