

Naporna in celo mučna pustolovščina

Špela Stankerc

Ljubljana – Ukvarjanje z animiranim filmom je po besedah **Dušana Kastelice** logičen razvoj ustvarjalne poti oziroma iskanja medija, v katerem se najbolje počuti. Začel je z ilustracijo in stripom, nadaljeval pa z ustvarjanjem računalniških igrice, ki so ga privedle do animiranega filma. »Vsi ti mediji so mi zelo všeč, še posebno strip, ki je moja mladostna ljubezen. V strip sem vložil deset let trdega dela, vrnilo pa se mi je silno malo. Pa ne govorim o denarju, tega tako ali tako ni, temveč o feedbacku, pozitivnem ali negativnem. Moraš namreč vedeti, ali tvoje stripe sploh kdo bere, ali tvoje delo komu kaj pomeni, in pogosto sem imel občutek, da rišem stripe bolj sam zase.« Tako je začel razmišljati o animaciji, in ko ga je skupina Orlek prosila, da bi ustvaril videospot za njihovo pesem, si je »vtepel v glavo, da moram spot narediti v tehniki računalniške 3D-animacije, čeprav o njej takrat nisem imel pojma«. Izbral je njihovo pesem *Perkmandelje* in ustvaril mojstrsko animacijo, ki je doživela velik mednarodni uspeh.

Uspešno pot po festivalih pa je začel tudi Kastelicev novi animirani film *Čikorja an' kafe*, ustvarjen po istoimenski pesmi **Izoka Mlakarja**, ki je prejel nagrado veseta za najboljši animirani film na Festivalu slovenskega filma v Portoroku.

Kaj vas je pritegnilo k Mlakarjevi pesmi Čikorja an' kafe?

Mlakar je neverjeten pripovednik, skoraj vse njegove pesmi imajo močno zgodbo in so zelo »filmčne«. Na začetku sem se celo poigraval z mislijo o animirani seriji, ampak žal bi bil to, vsaj za zdaj, prevelik zalogaj. V »Čikorjo« sem se zaljubil, ko sem jo prvič slišal. Saj so tudi druge pesmi dobre, ampak zame je ta nekaj posebnega. Kar nekako sem si jo prisvojil in to je zelo pomembno. Če tri leta vsak dan s krvavi mički buljiš v ekran računalnika, potem potrebuješ zares dober motiv, da zdržiš, in če zgodba ne bi bila tako močna, potem bi verjetno obupal resdi dela. Tako pa sem »Čikorjo« preprosto moral narediti!

Kakšen pa je proces oblikovanja 3D-likov, od zamisli do končnega lika, ki zaživi na platnu?

To je težko pojasniti na kratko. Najprej seveda groba skic s svinčnikom na papir, sledi bolj natančen osnutek, kaj lik narisesh v narisu in stranskem risu, po tem osnutku pa v 3D-programu ustvariš 3D-model, kar je zelo



Fotografija: Mitja Čadež

Dušan Kastelica: Ugotovil sem, da najlažje in najbolje delam stvari, ki jih dobro poznam, ki izhajajo iz mojega okolja, mojega življenja in mojih izkušenj, torej iz stvari, ki so mi blizu. Tudi v prihodnje bi rad nadaljeval v tej smeri, seveda pa je vprašanje, ali mi bo to uspelo, kajti projekti, kot je »Čikorja«, so projekti »za dušo« in se od njih ne da živeti.

zamužno opravilo. Nato je treba model pobarvati in opremiti s teksturami, ter mu dodati tako imenovano okolje, s pomočjo katerega se ga kasneje animira. Sledi še oblikovanje različnih poz. različnih izrazov na obrazu itn. Za model nonota sem potreboval vsaj dva meseca trdega dela in prav toliko tudi za nono. Pri otrocih je šlo malo hitreje, ker sem jih naredil na osnovi tet dveh likov, in tako so bili neki otroci pač malo bolj podobni očetu, drugi pa mami. Za ta animirani film je bilo treba narediti kar 28 animiranih likov, nonota in nono, pa junih 15 otrok, pa nonota in nono, ko sta stara, pa v različnih oblekah, pa njunega odraslega sina, pa vnučka itn. Večino tet likov se v filmu vidi samo za nekaj sekund, a jih je bilo treba prav tako pazljivo narediti in vsakemu posebej vdhiniti svojski karakter. Tisti bralci, ki jih to zanima, si lahko postopek izdelave ogledajo na strani www.bug-brain.com/cg.

Veliko pozornosti ste namenili tudi detajlom ozadja, s katerimi ste poustvarili duh časa. Koliko časa ste posvetili zbiranju fotografij in druge dokumentacije?

Že kakšno leto preden sem se lotil projekta sva z ženo, ki je študirala umetnostno zgodovino in se spozna na te reči, načrtno obiskovala etnografske muzeje, stare domačije, nabirala literaturo in razne predmete. Posnela sva več kot 2000 fotografij, da ne omenjam knjig, ki si jih je nabralo



Film pripoveduje o življenju kmečkega para, rdeča nit njune zgodbe pa je mala prevara, saj je žena svojemu možu vsako jutro namesto prave kave (ta je bila predraga) podtaknila kavni nadomestek. Nono, gospodovalec in ukazovalen mož, prevare ni nikoli opazil, še več, čikorja, ki mu jo kuhala nona, je imela zanj boljši okus kot vsaka prava kava. Prepričljiva in topla pripoved o tem, kako pomembno je povedati ljudem, da jih imamo radi, še preden je prepozno, je navdušila žirijo na FSF, ki je ob podelitvi nagrade zapisala: »Film je vsekakor eden nespornih vrhuncев festivala, eden največjih dosežkov slovenske animacije in kratkega filma sploh. Z neverjetno natančnostjo in občutkom pove preprosto zgodbo, polno grenko-sladke resnice. Z uporabo najmodernejše tehnike animacije se brez sramu postavlja ob bok največjim in najbogatejšim studiem.«

za celotno polico. Ko se je projektu pridružil Uroš Hohkrtar, ki je pomagal pri izdelavi scenografije, smo skupaj vandrali po Sloveniji in nabirali material. Predmeti v filmu so torej avtentični predmeti iz tistega časa, a rahlo karikirani, kot so rahlo karikirane tudi osebe v filmu. Z avtentičnostjo sem včasih kar malo pretiraval, kot na primer v prizoru, v katerem se kamera zapelje čez sobo in za delček sekunde pokaže nonota, ki bere časopis. V ta namen sem oddiral v trboveljski revirski muzej, kjer so mi pomagali najti ustrezne časopis, in čeprav takih malenkosti ne bi nihče opazil, naj povem, da nono bere »Družinski tednik« z dne 14. januarja 1932.

Večji problem pa je nastal pri embalaži kave in čikorje. Zanimivo je namreč, da oba proizvajalca kavnih nadomestkov iz začetka preteklega stoletja še vedno delujeta in da po skoraj stotih letih še vedno uporabljata starih nespremenjen oblik embalaže za kavnine nadomestke. Ker jim nisem hotel delati reklame, sploh

ne zastoj (smeh), sva z Urošem embalažo za čikorjo in kavo oblikovala na novo, vendar v duhu tistega časa. Tako je nastala bahava embalaža z motivom kofetarca za kavo in skrajno asketska embalaža za čikorjo. In to sta v bistvu edina predmeta v filmu, ki nista avtentična.

Financiranje animiranih filmov pri nas je težavno in tudi vi ste imeli, kljub preteklim uspehom, precej težav s sofinanciranjem Filmskega sklada.

Glavni problem je v tem, da razpisi Filmskega sklada niso pisani na kožo animatorjem. Sredstva, ki jih sklad namenja kratki animaciji, so le malenkost večja kot za kratki igrani film, čeprav moras v izdelavo solidnega animiranega filma vložiti bistveno več časa in dela. Tudi rok izdelave je enak, saj mora biti film v obeh primerih končan v proračunskem letu. In tu je nastal glavni problem. Rok za izdelavo je bil prekratek, denarja, s katerim bi najel kakovostno ekipo in tako skrajšal čas izdelave, pa ni bilo. Glede na to, da ni bilo dovolj časa in denarja, bi bilo pametno izbrati treto, najbolj

ugodno možnost – vzeli bi denar in naredil film na hitro in slampasto in vsi bi bili zadovoljni. V pogodbi namreč nikjer ne piše, da mora biti film dober, bistveni pogoj je, da je narejen v roku! Ampak jaz rad kompliciram, zato sem se odločil, da bom film naredil tako, kot sem si zamislil. Nisem zahteval dodatnega denarja, izgubo smo pokrivali z denarjem našega studia in z mojimi lastnimi prihranki, sem pa kar dvakrat zaprosil za podaljšanje roka. Prvič ni bilo problema, drugič pa se so stvari zapletle. Pravno gledano, skladu ne morem nič očitati, ravnali so po pravilih in lahko bi tudi prekinili pogodbo, češar na koncu vendarle niso storili, za kar sem jim hvaležen in upam, da jim zaradi tega ni žal. Je pa res, da je bila izdelava filma zelo naporna in proti koncu celo mučna in si take pustolovščine ne bi upal več privoščiti. Zato upam, da bodo na skladu v prihodnje pravila malo bolj prilagodili animatorjem, saj pod temi pogoji, kljub dejstvu, da imamo nekaj odličnih avtorjev, ne moremo pričakovati kakovostnih prsežkov.