

Animacija kot vrez v bistvo

Špela Standeker

Koji Yamamura (1964) je svoj prvi animirani film posnel pri trinajstih letih in že takrat ugotovil, da je našel svoje poslanstvo. Med študijem na tokijski univerzi Zokei je sodeloval pri različnih filmskih projektih, najbolj pa so na oblikovanje estetike njegovih filmov in na tehnike njegovih animacij vplivali kanadski, ruski in evropski avtorji kratkometražnih animiranih filmov, še zlasti Ishu Patel, Jurij Norstein in Priit Pärn. Kmalu po študiju se je odločil za delo neodvisnega ustvarjalca, prvi večji uspeh pa je prišel leta 1991 s filmom *The Elevator*, za katerega je dobil številne nagrade na mednarodnih festivalih, med drugim tudi prvo nagrado na festivalu v Hirošimi.

Do danes je posnel več kot dvajset filmov, poleg svojih nenavadnih zgodb pa je v animirano obliko preredil tudi zgodbe, kot so *Old Crocodile* avtorja Leopolda Chauveauja, *Ein Landarzt* Franza Kafke in *Mt. Head*, osnova katere je bila stara japonska zgodba rakugo, ki jo je Yamamura prebral kot otrok. Prav slednji film mu je prinesel največ priznanj, saj je Yamamura poleg nominacije za nagrado oskar dobil šestih glavnih nagrad na mednarodnih festivalih in tako postal edini dobitnik vseh glavnih nagrad na velikih mednarodnih festivalih.

Kaj vas je spodbudilo, da ste že pri trinajstih letih posneli prvi animirani film?

Spodbudil me je članek o tem, kako posneti animacijo, in tako sem svoj prvi animirani film posnel na 8-milimetrski filmski trak ter na tak način začel eksperimentirati na tem področju. Tudi na univerzi, kjer sem študiral slikarstvo, sem ves čas iskal nove možnosti izražanja, ne le na področju animacije, temveč tudi filma in sodobne umetnosti nasploh. Za odločitev, da se popolnoma posvetim kratkometražnim animiranim filmom, pa so bili krivi avtorji, kot so Ishu Patel, Jurij Norstein in Priit Pärn, katerih filmi so me očarali.

Kakšni so bili prvotni načrti za vaše podjetje Yamamura Animation, Inc.?

Še preden sva z ženo ustanovila podjetje Yamamura Animation, Inc., sva izmenično delala pri avtorskih in komercialnih projektih, ker pa je bilo delo pri komercialnih projektih zelo različno, je bilo iz praktičnih razlogov lažje poslovati kot podjetje. Od ustanovitve podjetja se sam način dela ni dosti spremenil, saj z ženo še vedno ustvarjara skupaj, občasno pa se na mero pridružijo tudi pomočniki. Še vedno težimo k temu, da z majhno skupino ljudi ustvarjamo visokokakovostne animacije.

Se v vašem studiu držite kakšnih posebnih smernic, ko gre za ustvarjanje avtorskih projektov?

Vedno sem menil, da mora animacija izhajati iz avtorjevega bistva, kar pomeni, da mora avtor ves čas razvijati nove tehnike in možnosti izraza ter tako razširjati in poglobljati svoje razumevanje in razmišljanje o animaciji. V našem studiu smo se že od začetka trudili ustvarjati ozračje, ki nam omogoča tvorstvo eksperimentiranje in svobodno ustvarjanje. Seveda pa smo morali tudi mi, vsaj na začetku, sklepati nekatere kompromise, da smo lahko obdržali ravnotežje med komercialnim in avtorskim delom. Menim, da mora vsakdo trdo delati, da mora izpliti svojo moč izražanja, saj lahko samo na tak način prepriča s svojim delom. To pa posledično prinese tudi več svobode odločanja in ustvarjanja.

Poleg animacije se še vedno ukvarjate tudi z drugimi oblikami vizualne umetnosti. V kolikšni meri je vaša



Poleg tega, da je Koji Yamamura (na sliki) na letošnjem festivalu Animateka član mednarodne žirije, rezidenčni umetnik ter avtor festivalskega plakata, ima v času festivala tudi razstavo v Mednarodnem grafičnem likovnem centru, ki je njegova prva velika razstava v Evropi. Na razstavi so predstavljene tako risbe, skice, snemalne knjige in barvne tabele, ustvarjene za animirane filme, kot izvirne ilustracije in risbe. Nekatere od slednjih so bile narejene po naročilu, na primer Srce, Denar, Avgust, Fenakistoscope in Aki Kaurismäki, druge, na primer Sonce, Anncy No.1 in Portrait Two Lights, pa so zasebne.



Seveda pa smo morali tudi mi sklepati določene kompromise, da smo lahko obdržali ravnotežje med komercialnim in avtorskim delom.



slikarska izobrazba vplivala oziroma še vpliva na estetiko vaših filmov?

Ilustracije, grafike in slike ustvarjam v glavnem po naročilu, med obdobji, ko ne snemam animiranih filmov. Se pa zgodi, da jih ustvarim tudi za lastno veselje, zaradi konceptov, ki se mi zdijo zanimivi. Samo risanje je vsekakor zelo pomembna stopnja ustvarjanja animacije, saj se vse začne z risbo. Skozi risbo ali skico oblikujem začetne, včasih precej nejasne ideje in koncepte. Kljub temu pa ne bi rekel, da je moja formalna izobrazba v veliki meri vplivala na estetiko mojih filmov. Prej kot to so na njihovo estetiko in tehniko vplivali ustvarjalci animiranih filmov, ki sem jih že omenil.

Pri ustvarjanju filmov se skoraj od začetka uporabljate računalnik. Kakšne so po vašem mnenju njegove prednosti?

V bistvu sem pri procesih snemanja in montaže precej zgodaj začel uporabljati računalnik, saj si nisem mogel privoščiti drage mašinerije, potrebne za profesionalno snemanje in postprodukcijo. Poleg tega, da uporaba računalnika zniža stroške produkcije, ponuja tudi večjo možnost ekspe-

rimentiranja, kar lahko pripelje do novih in zanimivih rezultatov. Kar pa zadeva sam proces risanja, še vedno najraje uporabljam papir in svinčnik, saj se mi zdi, da je klasična risba najbolj kakovostna, zato nikoli ne razmišljam, da bi že na tej stopnji ustvarjanja animacije uporabljal računalnik.

Zgodbe v vaših filmih so zelo raznovrstne, prav tako pa so bile vsebinsko različne zgodbe drugih avtorjev, ki ste jih preredili za svoje animacije. Kaj vas pritegne k zgodbi, katere so tiste kvalitete, ki zbudijo vašo pozornost?

Všeč so mi zgodbe, ki so univerzalne, nenavadne in nekoliko nesmiselne, kar pomeni, da morajo vsebovati določene elemente fantastičnega. Tovrstne zgodbe ponujajo nešteto možnih interpretacij, v nasprotju z zgodbami, ki ponudijo samo omejeno temo. Zdi se mi, da je animacija primeren medij za izražanje oziroma poutvarjanje domišljjskega sveta in kaotičnih podob, ki jih ne more opisati nobena beseda.

Poleg ustvarjanja animacij se ukvarjate tudi s poučevanjem, saj ste že od leta 2004 gostujoči profesor na tokijski univerzi Zokei. Kaj se vam zdi najpomembnejše pri poučevanju?

Po mojem mnenju naj učitelji ne bi učili mladih ustvarjalcev nečesa določenega, temveč bi jih morali spodbujati k temu, da najdejo svojo lastno moč izražanja, torej svoj umetniški izraz. Na Japonskem imamo pogovor, ki pravi: »Otroci odrastejo tako, da gledajo svojim staršem čez rame«, in zdi se mi, da je res tako. Največ znanja o animaciji lahko posredujem s svojimi filmi in mislim, da je to najboljši način poučevanja in najboljši vzor mladim ustvarjalcem.

Svoje filme še vedno najraje ustvarja sam, v njih ni slišati veliko dialoga, liki pa so prej kot ljubki in prijazni nekoliko čudaki in ekscentrični. Večina njegovih filmov je serija ne nujno povezanih podob, ki se izmenjajo v hitrem ritmu in ustvarjajo osupljive, nenavadne prizore, ki v trenutku zgrabijo gledalčovo pozornost. Nadvse rad meša različne tehnike, od risb s svinčnikom in flomastrom ter glin do kombinacije različnih materialov, s čimer ustvarja nove domišljjske svetove, ki niso vezani na določen čas ali prostor. Kot pravi sam, razume animacijo kot nenehno iskanje lastnega izraza, ki s svojo neomejenostjo ponuja možnost ustvarjanja povsem novih svetov. Zato odgovor na vprašanje o bolj natančnih načrtih za naslednji film ni presenetljiv: »Če bi to lahko izrazil z besedami, se sploh ne bi ukvarjal z animacijo.«