

Ko sanjamo volkove

ROK GOVEDNIK

Wolfwalkers (2020, Tom Moore in Ross Stewart), tretji del »irske ljudske trilogije« studia Cartoon Saloon, zapolnjuje vrzel za filmoma **Skrivnost iz Kellsa** (*Secret of Kells*, 2009, Tom Moore in Nora Twomey) in **Pesem morja** (*Song of the Sea*, 2014, Tom Moore). Vsem je skupna tankočutna pripoved o odraščanju, prežeta s poenotenim stilom risane animacije, ki se napaja iz ljudskega izročila irskih pripovedk in legend. Vsak kader je lahko samostojna ilustracija, čudovito lepa in intenzivna, za njo pa stoji tudi preudarna zgodba.

Tomm Moore se je pri snovanju *Skrivnosti iz Kellsa* navdihoval iz vizualnega bogastva *Knjige iz Kellsa*, srednjeveškega rokopisa iz 9. stoletja, polnega iluminiranih inicialk in drugega likovnega okrasja, kar je močno zaznamovalo podobo filma. Tovrstna likovna zasnova se je nadaljevala tudi z naslednjim filmom, le da se je Moore iz gozdov potopil v obalne pripovedke o morskih deklicah oz. selkijih. S *Pesmijo morja*, kasneje pa tudi s filmom **Parvana – zgodba o neverjetnem potovanju** (*The Breadwinner*, 2017, Nora Twomey), je postalo jasno, da je nad tradicionalno umetnostjo ljudskega izročila in poslanstvom 2D in ročno risanih animiranih filmov navdušena vsa produkcijska hiša Cartoon Saloon.

Film *Wolfwalkers* nas popelje v čas okoli leta 1650, ko irsko mesto Kilkenny upravlja angleški vojskovodja in politik Oliver Cromwell (glas mu je posodil Simon McBurney). Ta želi širiti poljedelstvo, pri čemer so mu v napoto gozdovi v bližini mesta, v katerih prebivajo volkovi. Cromwell pripelje iz Anglije večšega lovca Billa Goodfellowa (Sean Bean), ki ima nalogo, da volkove izžene ali ubije. Bill se v Kilkennyju nastani skupaj z uporniško hčerko Robyn (Honor Kneafsey), ki noče le čepeti doma in pospravljati hiše, temveč želi očeta spremljati na lov. Med ljudmi v mestu pa se širijo tudi govorice, da volkove

v gozdu vodijo ti. »wolfwalkers«¹, ljudje, ki se spreminjajo v volkove. Ko nekega dne Robyn zasleduje očeta v gozd, sreča volčjo deklico, samosvojo in pogumno Mebh (Eva Whittaker), ki Robyn nehote ugrizne, a dekleti kljub temu kmalu postane prijateljica. Ko iščeta Mebhino pogrešano mamo, Robyn ob tem odkriva skrivnosti, ki jo povlečejo še globlje v začarani svet volčjih ljudi.

Tematsko se Moore v »irski ljudski trilogiji« posveča mladim pogumnim protagonistom, ki kljub prepovedim odraslih z veliko poguma odpotujejo na lastna potovanja. Brendan, Ben in Robyn se podajo v gozdove, globočine morja in jame, da bi spoznali resnico in rešili zaplete, ki ogrožajo njih in njihove bližnje. Pri tem so prepuščeni lastnim moralnim odločitvam, saj so njihovi starši zatopljeni v druge obveznosti ali pa preminuli. Boj mladih protagonistov je tako še toliko bolj sijoč – kakor pri Miyazakijevih junakih – in poln čudovitih odločitev, povezanih s prijateljstvom in družino. Ob tem pa vsem filmom Cartoon Saloona uspe to, kar uspeva le najboljšim filmskim delom: da jih lahko doživljamo večplastno. To omogoča, da lahko animirano doživetje in miselne trajektorije dojemajo različno otroci in odrasli. S tem se izrazito uspešno postavljajo ob bok preostalim družinskim filmom, usmerjenim v komercialne izkupičke, ki večinoma ostajajo na vektorsko ukrivljenih 3D podobah kičastega videza.

1 Naslova filma *Wolfwalkers* za prikazovanje na letošnji Animateki niso prevajali v slovenščino, so pa besedo v filmu vendarle prevedli – v »sanjevolki«. Tega med gledanjem filma dolgo časa nismo razumeli, saj bi morda prej pričakovali prevod kot npr. »sprehajalci volkov«, a ko med gledanjem spoznaš, da se volčji ljudje spremenijo v volkove, medtem ko spijo, se razodene tudi čudovitost prevedene izpeljanke.

V trilogiji lahko spremljamo tudi navdušenje nad *teriantropijo*, mitološko sposobnostjo ljudi, da se spreminjajo v živali. Ta mistična lastnost je dobro znana iz starogrških in nordijskih bajk, posedovali pa so jo le bogovi ali nimfe. Preko vzhodnoevropskih pripovedk se je pričelo govoriti o ljudeh, ki se spreminjajo v netopirje, preko germanskih pripovedk pa o tistih, ki se spreminjajo v volkove. Predvsem za slednje velja, da gre za uročitev oz. prekletstvo, pri čemer pa lahko tudi transformiranje bogov in nimf izraža le njihovo splošno izredno moč. Moore teriantropijo pokaže na eni strani kot prekletstvo (*Pesem morja*), na drugi pa tudi kot izredno moč (*Skrivnost iz Kellsa*, *Wolfwalkers*). Ob tem v enem od intervjujev pove, da je predvsem v slednjem želel pokazati še na tragedijo, saj so na Irskem »volkove povsem iztrebili, s tem pa je izginil tudi velik del ljudskega izročila. Zdelo se nam je lepo, da bi te zgodbe obudili in si jih zamislili na novo.«

Tomm Moore, sicer velik oboževalec zgodb o superjunakih in Hayaa Miyazakija (ter studia Ghibli), se za razliko od popularnih pristopov velikih studiev množične zabave svojih pripovedovanj loteva bistveno bolj tankočutno, umirjeno in zvesto 2D risani animirani podobi.

Na likovni ravni *Wolfwalkers* črpajo iz kontrastov med mestom in gozdom. Ross Stewart je v nekem intervjuju dejal, da so že zelo zgodaj vedeli, »da mora mesto za Robyn pomeniti kletko, saj je takratni vladar družbi vladal s trdo roko. Zato smo poiskali stare lesoreze z začetka 17. stoletja, ki imajo značilne črne linije in močne zareze ter veliko horizontalnih in vertikalnih črt. Zdelo se nam je primerno, da jih vgradimo v slog mesta. V nasprotju s tem je moral biti gozd na pogled svoboden in živahen. Moral je utelešati tisto divjo energijo, po kateri slovijo volkovi.« Tako mestno kuliso izrisujejo robate poteze, kjer so barve bolj sive in je odtis mestoma podvojen (kakor pri lesenih odtisih na papir). Gozd pa je poln akvarelov, ki bežijo iz linij; te so krokijevske, organske in mehke. Tako je vse z mestom povezano ukalupljeno, ujeto, resno in strogo, medtem ko življenje in narava v gozdu drhtita in bijeta.

Čudovite so tudi podobe, prikazane s perspektive pogleda volka (*wolfvision*), saj so z žarečimi kontrastnimi potezami videti kot toplotna energija, ki seva iz likov narave in ljudi, ponazarjajo pa izostren volčji vonj, sluh in vid. Prav tako izredne so podobe sončnega zahoda, ki delujejo kot žareča olja na platnu.

Ko govorimo o *Wolfwalkersih*, moramo omeniti tudi spretnost Cartoon Saloona, ki je vse od ustvarjanja prvega studijskega celovečerca (*Skrivnost iz Kellsa*) izkazoval željo po delovanju v dostojnih delovnih pogojih. Danes veljajo za največji irski studio animiranega filma in zaposlujejo

okoli dvesto ljudi. Ustanovitelji, Tomm Moore, Paul Young in Nora Twomey, že od samega začetka delajo tudi za velike korporacije, npr. Disney/Pixar (serije), ter za TV-oglas, s čimer poskrbijo, da imajo sredstva za ustvarjanje avtorskih filmov. Že kmalu so se seznanili tudi z novodobnimi produkcijsko-distribucijskimi magnati, poleg Disney/Pixarja še z Netflixom in Applom. Sodelovanje s slednjima je prineslo pričakovane posledice: *Wolfwalkerse* smo tako, kot enkratno projekcijo,² na Animateki uspeli videti šele več kot leto dni po izidu filma. Nora Twomey po režiji filma *Parvana – zgodba o neverjetnem potovanju*, pod katerim se je kot ena od izvršnih producentk podpisala Angelina Jolie, nadaljuje sodelovanje z Netflixom in z njim prihodnje leto napoveduje animacijo **Očetov zmaj** (*The Father's Dragon*). Če je film *Parvana* še prejel kritiško pozornost na največjem festivalu animiranega filma v Annecyju (glavna nagrada žirije in občinstva), Tomm Moore po *Skrivnosti iz Kellsa* takšne pozornosti ni več požel. Kritiška srenja ni spregledala potez Cartoon Saloona, ki s sodelovanji z distribucijskimi mastodonti nenamerno pomaga spreminjati reproduktivno kinematografsko krajino in krni filmsko ponudbo v ne dolgo nazaj digitalno preurejenih kinodvoranah.

Tomm Moore z *Wolfwalkersi* zaključuje svoje skoraj dvajsetletno posvečanje irski mitologiji in ljudskim legendam, z zadnjim delom pa je zgodbe o volčjih ljudeh povezal kar s krajem, kjer je odrasčal in kjer domuje njegova produkcijska hiša Cartoon Saloon (Kilkenny). Moore je leta 2010, ob slovenski premieri *Skrivnosti iz Kellsa*, obiskal tudi Ljubljano, kjer smo takrat navdušeno poslušali o vzniki, entuziazmu in energiji, ki so napajali še skromnejšo produkcijo njegovega prvenca. Čeprav so v zadnjem desetletju delovanja Cartoon Saloonu zrasli budžeti, dobički in velikost ekipe, dela tega studia še vedno napajata ljubezen do pripovedovanja premišljenih zgodb in trud za ustvarjanje najlepših animiranih podob za otroke, kar smo jih lahko videli. S svojim neomajnim umetniškim pristopom in v dolgotrajnem (celo mukotrpem) procesu risane likovnega raziskovanja Moore in Cartoon Saloon uspešno konkurirata največjim studijskim izdelkom ameriških hiperprodukcij. Naslednje Moorovo delo bo **Izumitelj** (*The Inventor*), v katerem bo ob Jimu Capobiancu in Pierre-Lucu Granjonu režiral risane sekvence sicer stop animiranega filma. ■

2 Ker je v produkcijsko-distribucijsko sodelovanje vstopil Apple, se je kinematografsko prikazovanje filma omejilo na zgolj nekaj krajših distribucij (nekaj mesecev). Prikazan je bili na nekaterih izbranih festivalih, a redne svetovne distribucije v kinematografih ni in ne bo doživel. Ogled bo do konca kupljene licence mogoč le na platformi Apple; kako dolgo bo to, ne ve nihče.