**HUGO**

Réžia: Martin Scorsese

Film natočený na motívy knihy "Veľký objav Huga Cabreta" do Briana Selznicka.

Dej sa zväčša odohráva na železničnej stanici v Paríži. Hlavným hrdinom je mladý chlapec menom Hugo Cabret (Asa Butterfield), ktorý sa stará o chod hodín na celej stanici. Sám ani netuší čo ukrýva vo svojom byte, kým nestretne vnučku Georga Meliésa (Ben Kingsley), slávneho režiséra, ktorý je už dávno zabudnutý, no okolnosti deja Meliésa opäť vydvihnú na vrchol.

Do filmu nás uvádza obraz prelínania mechanizmu hodín na križovatku Paríža, z ktorej sa kamera plynule dostáva na pohľad Paríža a Eifelovu vežu, odkial sa kamera plynule dostáva preletom ponad mesto do železničnej stanice, cez ktorú preletí pomedzi postavy na peróne až na detail Huga. Tento zaber je plynulý a bez strihu, no aj napriek tomu, nepôsobí na diváka nudne, pretože kamera sa stále pohybuje a postavy do záberu rýchlo prichádzajú a odchádzajú.

Kamera nás v úvode zoznamuje s prostredím, v ktorom sa bude dej odohrávať nielen prvou scénou preletu cez stanicu, ale aj nasledujúcim podobným plynulým záberom, kde kamera sleduje Huga, ktorý uteká útrobami stanice.

V tejto scéne je vidieť niekoľko nezrovnalostí. V jednej časti beží Hugo cez pomerne veľkú miestnosť. Vyzerá ako kotolňa. Táto miestnosť je až príliš veľká a nepasuje ku zvyšku stanice. Celkovo v tomto zábere Hugo beží spletitými chodbami a navyše je tento záber dosť dlhý, čo pôsobí na diváka metúco.

Vo filme je niekoľko krát použitá retrospektíva. Môžeme to vidieť napríklad v prvej tretine filmu, kedy si Hugo spomína na chvíle, kedy žil jeho otec. Retrospektívu môžeme vidieť aj vo chvíli keď G. Meliés spomína na chvíle jeho najväčšieho úspechu v jeho, ako on hovoril, "továrni na výrobu snov". Bolo to jeho štúdio, kde nakrúcal všetky filmy.

Vo filme môžeme nájsť množstvo symbolov a odkazov, či už na samotného Georga Meliésa a jeho filmy akými sú najme známa Cesta na Mesiac, ale aj filmy od iných tvorcov. Taktiež sú spomenutý bratia Lumierovci, ktorý sú tvorcami prvej kamery. Medzi symboly by sme mohli zaradiť aj "primitívnu" stop-motion animáciu (Meliés listuje zápisník, kresba na jednotlivých stranách dáva dokopy plynulý pohyb filmu), ktorá tvorila základ plynulého pohybu pre film. Tento symbol môžeme tiež vidieť vo chvíli, keď sa v izbe rozsypú skice, ktoré vo vzduchu vytvoria dojem stop-motion animácie.

Chyba vo filme: všimol som si, v scéne kedy Hugo nájde na koľajnici kľúč, je kľúč položený na kameňoch. Keď ho však Hugo dvíha, kľúč je položení na podvale.

VIZUÁLNE EFEKTY

Film bol ocenený piatimi Oscaromi. Jedným z Oscarov bol za Vizuálne efekty, ktorých je vo filme možné vidieť neúrekom. Dá sa povedať, že v takmer každom zábere je použitý vizuálny efekt. Zložitosť filmu, pohybov kamery, priestorov, v akých sa postavy nachádzajú nedovolili vytvoriť film bez vizuálnych efektov.

V celom filme sú použité digitálne kulisy. Sú to 3D modeli stanice, vlakov, mesta a množstva iných elementov, ktoré si vďaka presnej kolorizácií, trackingu, realistickým materiálom a textúram všimne len pozorné a skúsené oko diváka.

Prvý vizuálny efekt použitý vo filme môžeme vidieť hneď na začiatku filmu. Je to Prechod kamery z veľkého celku (pohľad na Paríž) na detail Hugovej tváre. Tento efekt je dokonalým spojením 3D modelov budov mesta, fotografií a postáv pred zeleným pozadím. Veľký celok mesta tvoria 3D modeli v popredí, ktoré musia zachovať proporcie budov. Pozadie je tvorené z fotografií, ktoré sú rozmiestnené v priestore, tak aby vytvárali dojem perspektívy, ktorá je základom pre väčšinu vizuálnych efektov. Kamera sa plynulým pohybom dostáva do stanice, ktorá je vytvorená v 3D programe. Kamera sa pohybuje medzi vlakmi, ktoré sú tiež 3D model, a postavami, ktoré boli nasnímané pred zeleným plátnom, následne vykľúčované a vložené do scény. V tejto scéne je použité veľké množstvo pary, aby sa zakryli nedokonalosti pri komponovaní všetkých prvkov dohromady.

Nasledujúca scéna, kedy Hugo beží útrobami stanice, sa javí ako jeden plynulí záber, no bolo by takmer nemožné takýto záber natočiť. Celý záber je zložený z niekoľkých častí, šikovne spojených do plynulého pohybu. V niektorých častiach, je vidno stabilné fotky, ktoré sú postavene ako pozadie a klamlivo vytvárajú dojem priestoru.

Vo filme si môžeme všimnúť aj množstvo pary a hmli, ktorá sa vyskytuje v celom filme. Para sa vyskytuje ako prirodzený jav v prírode. Vo filme slúži ako prvok, ktorý zakrýva nedokonalosti vo filme. Niektoré scény sú vyskladané z niekoľkých fotiek alebo záberov, ktoré do seba nemusia celkom pasovať.

Jedným z najpôsobivejších efektov použitých vo filme, je havária vlaku. Najprv tu máme pohľad na Huga ako dvíha kľúč zo zeme. V tomto zábere sú použité reálne kulisy, za ktoré je postavené zelené pozadie. To sa následne kľúčovalo a pozadie sa dorobilo v 3D programe. Nasleduje záber, kde sa na Huga rúti vlak. Hugo je v tomto zábere už len pred zeleným pozadím s trekovacími bodmi. Žiadne kulisy už nie sú potrebné. Celý zvyšok scény je dorobený digitálne. V pozadí je možné Zaujímavosťou v tejto scéne je to, že vlak, ktorí preletí cez okno stanice je reálna kulisa, naarandžovaná tak aby výsledok dával čo najrealistickejší dojem, ale vlak, ktorí sa rúti a demoluje stanicu je vytvorený digitálne.

Dôležitým prvkom vo filme je "Mechanický muž". Vo filme je použitý ako 3D model ale aj ako skutočný model. V podobe 3D modelu ho môžeme vidieť napríklad v poslednej scéne, v ktorej kamera prejde cez celú miestnosť, potom prejde cez chodbu až do malej izby, v ktorej je Mechanický muž. Izba a Mechanický muž, boli vytvorený digitálne a kamera v 3D programe bola naviazaná na dráhu skutočnej kamery. Izba je vytvorená digitálne, pretože by bolo zložité sa pohybovať so všetkou technikou v pomerne malých priestoroch. Fyzický model muža môžeme vidieť vo chvíľach kedy herci s Mechanickým mužom manipulujú, dotýkajú sa ho, alebo nie je potrebný 3D model.

Vo filme môžeme vidieť aj prepojenie Mechanického muža s postavou Huga, a to vo chvíli kedy sa naň Hugo premení. Herec má pod košeľou zelený oblek, na ktorom sú trekovacie body. Body pomáhajú grafikom prepojiť 3D model s postavou Huga. Model je naanimovaný tak aby sedel presne na pohyby herca, a tým sa vytvoril dojem akoby boli všetky prvky prítomné už pri natáčaní.

Doplnenie alebo predĺženie priestoru je tiež jedným z dôležitých prvkov. V scéne, kedy Hugo kráča hore schodmi do veže s hodinami. Kamera nám ukazuje vnútornú časť veže s hodinovým kyvadlom a obrovský dlhý priestor. Pôvodná scéna obsahuje len zlomok z tohto priestoru. Nad kulisami bolo jednoduché zelené pozadie s trekovacími bodmi. Scéna prešla trakingom, ktorý dopomohol doplniť priestor veže v 3D programe. Následne sa zelená farba vykľúčovala a nahradila sa 3D modelom veže ktorý sa farebne doladil ku zvyšku scény.

Aj napriek snahe supervisorov a tímu grafikov vytvoriť čo najvierohodnejšie efekty sa vo filme objavili scény, kedy vizuálne efekty celkom nevyšli. Príkladom je scéna kde Hugov otec otvára dvere, z ktorých sa na neho vyvalí oheň. V tomto zábere nesedí farba medzi dvoma prvkami jedného záberu. Kamera sa pozerá do chodby, ktorá je čiernobiela, no oheň je farebný.

V zábere kde Hugo uteká pred jeho kamarátkou Issabelou na nástupišti, Issabela spadne a nasleduje, dá sa povedať amatérsky záber, kde sú nasnímané nohy chodcov cez ktoré je maskou a zníženou opacitou vložená postava Issabeli. Tento záber si mohli pri výrobe filmu odpustiť, pretože po efektovej stránke nepasuje medzi ostatné efekty.

Farebné nezrovnalosti môžeme vidieť aj v zábere kedy sa v izbe rozletia skice, ktoré letia vzduchom a vytvoria efekt animácie. Ide síce o veľmi zložitý efekt, no farebná korekcia by mohla byť lepšia. Na dofarbovanie niektorých záberov boli použité masky, ktoré niekedy nie celkom sedia s okolitým prostredím. V niektorých okamihoch dokonca aj herci prešli cez niekoľko farieb počas jedného záberu.

Ako vo väčšine filmov aj tu je použitý efekt davu. Ide o doplnenie postav, aby sa vyplnil prázdny priestor. Príkladom je scéna pri konci filmu. V divadle pri premietaní Meliésovich filmov bolo pri natáčaní menej postáv ako vo výsledku. Ostatné postavy boli dorobené pomocou tzv. pomocných scén, kde sa natočia herci pred zeleným pozadím, z ktorého ich následne vykľúčujú. Takéto postavy môžu biť použité v druhej scéne, aby vytvorili dav.