

*Petra Meterc*

GUSTAV  
HOEGEN

»Šlo je za nekaj podobnega Dorianu Grayu Oscarja Wilda, kjer se toksična osebnost protagonista manifestira v sliki«



Gustav Hoegen, rojen na Nizozemskem, je oblikovalec animatronike, med drugim znan po svojih spektakularnih zasnovah animatronike za filme, kot so **Prometej** (Prometheus, 2012, Ridley Scott), **Spopad titanov** (Clash of the Titans, 2010, Louis Leterreier), **Hrestač in štiri kraljestva** (The Nutcracker and the Four Realms, 2018, Lasse Hallström in Joe Johnston), **Srce iz črnila** (Inkheart, 2008, Iain Softley), **Skrivnost bratov Grimm** (The Brothers Grimm, 2005, Terry Gilliam), **Štoparski vodnik po galaksiji** (The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, 2005, Garth Jennings), **Ex Machina** (2014, Alex Garland) ter **Čarli in tovarna čokolade** (Charlie and the Chocolate Factory, 2005, Tim Burton).

Hoegen je odrasčal na Nizozemskem in se nato pri 19 letih preselil v Anglijo, kjer je cvetela filmska industrija, katere del je želel postati. Študiral je na Bournemouth Art Institute, smer Dizajn modelarstva. Po dveh letih na fakulteti mu je bilo ponujeno vajeništvo pri londonskem studiu za fizične posebne učinke in izdelavo modelov, Artemu. Leta 2013 so Gustava Hoegena in Neala Scanlana povabili k vodenju oddelka za posebne učinke za bitja za novo trilogijo **Vojne zvezd** in dva *spin-off* filma **Vojne zvezd**. Po petih letih in stotinah bitij, nezemljanov in androidov se je **Vojna zvezd** končala in Hoegen je začel novo poglavje kariere z ustanovitvijo lastnega podjetja Biomimic studio.

S Hoegnom smo se pogovarjali na festivalu *Crossing Europe* v Linzu, kjer je predstavljal film **Valitev** (Pahanhautoja, 2022), prvenec finske režiserke Hanne Bergholm, pri katerem je poskrbel za jajce in iz jajca izvaljeno, ptiču podobno bitje, ki je v središču omenjene telesne grozljivke.

\*\*

**Kdaj ste se odločili, da želite postati oblikovalec animatronike?** | To se je zgodilo že zgodaj, ko me je oče kot otroka peljal gledat **Vrnitev Jedijskega** (Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi, 1983, George Lucas) v Tuschinski Theatre v Amsterdamu, stari kino v *art deco* slogu. Od tistega trenutka naprej so me popolnoma očarali fantastični filmi in še posebej vse obrti, ki so potrebne, da nastanejo. Navdušilo me je, kako lahko ljudje ustvarijo vse te realistične modele in bitja zgolj z golimi rokami. To je v meni sprožilo veliko zanimanje za procese izgradnje, začel sem brati knjige o tem, znova sem si ogledal vse klasike, kot sta **Osmi potnik** (Alien, 1979, Ridley Scott) in **RoboCop** (1987, Paul Verhoeven) – ena mojih najljubših – nato pa začel spoznavati ljudi, ki stojijo za tem. Spoznal sem, da je to dejanski poklic. Najprej se mi je zdelo, da je to predobro, da bi bilo res, nato pa sem pomislil, da je prav to morada tisto, kar želim postati, in očitno je bilo. Torej sem to nekako vedel, že odkar sem bil star šest let. Samo uresničiti se je moralo.

**Kakšno izobrazbo ste pridobili za to delo?** | Pri devetnajstih sem zbral ves pogum in odšel v Anglijo, da bi začel kariero na področju posebnih učinkov. Najprej sem šel na kolidž Bournemouth, a sem se zelo kmalu odločil, da se lahko več naučim z dejanskim delom v industriji. Tako sem šel z majhnim portfeljem nenapovedano trkat na vrata studiev. Ko prideš v studije, te nešteto krat zavrnejo, zato je bilo res težko vstopiti v ta posel. Zavrnitve so bile demoralizirajoče, vendar sem imel na svoji strani mladost. Ko si mlad, si malo bolj naiven in imaš malo več neke vrste lažnega poguma; na ta način verjameš vase. Tako sem vztrajal in končno dobil priložnost pri podjetju Artem, ki se ukvarja predvsem z oglasi, delajo modele, bitja za njih in podobno. K sebi so me vzeli za tri mesece, nato pa sem tam ostal tri leta in s tem opravil nekakšno vajeništvo. Seveda pa me je potem ta posel do neke mere tudi utrudil, saj nisem mogel zares uporabiti svoje ustvarjalnosti. Ko imaš pri takem delu nalogo izdelati model avtomobila, moraš izdelati model avtomobila, in to je to, ne moreš zgraditi svoje interpretacije avtomobila.

Potem sem odkril animatroniko in bil sem navdušen, da znajo ti ljudje narediti neverjetne mehanizme in jim dati svoj pečat, kar me je zelo pritegnilo. Prvih nekaj let mi v veliko poskusih ni uspelo, vendar je bilo v meni vseeno nekaj, kar so ljudje prepoznali, določen talent, in tako so me zaposlili. Potem sem le še razvijal svoje sposobnosti in ostalo je zgodovina.

**Kdaj pa ste prvič delali pri filmski produkciji?** | Kot lahko razberete iz prej povedanega, je bila moja pot do velikih filmov dolga in raztegnjena. Nekateri vstopijo v filmski svet takoj po fakulteti, sam pa sem moral zares garati. Ko se je to končno zgodilo, je bil občutek neverjeten. Moj prvi projekt je bil film **Obiskovalci** (Just Visiting, 2001, Jean-Marie Poiré), kjer sem bil na umetniškem oddelku, saj rad tudi rišem. To je bila moja prvotna ambicija, biti oblikovalec. Tu so se moje sanje vsaj malce uresničile, za film sem oblikoval nekaj bitij. Potem je sledilo dolgo obdobje brez filmov, po katerem pa je prišla **Skrivnost bratov Grimm**, ki me je pripeljala do **Štoparskega vodnika po galaksiji** ter **Čarlija in tovarne čokolade**. Od takrat so sledili film za filmom, kar se je zaključilo z **Vojno zvezd** in nato z **Valitvijo**, prvim filmom mojega lastnega podjetja.

**Kako ste prišli do dela pri Vojnah zvezd?** | Na spletu sem leta 2009 prvič objavil svoj predstavitveni video animatronike in nič se ni zgodilo, nato sem to storil še leta 2010, spet se ni zgodilo nič, potem pa sem objavil še enega leta 2012. Kot je pri mnogih stvareh, včasih potrebuješ tisto majhno iskrico – in predvidevam, da jo je tisti video imel, saj je čez noč postal viralen. Nekega dne sem se zbudil in imel je 200.000 ogledov, številka

pa je le še naraščala. Predstavil ga je tudi CGBros, pomembno spletno središče za računalniško animacijo, kjer so se odločili promovirati tudi animatroniko ... in potem so začele prihajati ponudbe. Ena izmed njih je bila za **Vojno zvezd**.

Name se je na podlagi tega predstavitvenega videa neposredno obrnil Lucasfilm, in to je bila, razume se, najboljša ponudba, kar sem si jo lahko zamislil. Tako sem takoj, brez predhodnih izkušenj, kako voditi veliko ekipo, privolil v delo. Imel sem več sestankov, prvih nekaj je šlo zelo dobro, nato pa sem imel še enega s Kathleen Kennedy, vodjo Lucasfilma. Njena naloga je, da izbere prave ljudi za pravo delo, in navdušena je bila nad mojimi sposobnostmi, nad mojim delom. Videla je, da znam delati animatroniko, vendar ni bila prepričana, da lahko vodim vso ekipo. Tako so se sčasoma odločili, da poleg mene vzamejo mojega starejšega kolega, Neala Scanlana. Neal je vodil celotni oddelek, jaz pa animatroniko, kar je bila odlična odločitev.

**Kako velika je bila vaša ekipa in kakšno je sploh delo na tako megalomanskem projektu?** | Oddelek za posebne učinke za bitja (*creature effects*) je ves pod eno streho, vendar ga sestavljajo različni oddelki, denimo tisti za animatroniko, ki sem ga vodil sam in kjer smo naredili vso robotiko, torej vse, zaradi česar se stvari premikajo. Potem je tu še oddelek za kiparje, kjer naredijo vse like iz gline ali drugih materialov, da jih oživijo. Nato so še delavnica s kalupi, kjer izdelujejo kalupe za vsa bitja, pa oddelek za umetniške zaključke, oddelek za lase, za oblačila, oblikovalski oddelek, ki naredi vse koncepte bitij. Vse to je pod eno streho, kar je zelo navdihujoče.

Na začetku filma je v studiu samo vodja vsakega oddelka s svojo, recimo mu ali ji, desno roko, ko pa je delo v polnem teku, gre za dobrih sto ljudi, ki delajo na oddelku, in približno dvajset ali petindvajset jih je zgolj na oddelku za animatroniko.

**Kljub vseprisotni računalniški animaciji torej veliki studii še vedno cenijo animatroniko?** | Mislim, da so se želeli vsaj malo odmakniti od tega. So veliko podjetje in brez dvoma opravljajo raziskave, kaj želi občinstvo, ki je ne nazadnje najmočnejši subjekt v filmski industriji. Prepričan sem, da so se zavedali, kaj se dogaja z občinstvom po vsem svetu. Jasno je, da bo računalniška animacija vedno vseprisotna, vendar mislim, da so želeli poustvariti delček čarovnije uspeha, ki ga je bila **Vojna zvezd** deležna vse od svojih začetkov. In tisto, kar je tipično za **Vojno zvezd**, so hrapavost in oprijemljive stvari, kot so resnična bitja, resnične vesoljske ladje itd. Zato so si res prizadevali, da bi bile te stvari prave, želeli so zgraditi prava prizorišča in tako naprej. To filozofijo so želeli ohraniti tudi v novih filmih. Ne razumite me

narobe, še vedno je pri vsem skupaj na tone in tone računalniške animacije, a kljub temu so naši delavnici dali izjemno priložnost.

**Kako dolgo je potekalo vaše delo za Vojno zvezd in kako se je iz osebnega vidika posvetiti takšnemu projektu?** | **Vojna zvezd** se je začela leta 2013, zadnja, ki smo jo delali, pa se je končala leta 2019. Torej skupaj šest let, vmes si morda mesec ali dva prost, vendar je bilo neizprosno. Bilo je zabavno, a tudi vse tvoje življenje je tam, vse je posvečeno **Vojni zvezd**, in potem kar naenkrat mine šest let. Torej moraš dobro razmisliti, ali želiš s tem nadaljevati, kajti če bi se še naprej loteval tega, bi bil potem, ko bi to dokončal, možki v petdesetih, ne da bi se dejansko zavedal časa. V takšen projekt daš veliko sebe, zahtevana je velika predanost, ne gre samo za delo, ampak tudi za vsa potovanja, obiskovanje snemanj, obiskovanje lokacij ...

**Projekt, ki je sledil Vojni zvezd, je bil film Valitev, torej ste iz gromozanskega studia prišli na občutno manjšo produkcijo avtorskega filma ...** | Zame je zelo simbolično, da je to prvi celovečerni film mojega podjetja. Prišel sem do konca **Vojne zvezd** in čutil sem, da sem nasičen s to izkušnjo, vedno pa sem si predstavljal, kako lepo bi bilo, če bi imel svoj majhen studio. In tako je verjetno ob pravem času prišla Hanna (Bergholm, režiserka filma **Valitev**; op. a.) in mi poslala mail s čudovito zasnovo, kjer je bilo ptičje bitje bolj ali manj končano. Koncept je bil narejen, kar je super, saj lahko začneš s tem. Čutil sem, da je to popoln projekt za zagon mojega podjetja, film z nadnaravnim bitjem, odličen koncept in vse to. Zato sem se strinjal in na srečo so dobili sredstva ravno ob koncu **Vojne zvezd**. Čeprav sem bil še vedno v studiu, je v moji delavnici začel delati kipar, ki je ustvaril Alija, ptičje bitje iz filma, ko pa sem končal **Vojno zvezd**, sem tudi sam takoj skočil na ta projekt.

**Če začneva iz nič in greva do točke, ko ste dosegli to, kar vidimo v filmu, kakšen je bil proces ustvarjanja te ptici podobne pošasti?** | V ekipi je delalo približno dvanajst do trinajst ljudi. Toda ves proces se začne s konceptom, ki ga je Hanna izvrstno zasnovala in je bil, ko smo ga dobili, skoraj končan. Potem so nam ga dali v roke, mi pa smo ga povečali, dobesedno na list papirja, ga postavili ob bok dvanajstletni deklici velikosti glavne junakinje Tinje, Hanna pa je izbrala, kakšno velikost želi. Ko smo imeli svoj primerek, je zelo nadarjen kipar ustvaril celotno telo bitja iz gline; naredil je vse podrobnosti, vse gube, vse. Ko je bila Hanna s tem zadovoljna, smo vključili izdelovalca kalupov, ki v bistvu naredi kalup za negative iz *fiberglassa* vrh glinene skulpture. Ta je sestavljen iz veliko različnih delov, tako da ga lahko razstavite in znova sestavite. Ko je bilo to pripravljeno, mi je predal kalup, tega sem obložil s plastjo gline debeline, ki

**»Ko prideš v studije, te nešteto-krat zavrnejo, zato je bilo res težko vstopiti v ta posel. Zavrnitve so bile demoralizirajoče, vendar sem imel na svoji strani mladost. Ko si mlad, si malo bolj naiven in imaš malo več neke vrste lažnega poguma; na ta način verjameš vase.« – GH**

narekuje debelino morebitne kože iz penastega lateksa. Znotraj te plasti gline, znotraj tega kalupa, smo zopet naredili plast iz *fiberglassa*, kar tvori skeletno jedro, in to skeletno jedro uporabljamo za izdelavo svoje mehanike. Ta ustvari mejo med kožo in notranjostjo. V bistvu je kot majhna škatla, v katero moraš spraviti vso mehaniko. Na primer, ptičja glava ima določeno velikost in vanjo moram vključiti vso svojo mehaniko, da glava oživi. Veliko časa sem porabil za mehaniko, naredil pa sem tudi vse premikajoče okončine, ki so jih upravljali lutkarji.

Naslednji korak je izdelava kože, ki je iz penastega lateksa, kar je res stresen proces. Imaš kalup, imaš notranji kalup in med ta dva vstaviš penasti lateks, vse skupaj daš v pečico in upaš, da bo koža prišla ven takšna, kakor jo želiš. Velikokrat namreč pride ven z ogromnimi luknjami in spomnim se, da sem to počel tri dni in še vedno nismo imeli ničesar, kar bi lahko uporabili. Ker smo imeli omejen proračun, smo morali paziti, da ga ne presežemo. In potem smo v zadnjih dveh dneh dobili primerno kožo, kar je bilo fantastično. Ko je to storjeno, gre koža na mehaniko, telo pobarva spreten slikar in nazadnje se opravi še delo s perjem in dlako.

Ko je lutka narejena, se začnejo vaje. Pridejo profesionalni lutkarji, s katerimi sem delal pri **Vojni zvezd**, ki so dejansko že prej vadili z lutko brez kože, samo s skeletom. Pri Hanni sem bil zelo vztrajen, da najame profesionalne lutkarje, saj to lahko odloča, ali bo lutka na filmu videti dobro ali ne. Če nekdo nima izkušenj z upravljanjem tako zapletenega bitja, na platnu to nikakor ne bo delovalo. Vseh skupaj nas je bilo šest. Pet dni smo vadili, da je bil proces koheziven.

**Kakšni so bili glavni pogovori z režiserko o tem, kako naj bi se to bitje gibalo, kakšne občutke naj bi izražalo ...? |** Če pogledam nazaj na nit najinih mailov, jih je vseh skupaj okoli tristo ali štiristo (*smeh*), dvajset že samo glede tega, kako naj bi bil videti jezik bitja. Naša glavna naloga je bila, da ustvarimo nekaj, kar bi predstavljalo Tinjine duševne bolečine, njene frustracije, zato je bilo telo tega bitja tako zelo skrivljeno. Šlo je za nekaj podobnega Dorianu Grayu Oscarja Wilda, kjer se toksična osebnost protagonista manifestira v sliki. Junakinjo v filmu rad primerjam z njim, saj se tudi njene notranje frustracije manifestirajo v njeni dvojnici. To je bila zasnova, nato pa smo se začeli z likom ukvarjati podrobneje. Bitje je moralo delovati grozeče, kar smo dosegli s pretiranim videzom kosti – naredili smo jih bolj štrleče, zvite, kar je videti precej strašljivo, obenem pa smo vedeli, da mora gledalce za to bitje tudi skrbeti, zato smo mu naredili velike oči, podobne liku Bambija. Pomembno je bilo tudi, da lahko vsaj malce spreminja izraze na obrazu. Režiserki se je zdelo bistveno, da lahko gledalci do bitja občutijo tako gnus kot tudi sočutje.



GUSTAV HOEGEN | FOTO CROSSING EUROPE

Z vsem tem znanjem smo nato začeli oblikovati detajle, kar pa je potekalo zelo hitro. Naše reference so bile najrazličnejše ptice, ptice, ki so se komaj izvalile, pa tudi osebe z anoreksično motnjo. V tej fazi smo vsak element telesa vzeli v mikroskopsko obravnavo – vse od prstov in žil do gub ter kože kot pri osebah z anoreksijo, saj na njihovih telesih ni ničesar, kar bi kožo podpiralo, zato je ta videti, kot da visi čez kosti ... Nato je sledilo barvanje. Šli smo čez vse, korak za korakom, dokler nismo prišli do rezultatov, ki jih je želela.

**Glede na to, da ste imeli za snemanje tega filma na voljo le sedem dni, si predstavljam, da to pomeni velik pritisk za ekipo. |** Še vedno ne vem, kako nam je uspelo. Med vajami smo postavili *storyboard* in vsi papirji, če bi jih sestavili, bi bili približno osem metrov široki, dva metra visoki. Pomislili smo, o moj bog, kaj smo naredili? Imeli smo torej pet dni vaj in vse to smo morali narediti. Petih dni nismo potrebovali le za vaje gibov, ampak tudi za vaje postavitve. Z vsakim kotom kamere je postavitve drugačna. Torej imate veliko ptico, ki mora na primer sedeti v banji. Kako to storite, ne da bi lebdela na vodi? Na neki točki filma mora viseti v garderobi ... vse te stvari. Pripraviti smo morali banjo, popraviti garderobo ..., poleg tega pa smo morali vaditi gibe in iti čez vse prizore.

**Kako vadite interakcije med igralci in takšnimi bitji? V filmu Valitev nastopa otroška igralka, ki mora komunicirati z bitjem, a verjetno kot igralka še ni bila v takšni situaciji ... |** Ne, to je bila njena prva vloga in moram ji čestitati, saj je neverjetno, da dvanajstletnica na svojih plečih nosi ves film. Uspelo ji je več kot fenomenalno. Ko smo do nje prišli z bitjem, Alijem, in ji ga predstavili, smo bili še posebej pazljivi. Najprej je bila malce začudena, vendar pa je že profesionalka, zato se je takoj prilagodila in smo lahko z njo imeli vaje. Mislim pa, da je zelo pomagalo tudi to, da je bilo tam fizično bitje, na katero se je lahko odzivala. Kadarkoli delaš z otroki, je to tisto, kar naredi razliko, to, da imaš na snemanju nekaj resničnega, s čimer lahko čustvujejo, tudi odrasli igralci imajo to najraje.

**Kot ste omenili, s filmom Valitev začenjate delo z lastnim podjetjem za animatroniko. Pri kakšnih filmih bi z njim radi sodelovali v prihodnosti? |** Osebnostno bi rad nadaljeval na področju bolj neodvisnih filmov, čeprav je to veliko težje – kar počnem, je namreč zelo drago in avtorski filmi včasih preprosto nimajo takšnega budžeta. Vseeno pa bi želel sodelovati pri bolj umetniških filmih, če želite, takšnih, ki imajo manjše sete, so bolj osebni ... To je tisto, kar najraje počnem.

MATEVŽ LUZAR IN SIMON TANŠEK NA SETU FILMA ORKEŠTER | FOTO MITJA LIČEN

