

Okužena z majhnimi svetovi

Špela Barlič, foto: Nada Žgank / Animateka

Špela Čadež je animatorka mlajše generacije, ki ji je uspelo dober glas o slovenski animaciji raznesti tudi preko domačih plotov. Punca, ki na svoj majhen svet gleda z velikimi očmi. Konec decembra 2009 se je v Mednarodnem grafičnem likovnem centru v partnerstvu z Animateko zaključila razstava, na kateri je Špela predstavila lutke, scenografijo, rekvizite, skice in storyboarde, ki odpirajo vpogled v ozadje ustvarjanja njenih treh animiranih filmov: *Zasukanec* (2004), *Ljubezen je bolezen* (2007) in napovednik za Far East festival v Vidmu (2009). Če ste zamudili njihove projekcije, si jih lahko ogledate na njeni spletni strani.

V Sloveniji študij animacije ne obstaja. Kako ste se vi znašli v tem svetu?

Po diplomi iz grafičnega oblikovanja na ALU sem se v Kölnu vpisala na študij interaktivnih medijev, kjer smo imeli tudi delavnice iz animacije. Tam sem začela spoznavati, da obstaja tudi avtorski animirani film, in hitro me je potegnilo v ta mali svet. *Zasukanec* je bil neke vrste eksperiment, ki pa me je potem popeljal po številnih festivalih in med čudovite ljudi, ki se ukvarjajo s tem delom.

Kaj vas je pri animaciji tako zelo očaralo?

To, da ustvariš nek popolnoma nov likovni svet, ki ga potem oživiš in spraviš v gibanje. V tem je čarobnost animacije. Obenem pa omogoča tudi zelo oseben, malo surrealen, sanjski način pripovedovanja, ki dovoljuje, da resno temo zaobjameš na čisto drugačen način.

Obstaja veliko različnih tehnik animacije. Vi ste izbrali t.i. stop motion animacijo z lutkami. Zakaj?

Ker imam rada stare tehnike, ta pa je stara skoraj toliko kot sam film. Poleg tega zelo rada delam z rokami, eksperimentiram z materiali ... Všeč mi je, da nekaj izdelam, iz nič ustvariš

svoj svet, potem pa to posnameš in na filmu dobi povsem drugačen videz. Ljudje smo vedno bolj lačni vsega, kar je narejeno z rokami. Računalnik in digitalna tehnologija delo zelo olajšata, ampak na roke narisan ali zmodeliran svet je vedno lepši, izžareva več topline, ker ima več detajlov, napak, umazanije ...

Se nameravate v bodoče preizkusiti tudi v kakšni drugi tehniki?

Z Metodom Pevcem pripravljava vrsto kratkih animacij za njegov novi film *Teža neba*. V igrani film bodo zmontirane kratke animirane sekvence, ki bodo uprizarjale pravljice, ki jih lik Polone Juh pripoveduje svoji hčerki. Tu uporabljam kolažno tehniko, ki temelji na slikarstvu in ustvarjanju optične iluzije globine s pomočjo globinskih neostrin. Iznašel jo je Jurij Norštajn, eden mojih animatorskih vzornikov, ki še danes ustvarja na povsem tradicionalen način.

Povojne generacije Slovencev so odraščale ob avtorskih risankah iz vzhodne Evrope, ki so veljale za ene najbolj kvalitetnih na svetu. Kje pa se danes delajo najboljše animacije?

Drugo vejo, ki je bila nam manj znana, a je bila vedno močna in je tudi danes najmočnejša, predstavljajo Anglija, Francija in Kanada. Razlika je bila predvsem v tem, da so bili Vzho-



dnoevropejci primorani delati izključno otroško produkcijo, so pa zato animirani filmi avtorjem omogočali tudi nekaj kritičnosti. Na tem področju je bilo najmanj nadzora, tako da je marsikaj prišlo skozi filter cenzure, in nastajala so večplastna dela, ki so jih otroci lahko razumeli po svoje, odrasli pa po svoje.

V zadnjem času se pri nas oblikuje nova generacija animatorjev, vsi pa se izražate skozi lutke. Poleg vas sta tu denimo še Kolja Saksida in Nejc Saje ...

Res, ampak za sabo imamo tudi generacijo starejših avtorjev, recimo Črta Škodlarja in Sašo Dobrila. Viba film je imel nekoč trik studio, kjer so se delale lepe otroške animacije. Veliko stvari je bilo narejenih prav v lutkovni animaciji, kar je zelo nenavadno, glede na to, da je bila najbližja šola za animacijo v Zagrebu in da je bila znana po risarski animaciji. Lutka je privlačna, ker je zelo filmska, ker moraš oblikovati kader, izbrati perspektivo, pravo osvetlitev ...

Kaj je prej: lutka ali zgodba?

Pri *Zasukancu* sem najprej naredila lutko, pri filmu *Ljubezen je bolezen* pa scenarij, ki v veliki meri izhaja iz mojih sanj. Bolj prav se mi zdi, da najprej stoji zgodba in se potem na podlagi vsebine oblikuje vizualna podoba. Se pa zgodi, da se včasih nekaj izkaže za likovno zanimivo in temu prilagodiš scenarij. Predvsem pa je pomembno, da imaš dovolj časa, s časom se rojevajo najlepše stvari.

Pri *Zasukancu* so lutke nekoliko bolj realistične kot pri filmu *Ljubezen je bolezen*. Zakaj? Kaj narekuje podobo lutke? Kdo jo izdelava?

Pri *Zasukancu* sem hotela bolj poudariti realizem, ker se mi je zdelo, da bo absurdnost tega, da lik drži v rokah svoje srce, delovala bolje, če bodo lutke bližje človekovi podobi. Lutke sem do zdaj izdelovala sama, zdaj pa sodelujem z Žigo Leberjem, ki zna izvesti vse, kar si zamislim. Rekviziti in objekti na sceni so pogosto plod improvizacije. Veliko kosov pohištva za *Zasukanca* sem recimo našla na bolšjaku, med lesenim pohištvom za punčke.

Vaši filmi ves čas nihajo med realizmom in nadrealizmom, tako v zgodbi kot v formi. Se vam zdi, da se v tem medprostoru animacija počuti najbolj domače?

Animacija ponuja možnost, da stopiš korak naprej. Včasih se mi zdi, da bi morala iti še dlje, se od realizma še bolj umakniti v domišljijo, vendar nisem tip človeka, ki bi po naravi razmišljal v tej smeri.

Od kod jemljete navdih za svoje zgodbe?

Izhajam predvsem iz sebe. Za napovednik festivala azijskega filma v Vidmu sem izhajala iz tega, da sem bila preteklo poletje na Tajvanu in sem se poskušala spomniti, kaj mi je bilo tam najbolj všeč. Najprej so mi prišli na misel neki odlični, doma narejeni rezanci. In kaj mi je najbolj všeč v Italiji? Špageti, seveda ... Azijce in Italijane vendarle nekaj povezuje ...



Vsa vaša dela se spletajo okrog iste teme. Zakaj ljubezen?

Ne vem ... Ko začnem pisati scenarij, si vedno rečem, da bom poskusila s kakšno drugo temo, na koncu pa zmeraj pristanem pri zapletu, ki se vrti okrog osamljenosti in iskanja ljubezni.

Vsi trije filmi so brez dialogov. Se vam zdi, da bi svet, ki ga ustvarjate, z besedami več izgubil kot pridobil?

Dialog je predvsem tehnološki izziv, ker je treba govorečim lutkam izdelati celotno mimiko. Mislim, da bi dialog vpeljala že prej, če ne bi bilo tako zahtevno. Nekateri sicer menijo, da vse skupaj bolje funkcionira brez dialoga, meni pa se zdi, da smo ljudje vseeno navajeni, da vsakogar, ki ga vidimo, tudi slišimo.

Odrasli gledalci privoščimo animacije v kinu predvsem otrokom, manj sebi. Kje vi vidite poslanstvo animacije? Kje je njena niša?

Mislim, da je igrani film že zelo v krizi glede tega, kaj lahko pove, animacija pa se še vedno razvija. Filmska industrija se tudi na splošno vedno bolj premika v smeri animacije. Očitno si želimo v neke fantastične svetove. Vedno več je animiranih celovečercov za odrasle, čeprav je odraslemu bolj naporno gledati animirani kot igrani film. Otroci vzamejo stvari za absolutne, mi pa ta svet ves čas postavljamo pod vprašaj, ker smo stvari naučeni gledati na točno določen način.

Kako pa publika in strokovna javnost sprejemata vaše delo in kako je s pogoji dela? Je težko pridobiti sredstva?

Po prihodu iz Nemčije sem se dve leti kar hudo "lovila". Tam sem imela na šoli prostor, opremo, dodatna sredstva sem dobila od sklada, tu pa me nihče ni poznal in na skladu so me zavračali s takimi pripombami, da sem skoraj spakirala kovčke ... Ampak stvari se premikajo na bolje.

Želite v prihodnosti narediti celovečerno risanko?

Mogoče, nekoč ... Če bi imela uigrano ekipo in nekoga, ki bi prevzel producentstvo. Sicer pa poleg animacij za *Težo neba* pripravljam tudi nov, 12-minutni avtorski film, po kratki noveli Maksima Gorkega, kar bo zame povsem nov izziv – še posebej, ker bo imel tudi dialoge.