

Špela Čadež in Zarja Menart

»Zdi se, da ima film moč odpirati težje sprejemljive teme.«

ANJA BANKO

Špela Čadež se z novim animiranim filmom **Steakhouse** (2021) ponovno dotika tistih nevidnih, tokrat težkih družbenih vezi, ki se pletejo v najintimnejših odnosih. Če je svojo ustvarjalno pot začela iz romantičnih, ljubezenskih in neizmerno poetičnih zgodb, kot so **Zasukanec** (2004), **Liebeskrank** (2007) ali **Boles** (2013), je že s prejšnjim filmom **Nočna ptica** (2016) z obravnavo alkoholizma zaplaval v temačnejše globine. Tokrat se loteva psihološkega nasilja, ki kljub težki temi v njenem avtorskem pečatu ostaja zavita v poetično noto, z neizprosno igrivim sčepom nadrealizma. Po svetovni premieri filma v Locarnu smo k pogovoru o filmu in ustvarjanju povabili Špelo Čadež in Zarjo Menart, glavno animatorko in večletno tesno sodelavko, ki trenutno pripravlja svoj animirani prvenec.

Špela, ravnokar si se vrnila s festivala v Locarnu, kjer je imel Steakhouse svetovno premiero. Kakšni so občutki?

ŠČ: Bilo je super. Tisto, po kar sem šla, je biti v pravem kinu, s pravo publiko, gledati film na res dobrem platnu in z dobrim zvokom. Publika je dihala s filmom, se odzivala nanj. Bilo je lepo doživetje. Tudi to, da festival spet poteka v živo, da srečaš stara poznanstva in pleteš nova. Žal mi je edino, da so bile tam celovite filmske ekipe, poleg mene pa le producentka Tina Smrekar, saj se nam je vse skupaj zdelo predrago. Ta trenutek bi morala podeliti vsaj s svojo ožjo ekipo. Upam, da nam vsem skupaj uspe slovenska premiera v kinu.

Kje pa bo slovenska premiera?

ŠČ: Premiera bo oktobra na Festivalu slovenskega filma v Portorožu, veseli smo izbora na Ljubljanski filmski festival, ki bo novembra, in nato, če nas seveda izberejo, decembra Animatega.

Kakšni so odzivi na film?

ŠČ: Pravzaprav je bilo kar veliko odziva. In to zelo pozitivnega! Vedno se bojim, ali bo film deloval. Zdi se mi, da nam je

v tem primeru uspelo: ritmi in pavze so pravi. Seveda tudi to, da izhajamo iz zelo močne zgodbe, za katero ima zasluge Gregor Zorc. Sicer sva se z Zarjo precej namučili z zgodborisom in animatikom [op. posebna snemalna knjiga za animirani film, kjer so narisani in zapisani premiki animacije]. Imeli smo zelo jasno zgodbo, z montažerko Ivo Kraljević smo sodelovali že pri samem animatiku. Mislili smo, da bomo tako hitrejši in bomo nato delali samo kadre, ki jih potrebujemo, a smo na koncu videli, da ni recepta, kako bi imeli vse povsem pripravljeno. Šele potem, ko je vse narejeno in ko film zaživi po svoje, vidiš, da nekatere stvari manjkajo ali da so nekateri kadri popolnoma odveč.

Kako se iz zgodbe in scenaristične predloge rodi filmska podoba? V Steakhouseu so filmske podobe skorajda otipljive. Siva meglica postaja skozi film čedalje gostejša in na vrhuncu povsem prekrije prostor. Potem preprih odpre okno in zazdi se, da tako junakinja kot



Špela Čadež, foto: osebni arhiv



Zarja Menart, foto: osebni arhiv

gledalec nenadoma zadihata. Kako je nastajal ta animirani svet? Kako so se liki in predmeti postavili v prostor?

ZM: Za skice likov sva porabili kar nekaj časa. Ogromno jih je! Delali sva celo lutke. Spopadali sva se z mnogimi tehničnimi zagatami, kako recimo narediti figuro, da skozi ne preseva svetloba. Spraševali sva se, ali naj bodo liki bolj groteskni ali bolj realistični. Preizkusili sva veliko različnih videzov likov. Da ne bi lika izpadla preveč kot karikaturi, sva se na koncu odločili, da se malo bolj približava realizmu. Proces po navadi poteka tako, da vsaka prinese neko svojo izboljšavo in predloge. Tako vse prispevamo h končnemu videzu. Tak način sodelovanja je res prijeten.

ŠČ: Pogovarjaš se, v katerem času si, v kakšnem prostoru. Zgodbo poskušaš nekam umestiti. Določiš, kakšni so liki. V kratkem filmu nimaš časa za uvode, predzgodbe ali dodatke. Tako moraš vsak detajl premisliti, recimo, kaj pomeni, če ima lik tako in tako stanovanje. Tako ga umestiš. V tej tehniki prostor

postavljaš vsakič na novo, kot ti likovno ustreza, a če bi logično razmišljal, tak prostor v resnici ne bi mogel obstajati: okno v kuhinji je po malem vedno nekje drugje.

Na neki način torej gledamo čustveni zemljevid prostora.

ŠČ: Zanimivo je, kako lahko ravno z animacijo postaviš prostor. Seveda gledalca ne smeš preveč zavesti, da se še vedno počuti v istem prostoru. Čeprav mislim, da toliko logike sam gledalec ne premore, saj se v resnici ukvarja z likom, ki je v ospredju.

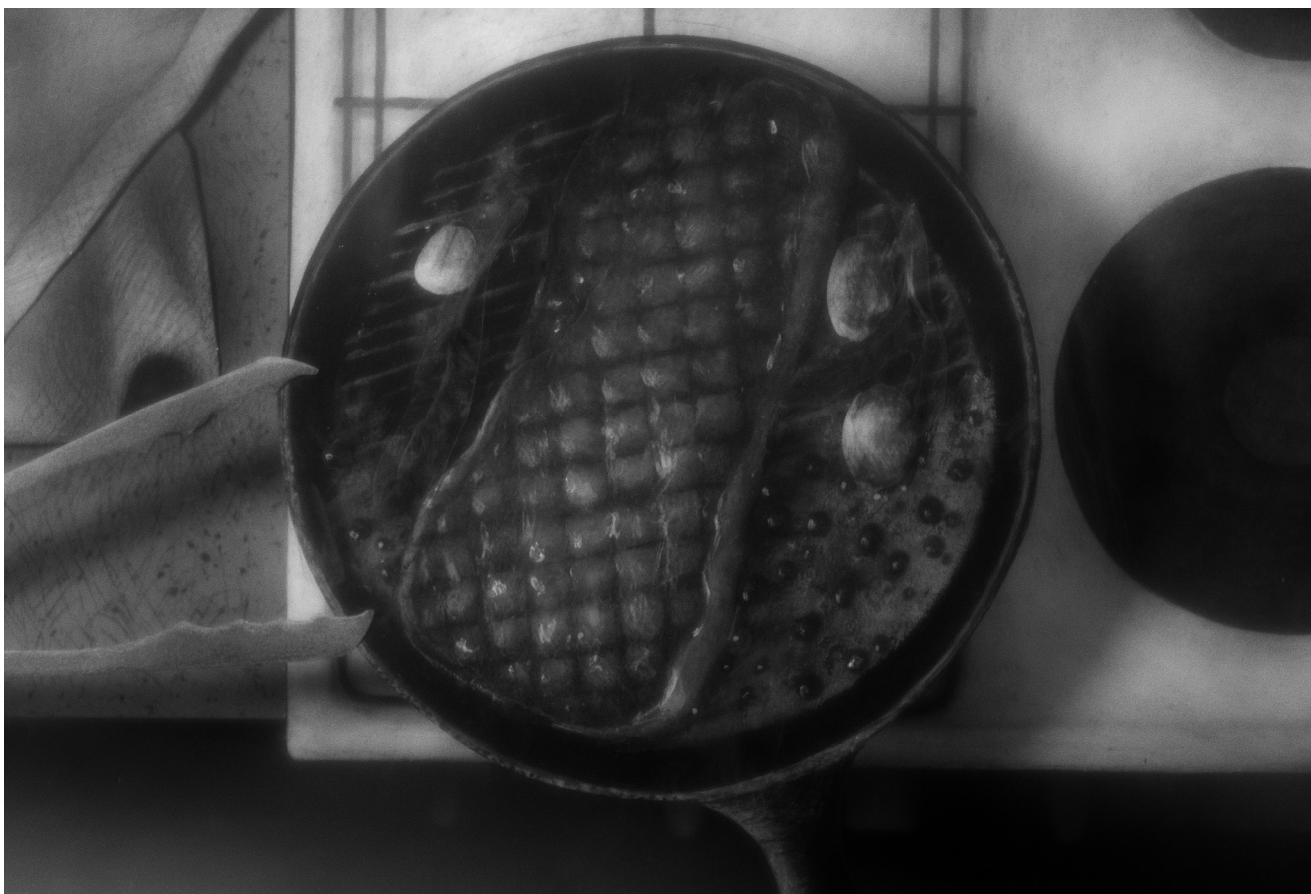
Kako je prišla odločitev za ravno to zgodbo?

ŠČ: Že od nekdaj so me zanimale medsebojne energije, predvsem v partnerskem odnosu. Če sem se v začetnih filmih ukvarjala z romantiko in ljubeznijo, se to z leti lahko sprevrže v igro moči. Mislim, da je psihološko nasilje med nami zelo razširjeno, a ga veliko preveč toleriramo in o njem veliko premalo

govorimo. Spraševali smo se, kje je meja, kaj to pomeni za drugo osebo, ki v tem živi. Podobno sem se v prejšnjem filmu *Nočna ptica* ukvarjala z alkoholizmom, ki je ravno tako tabu tema. Zdi se mi, da ima film moč odpirati težje sprejemljive teme. Z Gregorjem sva se o tej temi pogovarjala in prišel je z idejo, kako jo metaforično prikazati. Želela sem, da gledalec začuti dolgoletno zlorabo in s tem bolje razume tudi njeno dejanje. Tu so ključni dialogi, pomembno je izbrati pravo besedo. Včasih je morda bolje, da je kakšna beseda manj. Mogoče je v primeru psihološkega nasilja glasna tišina tista, ki je v resnici veliko močnejša kot zmerjanje.

Zanimiva je tudi zvočna podoba: tako glasba kot zvoki iz okolja delujejo kot dodatni poudarki vizualne podobe. Kako se odločiš za zvočno podobo, zakaj ste se odločili prav za Olfamoža?

ŠČ: Za zvok je skrbela nemška oblikovalka Johanna Wienert, s katero sodelujeva že vse od *Liebeskrank*a. Zvočne efekte pa je delala priznana ustvarjalka sinhronih šumov Franziska Treutler, ki je po mojem mnenju opravila res dobro delo. Ustvarja se lep kontrast med zamegljeno sliko, na kateri ne vidimo vseh detajlov, vendar vse zelo jasno slišimo. Ta kontrast nekako dopolnjuje sliko v samem gledalcu. Olfamož pa se je zgodil tako, da smo želeli rezati med vzdušjem obeh likov, njenim in njegovim, s tem da bi imel on v ozadju nek radio. Strašno dolgo smo se pogovarjali, kaj bi se na tem radiu predvajalo. Dati »kar nekaj« je seveda težko, ker ta »kar nekaj« mora seveda nekaj biti. Najprej smo izbrali mainstream glasbo, a je Tomaž Grom, ki mu vedno zaupam glasbeni vidik, saj ima zelo dober občutek za vlogo glasbe v filmu, menil, da mora biti glasba avtorska: kot je film avtorski in je vse,



Starhouse (2021)

vsak detajl izrisan, naš, iz naših glav, mora biti tudi glasba. Tako je zmontiral Olfamoža. Nihče od nas ni pričakoval, da bo film podprl na tako dober način. Sam Olfamož – Andrej Fon pa je rekel, da upa, da taki tipi ne poslušajo njegove glasbe. Poleg tega je ravno jazz tak, ki ne glede na to, kako veder je na začetku, lahko zelo hitro preraste v neko agresijo.

ZM: V kaos ...

ŠČ: In izgubo nadzora. Tomaž je našel zelo dobro glasbeno metaforo.

Omenjale smo različne kontraste, mogoče se dotaknemo še barvnih. Kako sta določili barvno paleto?

ZM: Vzdušje v filmu gotovo določajo tudi barve. Njuna svetova sta različna.

Njen pastelno nežen, njegov nekoliko hladen, vmes pa zareže agresivna rdeča. To običajno gradimo sproti.

ŠČ: Moja odločitev je bila predvsem ta ekstremna mehkoba vizualne podobe. Dim je razporejen skozi ves film, tako da ni nič ostrega, kot nek travmatičen spomin, ki ga imaš v zavesti. Iskali smo primerne barve in se odločili za pastelne. Določili smo njeno obleko, njega v kontrastu. Poskušamo pod kamero in se precej sproti odločamo. Naš delovni proces je sicer res tak, da se jaz na koncu odločim, katera smer mi je všeč, a vseskozi smo vse tri, skupaj z Anko Kočevar, dajale predloge in iskale rešitve. Ko je bila likovna podoba zastavljena, je bilo

precej enostavno. Najtežji del sva imeli z Zarjo, ko sva bili še sami in sva se odločali, v katero smer naj greva in kako naj rešiva nekatere tehnične zadeve. Ta tehnika ni tako enostavna, ima svoje zagonetke.

Sta kdaj razmišljali o sebi kot o feminističnih umetnicah? Kako bi sploh opredelili položaj ustvarjalk v svetu animiranega filma?

ŠČ: Mislim, da se moramo na žalost vedno znova opominjati, da ni prav, da v našem tisočletju še vedno ni enakopravnosti, da smo daleč od tega. Še vedno je 95 odstotkov selektorjev na festivalih moških, ustvarjalk pa je vedno več. Verjetno zaradi zelo preprostega

razloga, saj je vedno manj denarja za ustvarjanje teh filmov. Nastopil je nek drugi val in nekateri moški se počutijo ogrožene, ko se festivali hvalijo, koliko imajo režiserk. Ne vem, kje je čisto prava pot: na festivalu sem vseeno rada zato, ker sem naredila dober film, in ne zato, ker sem pravega spola. Se mi pa zdi, da je na pozicije moči kljub vsemu treba spustiti več žensk. Morda bi bil to boljši način za odpiranje vrat kot pa neka stroga pravila, da mora biti vse pol-pol. Če eno leto ni, pač ni.

ZM: Sama se nimam ravno za feministično umetnico, me pa res vleče bolj v ženske teme. Zdi se mi, da je na splošno pogled ljudi, moških in žensk, na ženstvenost nekako izkrivljen in omejen na neko ljubkost in materinskost. V svoji umetnosti bi si želela pokazati, kaj vse še ženske prinašamo na ta svet in da je prvi korak, da to spoštujemo same.

Katere animatorke bi navedli kot vzornice?

ŠČ: Signe Baumane, Michaela Pavlátová, Joanna Quinn, Marta Pajek.

ZM: Do zdaj sem se vedno imela bolj za obrtnico kot umetnico. To je zame nova ideja, na katero se moram še privaditi. Prvič sem zares morala razmišljati o svojem izrazu par let nazaj, ko sem dobila štipendijo in sem ilustrirala svojo serijo ilustracij. Več vzornic in vzornikov imam v svetu ilustracije. Na primer Beatrice Alemagna, Katsiaryna Dubovik, Jana Heidersdorf, tudi veliko slovenskih ilustratork, najljubša mi je še vedno Ančka Gošnik Godec.

Zarja, kako sta medija ilustracije in animacije zate drugačna?

ZM: Animacija je zame nadgradnja ilustracije. To, da slika oživi, ima poseben čar. Z dimenzijo časa lahko poveš veliko več.

Z animacijsko tehniko, ki sta jo uporabili pri Steakhousu, sta delali že pri Nočni ptici. Kako poteka tehnični proces in kaj omogoča?

ZM: To je multiplan-kolažna tehnika animacije. Imamo veliko mizo, na kateri so stekla v nivojih, kamera pa snema od zgoraj navzdol. Gre za kolažno tehniko, kar pomeni, da polagamo koščke iz papirja ali poslikane folije na različne nivoje. Oddaljenost kamere naredi globinsko ostrino, pri čemer lahko izostrimo nekaj bolj od zgoraj ali nekaj bolj od zadaj. Tako dobimo učinek prostora. Zanimivo je, da je tehnika zares dvodimenzionalna, a ustvarja 3D učinek prostora. Potem te koščke premikamo milimeter po milimeter. V nekaterih primerih pa smo slikali ali risali kar direktno pod kamero. Recimo olje in mehurčke sem narisala vsakič znova, fotografirala, pobrisala in na novo nanescila. To je dolgotrajen proces.

ŠČ: Pri tem smo bili kar ambiciozni. Ko se lik premika v prostor navznoter, sta ali Anka ali Clémentine Robach animirali v računalniku linijsko animacijo. Teh petdeset faz smo nato natisnili, jih pobarvali in jih za vsak kader zamenjali. Na primer, če se je roka premikala v prostor, se je menjalo samo teh nekaj faz. Na ta način smo naredili precej, kar je mogoče en korak naprej kot pri *Nočni ptici*.

ZM: Kolažna animacija lahko hitro postane rigidna. Likom se v kolažni tehniki posebej izreže nadlaket, posebej podlaket, posebej roka. Če se vsi ti stiki preveč vidijo, izpade lik lutkasto. Ravno s fazami pa smo ta problem rešili. Dela je sicer res več, saj moraš vsako fazo najprej izrezati, pobarvati, potem pa preveriti, ali v animaciji barve in sence trepetajo.

Špela, pred Nočno ptico si delala z lutkami. Zakaj si se odločila za prehod?

ŠČ: Lutkovna animacija mi pravzaprav nikoli ni bila toliko všeč. Zdi se mi, da si omejen s prostorom, ki ga oblikuješ. Poleg tega, da veliko časa porabiš samo za prostor, ga gre veliko še za lutko. Hkrati je tudi težko narediti preskok v nadrealizem, ki me zanima. S tehniko multiplana pa si hitro na meji, kaj je prostor, kje je figura, polje za preizkušanje je veliko bolj odprto. Ravno to me vedno bolj zanima v filmu, torej kako povedati zgodbo na vizualno zanimiv način.

ZM: Tehnika multiplana ima še potencial, veliko stvari sploh še nismo preizkusili.

ŠČ: Zdi se mi, da sem z lutkami prišla do neke meje. Nisem videla, kam bi šla lahko naprej. Mene pa pri vsakem filmu zanima ravno to – kaj izboljšati, kako narediti drugače.

Koliko časa je trajal ves proces nastajanja Steakhousa?

ŠČ: Dve leti sva delali skupaj z Zarjo, približno leto in pol je bila zraven tudi Anka, potem pa je postprodukcija zaradi covida trajala vse leto. Sicer bi potrebovali dva do tri mesece, a se je razvleklo. Tudi zato, ker ni bilo festivalov, smo se odločili, da bomo malo počakali. V tem obdobju je bilo precej težko zaključevati delo z dvema koprodukcijama deželama. Postprodukcija naj bi se zgodila v Nemčiji, na koncu smo nekaj dokončevali preko Zooma, nekatere dele pa smo morali narediti tudi v Sloveniji. Ampak film je rojen, naj gre zdaj svojo pot.

Kako je potekalo pridobivanje finančnih sredstev?

ŠČ: Animiranemu filmu še vedno pripadajo enaka sredstva kot igranemu, ki

ima tri snemalne dni, mi pa jih imamo več kot 300. Zdaj se prvič oblikuje novi steber, ki bo animacijo podpiral po drugačnih pravilih. Tako bomo morda lahko zaprosili tudi za kaj več denarja. Sicer ni bilo lahko priti čez. Si pa vedno bolj želim, da imajo koprodukcije smisel in se zgodijo takrat, ko si z nekom res želim delati, in ne zato, ker potrebujem sredstva, ki jih doma ne dobim. To malo boli, saj se na koncu počutiš, da pride mimo veliki kolonist in z zelo majhnim zamahom požre tvoje delo.

Kako se je začelo vajino sodelovanje?

Kako poteka delo v ekipi?

ZM: Špela je *Nočno ptico* začela delati z Matejem Lavrenčičem, ki je bil moj sodelavec na Invidi. Potem sta ugotovila, da potrebujeta pomoč. V tistem času sem delala na nekih komercialnih projektih, ki mi niso bili najbolj všeč. Nad Špelinim povabilom sem bila navdušena.

ŠČ: Prišla je in od takrat še ni odšla. To bo zdaj osem let. Skupaj smo odkrivali tudi tehniko multiplana, predvsem smo preizkušali različne stvari. Najlepše se mi zdi, da se ekipa dobro počuti in si sama želi najboljši rezultat. Sodelavcem želim pustiti proste roke pri ustvarjanju. Upam, da mi uspeva. Seveda pa si želim, da bi bili bolje plačani. To me zelo frustrira. Zdi se mi, da v mojem ustvarjalnem procesu, nekje zadnjih 15 let, z vsakim filmom stopicljamo naprej in naredimo nekaj več. Plačani pa smo vedno manj. Počutiš se, kot da nisi ravno spoštovan.

Kot sta omenili, je bila pomemben del ekipe tokrat tudi Anka Kočevar.

ŠČ: Tudi z Zarjo sva ugotovili, da potrebujeva pomoč. Predvsem nekoga, ki zna dobro risati: roke, bližnji posnetki, vse to je risala Anka.

ZM: Anka je res izjemna risarka, ki razume zakonitosti animacije. Tako je lahko snemanje potekalo hitreje – ko sem jaz animirala, je vmes že nastajal material za nove kadre.

Kakšni so vajini prihodnji projekti?

ZM: Trenutno delam na svojem prvenecu. Lotila sem se podobne, a malo drugačne tehnike, prav tako na mizi, vendar s svetlobo samo od spodaj in s transparentnimi papirji, kar daje malce drugačen videz. Je kar izziv. Film ima bolj okvirno zgodbo. Želela sem narediti jasno in trdno strukturo, pa se mi je ves čas podirala, tako da sem se odločila za bolj intuitiven pristop. Tega nisem nameravala, a tako se je izkazalo in filma ne bom silila v nekaj, kar noče biti. Naslov je **Tri tičice**, izhajala pa sem iz ljudske pesmi. Tudi sicer me slovensko ljudsko izročilo zelo zanima, spoznava sem ga skozi pesmi in pravljice. Vedno znova se vračam k njim, ne nazadnje sva tudi s sestro poimenovani po ljudski pesmi. Zanimivo se mi zdi, kako se človeška psiha ne spreminja, da je kolektivna in da v sebi vseskozi nosimo iste simbole. Pri *Treh tičicah* je v ospredju ciklični motiv življenja. Tičice v pesmi prinesejo nekakšna semena. Ko se rodi nekaj novega, mora nekaj starega umreti. To raziskujem v svojem animiranem filmu.

Imata tudi kakšen skupen projekt?

ZM: Špela mi bo pri projektu pomagala, kolikor ji bo dopuščal čas, saj je trenutno zaposlena z distribucijo *Steakhousa*. Za tem pa verjetno nov Špelin film.

ŠČ: Brez Zarje ne znam več narediti filma! Se pa pri njenem projektu skušam umakniti, da dobi samozavest: ona je tista, ki odloča. Zdi se mi super, da je našla pogum in se odločila, da pove tudi svojo zgodbo.

ZM: Čeprav me je pogum nekajkrat že povsem zapustil. Res dolgo traja in zdaj sem povsem drugačna kot takrat, ko sem film prijavila na razpis. Zato tudi film ne more biti več isti kot na začetku. Bo pač drugačen. Umetniško delo se razvija in ne moreš pričakovati, da bo tisto na koncu isto kot njegova skica. Ima svoje življenje. Razen v primerih, ko gre za naročilo.

ŠČ: Negotovost je proces, od filma do naslednjega filma, nikoli ni enega ultimativno najboljšega. Tudi sama si rečem, da se iz tega filma »zgolj« naučim, kaj bom naslednjič naredila bolje. Pri prvem filmu *Zasukanec* se mi je zdelo, da je vse, kar sem naredila, neumno, brezveze. Potem mi je kolega rekel, da ne moreš vedno »zlata jajca srat«. Rekla sem si, res je, nekaj sem pač poskusila. Tukaj pravzaprav ves čas nekaj preizkušamo, na koncu pa poskusimo iz tega nekaj povedati. Po *Bolesu*, ki je bil nepričakovano uspešen, mi je bilo najbolj strašljivo, kaj in kako naprej. A te kovčke pričakovanj moramo pustiti in ustvarjati. Ena od značilnosti animiranega filma je tudi, da ker se tako dolgo ukvarjaš z detajlom, z enim samim kadrom, ki je zgolj ena petindvajsetinka sekunde, težko razmišljaš o celoti in zgodbi, ki jo želiš povedati. To se mi zdi največji izziv. ■