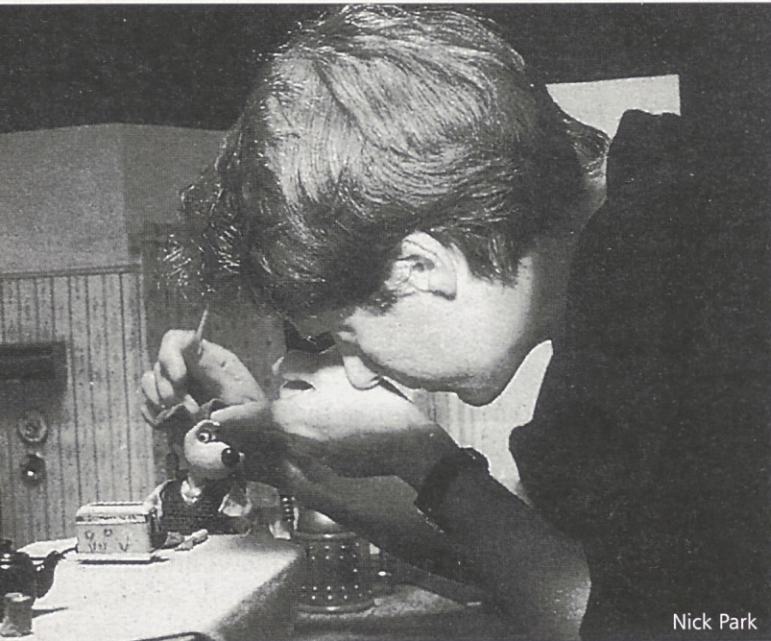


# nick park – genij plastelinske animacije



Nick Park

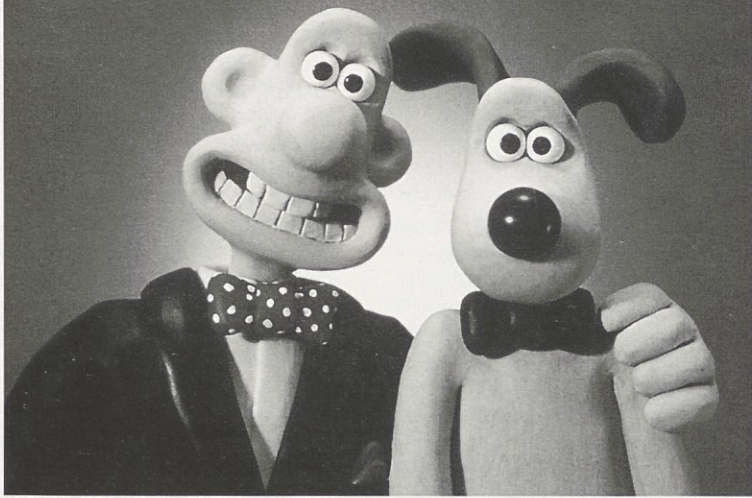
igor prassel

## Kariera

Življenjska zgodba Nicholasa (Nicka) Parka je zgodba o človeku, ki je doživel svoje otroške sanje. Kultni status, ki si ga je s časom pridobil, pa je izključno sad njegovega večletnega trdega dela v filmskem studiju. S svojim delom je Nick Park postavil nove standarde v medij animiranega filma, ki že dolgo ni več samo "disneyvska risanka".

Ko je bil Nick star sedem let, je njegov oče, ki je bil profesionalni fotograf, mami za darilo kupil 8mm Bell and Howell kamero, s katero naj bi snemali družinske spomine. Na tej kameri je bil tudi poseben gumb, pod katerim je pisalo animacija. Od takrat dalje je bil Nick obseden z animacijo. Še preden pa so mu dovolili uporabljati tisto kamero, je mali Nick požiral televizijske risanke in znanstveno-fantastične filme. Prek risanja stripov je poskušal razumeti proces ustvarjanja risanih filmov. Pri trinajstih mu je oče prvič razložil principe animiranega filma in mu dovolil uporabljati družinsko kamero. In čeprav je njegova prva, klasično zrisana risanka za vedno izgubljena<sup>1</sup>, je od takrat dalje Nick Park prikovan za animacijsko kamero ... Kot sedemnajstletni nadebudni avtor je doživel profesionalni debi, ko so na BBC predvajali njegov kratki animirani film *Archie's Concrete Nightmare* (1975). Umetniško izobrazbo je absolviral najprej na sheffieldski umetniški gimnaziji in bil leta 1980 sprejet na slavno National Film and Television School. NFTS takrat še ni imela oddelka za animirani film, zato je Park učna leta posvetil predvsem učenju splošnih filmskih veščin: montaži, režiji, pisanju scenarijev, rabi luči ... To znanje je kasneje tudi v celoti izkoristil. Leta 1982 je začel delati na svojem diplomskem filmu *A Grand Day Out* (1989) – prvem delu animirane plastelinske trilogije z Wallacom in Gromitom v glavni vlogi. V času, ko so na šoli nabavili vso tehnologijo, ki jo je Park rabil za dokončanje filma, je dobil ponudbo za sodelovanje z avtorsko skupino Aardman Animations, ki sta jo leta 1972 ustanovila David Sproxton in Peter Lord. Pri Aardmanu so se že od vsega začetka ukvarjali z animacijo plastelina, njihova posebnost pa je bila tudi produkcija animiranih filmov posnetih po "real-life" zvočni podlagi. Park je pri njih najprej asistiral na produkciji kultne plastelinske animirane serije *The Amazing Adventures of Morph* (1981) in pozneje dokazal vse svoje sposobnosti animacije plastelina pri delu na glasbenem spotu Petra Gabriela *Sledgehammer* (1986)<sup>2</sup>. Leto 1989 je usodno zaznamovalo Parkovo ustvarjalno pot. Ob dokončanju *Creature Comforts* (1990), enega izmed petih Aardmanovih "Lip Synch"<sup>3</sup> dokumentaristično animiranih filmov, delanih po naročilu televizijske hiše Channel Four, je Parku po dolgih šestih letih končno uspelo dokončati tudi diplomski film *A Grand Day Out*. Pri njem gre za dokaj preprosto zgodbo: Wallace nenadoma ugotovi, da mu je zmanjkalo sira in si zato začne graditi vesoljsko plovilo, s katerim bo odpotoval na luno, ki je, kot vsakdo ve, narejena iz sira; film je pomemben predvsem zaradi predstavitve dveh glavnih likov, Wallaca in njegovega pasjega prijatelja Gromita, ki bosta postala Parkov zaščitni znak. V *Creature Comforts* pa nam predstavi antropomorfizirane prebivalce živalskega vrta, ki komentirajo in se pritožujejo nad nehumanimi bivalnimi pogoji, neokusno hrano in neumnim obnašanjem obiskovalcev. Izrazito družbeno kritični in groteskni naboj filma razkrije šele podatek, da so zgodbe, ki jih pripovedujejo živali, v bistvu prezrcaljene resnične izjave ljudi o njihovih lastnih življenjskih pogojih in stiskah.

Park je za oba filma najprej pobral točo britanskih nagrad in se v zgodovino zapisal kot eden redkih prejemnikov oskarja, ki je bil na isti podelitvi nominiran za dva filma (Akademija je prestižno nagrado podelila *Creature Comforts*). Čez noč je postal zvezdnik, toda ni podlegel mamljivim komercialnim ponudbam, ampak se je še z večjo vnemo posvetil novemu filmu. Seveda se mu je to bogato obrestovalo, in ko je dokončal drugi "Wallace in Gromit" kratki animirani film *The Wrong Trousers* (1993), je ponovno pobral oskarja in sprožil pravo množično evforijo. Tokrat je bila zgodba bolj kompleksna in Parku se je prvič pridružil kolega Steve Box, ki je prevzel animacijo novega lika – sleparskega nemega Pingvina, ki postane Wallacov in Gromitov sostanovalec. Komercialni uspeh je tako velik, da je moral Park za snemanje tretjega iz serije "nove dogodivščine Wallaca in Gromita" zbrati ekipo petindvajsetih kameramanov, animatorjev in izdelovalcev modelov. *A Close Shave* (1995) je bil dokončan v



poldrugem letu in kot so že vsi pričakovali, ponovno pobral vse nagrade, s tretjim oskarjem vred! Park se je prvič znašel v vlogi režiserja, ki nima popolne kontrole nad filmom, kar pa ni vplivalo na kvaliteto in originalno podobo filma.

#### Metode dela

V vseh Parkovih filmih imajo glavno vlogo majhne plastelinske figurice z izbuljenimi očmi, širokimi usti, gomoljastimi nosovi in prevelikimi okončinami. Večinoma gre za antropomorfne živali, razen pri Wallacu, ki pooseblja vlogo ekscentričnega izumitelja s posebnim okusom za sir in ga je Park razvil po liku svojega očeta. V vseh svojih plastelinskih "stop-motion" animacijah Park posveča pikolovsko pozornost detajlom, profesionalni rabi filmskega jezika (gibanje kamere, svetlobni efekti in kompleksna scenografija, ki realistično kopira objekte v realnem svetu), dinamičnim, ironije polnim monologom, ki jih montira z originalno tonsko in tematsko zvočno sliko. Vsi njegovi filmi so tudi polni referenc na filmske klasike<sup>5</sup>. Tako je *A Grand Day Out* hommage Mélièsovemu *Potovanju na luno*. V *The Wrong Trousers* je scena z vlakom očitno citat iz filma *Veliki napad na vlak* (*The Great Train Robbery*, 1903) pionirja Jamesa Stuarta Blacktona, ki je tudi, kot eden prvih, začel uporabljati plastelin kot sredstvo za animiranje objektov (v filmu *Chew Chew Land*, 1910). V istem filmu najdemo tudi referenco na *Tretjega človeka* (*The Third Man*, 1949) Carola Reeda, glasbena partitura Parkovega skladatelja Juliana Notta, pa je hommage Bernardu Herrmannu. *A Close Shave* pa je v bistvu žanrska mešanica romance, znanstvene fantastike in kriminalke, v kateri lahko prepoznamo namigovanja na Langov *Metropolis* (1926), *Frankensteina* (1931) Jamesa Whala, *Bežno srečanje* (*Brief Encounter*, 1945) Davida Leana, *Osmega potnika* (*Alien*, 1979) Ridleya Scotta, Spielbergov *Lov za izgubljenim zakladom* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981) in nenazadnje Cameronov *Terminator* (1984).

#### Kokoške na begu

Kar se tiče *Kokošk*: že dolgo časa se je govorilo o celovečernem animiranem filmu, ki naj bi ga pripravljali v Bristolskem Aardmanu. Pravoverni feni Nicka Parka so seveda čakali na dolgotrajno plastelinsko dozo Wallaca in Gromita, dobili pa so plastelinske kokoške. Ne se bati, celovečerne dogodivščine Wallaca in Gromita bodo prav gotovo kmalu prišle na kinematografska platna, najprej pa so aardmanovci morali narediti (finančni) kompromis z družinsko orientirano hollywoodsko mašinerijo, točneje s Spielbergovim DreamWorks. Finančna konstrukcija celovečerne plastelinske animacije seveda ni mačji kašelj, zato je bila ta naveza nujna za izpeljavo bodočih Aardmanovih celovečercev. To potezo najbolj razlagajo besede Michaela Rosea, aardmanovca in izvršnega producenta pri *Kokoškah*: "Prehod s kratkih risank in reklam na celovečerec je bil velik korak. Že od nekdaj smo želeli sodelovati s Hollywoodom, toda čakali smo na ponudbo, ki bi nam zagotovila neodvisno ustvarjanje v svojem studiu. Menimo, da smo to pri tem animiranem filmu tudi imeli. To nam je omogočilo, da smo najboljše iz Hollywooda prinesli v angleški Bristol."

Režiserja Peter Lord in Nick Park sta napisala osnovno zgodbo, iz katere je hollywoodski scenarist Karey Kirkpatrick ustvaril končno zgodbo o skupini kokošk, ki delajo načrt za beg iz farne jajc, preden jih ljudje pojedjo. Ponovno je v filmu polno referenc iz polpretekle filmske zgodovine. Tokrat gre seveda za žanr humorističnih zaporniških oz. taboriščnih filmov kot npr. Sturgesov *Veliki beg* (*The Great Escape*, 1963) ali Wilderjev *Stalag 17* (1953). Davek Hollywoodu je poleg prirejenega scenarija plačan predvsem v obliki standardno spektakularne glasbene partiture, ki vodi gledalčeve emocije. Brezkompromisna in nadstandardno kvalitetna pa ostaja aardmanska animacija plastelinskih kokošk. Pod vodstvom glavnega animatorja Loyda Pricea (*A Close Shave*, *Nightmare Before Christmas*) se je štirideset animatorjev v dveh skupinah – vsako je vodil en režiser – lotilo detajlnega oživljanja antropomorfih kur. Za razliko od hollywoodskih računalniško animiranih spektaklov ali disneyevih politično korektnih industrijskih izdelkov, aardmanovci gledalcu vendarle ponudijo angažirano vsebino. Tokrat gre za zgodbo malega človeka, ki se bori za svobodo, tako da se upre logiki liberalnega kapitalizma. Utopija, za katero se danes, bolj kot kdajkoli prej, zdi, da v realnosti ne bo nikoli obstajala, se nahaja prav v svetu plastelinskih likov. Aardmanova ekipa je naredila to, kar so sanje vsakega revolucionarja – infiltrirali so se v epicenter industrije zabave in v globalno vas spustili zakodirano sporočilo. •

#### Opombe:

- 1 Potem ko so film po pošti poslali razvit v Kodakov laboratorij, se je za njim izgubila vsaka sled.
- 2 Kompleksno mešanje klasične in plastelinske animacije so ob Parku delali še Peter Lord, brata Quay in David Anderson.
- 3 V prostem prevodu "Lip Synch" pomeni sinhronizirane ustnice – simultano predstavljanje gibanja ustnic in besed, ki jih izgovarja lik. V animaciji snemanje sinhroniziranih ustnic ni snemalni proces, kakor v igranih filmih, temveč gre za spreminjanje pozicije ustnic glede na vnaprej posneto zvočno podlago (pri Aardmanu so razvili metodo ti. "fly-on-the-wall" snemanja izjav).
- 4 Efekt "zamenjave", ki so ga pionirji animatorji izpopolnili v tehniko "arret de camera", po angleško "stop-motion" (ustavitev kamere – sprememba položaja objekta/narisanega lika – sprožitve kamere). Ta efekt pri gledalcu povzroči iluzijo preobrazbe v času in prostoru.
- 5 V intervjuju, ki je bil objavljen v knjigi *Projections 5*, John Borman in Walter Donohue ed., Faber and Faber (1996), Park omenja tako vplive Vzhodnoevropskih animatorjev, Starewita, Trnko in Švankmajerja, kot tudi filme Hitchcocka, cenene grozljivke in znanstveno-fantastične filme iz petdesetih (predvsem dela Raya Harryhausena) in *King Konga* Willisa O'Briena.