

Ni animacije brez "anime"

Zdenko Vrdlovec

Nekoč se je animacija kot filmska tehnika, ki temelji na oživljanju narisanih likov ali negibnih predmetov, delila na podlagi števila risb (oziroma folij): če je to število npr. pri 10-minutnem filmu preseglo sedem tisoč risb, se je imenovala »polna« animacija, kadar pa je bilo bistveno manjše, se je imenovala »reducirana«. Medtem ko je bila polna animacija identificirana z disneyjevsko risanko, pa je bila prav reducirana animacija, ki je zanemarjala realistična ozadja in prav tako antropomorfizem likov, geomorfizem prostora ter realizem gibanja figur, privilegirano območje tako imenovanih avtorskih poetik. Odkar vse več animiranih filmov nastaja s pomočjo digitalne tehnike, je ta delitev že zastarela, vendar, kot kaže, samo v tehnološkem pogledu, medtem ko v estetskem še vedno drži. Digitalna tehnika jo je pravzaprav samo »olajšala«, kolikor za polno animacijo ni treba dejansko narediti, tj. narisati sedem tisoč risb (za 10-minutni film), medtem ko je simulacija realistične podobe lahko še popolnejša od disneyjevske risanke. Računalniška animacija pa ne simulira le risbe, marveč tudi razne materiale, ki so jih uporabljali v »klasičnem« animiranem filmu (lutke iz gline ali plastelina, figure iz papirja ali žice itn.), in to spet tako »popolno«, da skoraj ni mogoče opaziti razlike med pravimi materiali in njihovimi simulakri (čeprav pozornejše oko le opazi izgubo »avre avtentičnosti«).

Poleg te »globalne« delitve animacije na polno in reducirano obstaja še neka manjša ali bolj specifična delitev na tisto, ki ohranja anekdotičnost (v kratkih filmih) in pripovednost (v daljših), in tisto, ki ima raje vizualne bravuroznosti in domislice. Najboljši animirani filmi so seveda tisti, ki se jim posreči sinteza obojega, a teh je zelo malo, kot se je pokazalo tudi na prvem večeru mednarodnega festivala animiranega filma, Animateka 2005, ki poteka v ljubljanskem Kinodvoru. Ta večer sta

izstopala le dva filma, devetminutni *Jam Session* poljske avtorice Izabele Plucinske in 25-minutni *Nosilec svetlobe* češkega avtorja Václava Švankmajerja. V *Jam Sessionu* starejši par stanuje nad lokalom, kjer je še posebej veselo in bučno vsako noč, kadar v njem zaigra skupina glasbenikov. Kako bo reagiral ta par, ki je videti prej čemeran kot prijazen? V redu je, ne bo nergal, raje se bo še sam razvedril – takšna je torej drobna in ljubezniva anekdota, ki je obenem imenitno animirana iz nekakšnih glinastih in precej grotesknih likov ter osupljivih detajlov teksture materialov. *Nosilec svetlobe* pa je že prava mojstrovina, ki precej dolguje tudi dejstvu, da se njen avtor, Václav Švankmajer, zgleduje pri svojem očetu Janu. *Nosilec svetlobe* je zgodba o vitezu, ki vstopi v »mračen in skrivnosten« grad, kjer mu ženski kipi, ki oživijo za njegovim hrbtom, režirajo nevarne pasti. Zanimivejši kot vitez, ki je popolnoma skrit za svojo železno opremo, so prav ti ženski kipi, ki drsijo na svojih kamnitih podstavkih ali pa se zlomijo in opletajo z rokami in glavami, pripetimi na žice, medtem ko iz kovinskega zmaja priteče prava kri. Fantastika v tem filmu torej ni samo »spiritualna«, marveč dobesedno materialna, saj izhaja prav iz oživljanja mrtvih snovi in groteskne realističnosti njihovih podrobnosti.

.....

Najboljši animirani filmi so seveda tisti, ki se jim posreči sinteza obojega – duhovite misli in inventivne risbe.

.....