

Sandra Jovanovska, Miha Reja in Jošt Šeško

Novi ustvarjalci čudovitih animiranih svetov

ROK GOVEDNIK

Slovenski animirani film se je razvil predvsem v zadnjem desetletju; nastaja vse več ustvarjalnih del, seveda kratkometražnih. Nacionalna usmeritev še vedno ne omogoča snemanja celovečernega animiranega filma in v Sloveniji imamo zaključen le en animirani celovečerec – **Socializacijo bika?** (1998, Zvonko Čoh in Milan Erič). Niti tega ne bi bilo, če ne bi ustvarjalca brez vsakršne produkcijske finančne podpore vanj vložila ogromno svojega prostega časa (dvanajst let!), nekaj pa je na koncu dodala RTV Slovenija, ki ju je v zaključni fazi njunega dela zaposlila v svoji instituciji. Primer nastanka *Socializacije bika?* nazorno kaže odnos in stanje financiranja (animiranega) filma v Sloveniji, zato seveda ne gre pričakovati, da bi glede na produkcijsko zahtevnost ustvarjanja animiranih filmov lahko te ustrezno (so) financirali že v kratkem. To seveda ne pomeni, da je prostor pri nas povsem depimiran, saj ustvarjalnega zagona ni mogoče ustaviti. Kakor velja za Slovenijo na splošno – da imamo veliko talentov

za tako majhen narod (bodisi v nacionalni paradni disciplini športu, sicer pa še v kulturi, znanosti, inovacijah, medicini itd.) – tudi animirani film pri tem prav nič ne zaostaja.

Na terciarni ravni izobraževanja je v Sloveniji trenutno mogoče celovito študirati animirani film zgolj na enem visokošolskem programu – Akademiji umetnosti Univerze v Novi Gorici. Tam se prav tako brez urejene ustrezne državne podpore ter z ogromno entuziazma in spodbude zaposlenih že dve desetletji kalijo nove ustvarjalke in ustvarjalci animiranih filmov. Tudi sam svojo energijo in zagon vlivam kot producent, saj pomagam razvijati študijske in projektne vsebine akademije. V zadnjih letih spoznavam nadarjene študentke in študente animacije, ki razvijajo močna dela, v katerih so prepoznavne že prve karakterne lastnosti. K intervjuju sem povabil tri mlade nadarjene ustvarjalce, ki so s svojimi filmi že dosegli določen uspeh in katerih dela so prepričljiva ter izrazita.

Sandra Jovanovska je s svojim magistrskim filmom **Soma** (2019) gostovala že na štiridesetih festivalih, prejela pa je tudi osem nagrad. Kot pri Huxleyju je 'soma' substanca opojnosti, ki taksi-dermista spravlja v odvisniški odnos z mesarjem, slednji pa mamilo sestavlja v svojem laboratoriju/klavnici. Temačno stop animacijo v lutkovni tehniki je Sandra ustvarjala več kot dve leti in jo zaključila na fascinantnih devet minut. Sandra je tudi prejemnica stanovske nagrade Društva slovenskega animiranega filma (DSAF) za končan študijski animirani film v letu 2019.

Diplomant Jošt Šeško je film **Zemlječarstvo** (2020) končal pred kratkim, z njim pa se poklanja japonskim animejem, a le po stilu likov in narativni temi. V filmu opazujemo otočkast svet v zraku, kjer čarodejka ugotovi, da se življenje njenega golema počasi izteka. Spremljamo, kako se s skupnimi močmi trudita ustvariti novega golema. Film prevevajo pastelne barve, ki na nežno rožnatem ozadju



Sandra Jovanovska, foto: osebni arhiv



Miha Reja, foto: osebni arhiv



Jošt Šeško, foto: osebni arhiv

oblakov delujejo sanjsko, liki pa se podajajo tudi v podzemne votline, kjer se skrivajo posebni elementi, potrebni za recept novega življenja. Jošt je letošnji prejemnik posebne omembe DSAF za končan študijski animirani film.

Miha Reja je redni študent tretjega letnika, ki je že v drugem študijskem letu v sklopu dvotedenske delavnice ustvaril suvereno in navdušujoče delo **Za zaprtimi roletami** (2020). Z omenjenim filmom Miha dokazuje, da je oster opazovalec filmske umetnosti in jasen pri tem, kako najboljše vzore prenesti v svoje delo. Miha je letošnji prejemnik nagrade DSAF za končan študijski animirani film.

Intervju smo imeli skupaj, a vsak iz svojega doma, povezani *online*.

Vsi trije ste izbrali interdisciplinarni študij na Akademiji umetnosti Univerze v Novi Gorici – usmeritveni modul animacija. Zakaj sploh študij animiranega filma? Kdaj ste v svojem življenju ugotovili, da želite študirati animacijo?

Sandra: Spomnim se, da sem na eni izmed Animatek našla letak akademije. Sicer me je vedno zanimal film, tudi umetnost, nikoli pa nisem zares vedela, kaj bi počela znotraj tega polja.

Ob strani se ukvarjam tudi z izdelavo nakita. In presek vsega tega se mi je zdela animacija, predvsem stop animacija. Pri slednji se namreč še vedno ukvarjaš s kamero, fotografijo, ampak hkrati ustvarjaš nek svoj svet. Res me je navdušilo, ko sem iz določenega materiala, ki je bil oblikovan v obraz, ustvarjala sto različnih izrazov in tako neko stvar oživila. Za zdaj se sicer počutim, da moram v animaciji še dosti »trenirati« in raziskovati.

Jošt: Do animacije sem prišel iz želje, da bi vizualno predstavil svoje ideje, svoje domišljijske svetove, ker sem bil že od malega navdušen za tovrstne zgodbe, preko knjig, iger. Ves čas sem »čekač«, v gimnaziji mi je bilo dolgčas, vse zvezke sem imel počekane. Šolskih zvezkov na koncu sploh nisem več nosil s sabo, ker se mi je zdelo brezveze (*smeh*). Potem pa sem izvedel, da je mogoče animacijo študirati, in to celo v Sloveniji, Akademija umetnosti pa je bila edina pri nas. V zadnjem letniku gimnazije sem se začel malo pripravljati na animiranje in naredil prve poskuse animacije. Ko sem bil sprejet na akademijo, sem videl, da je to res to, kar sem hotel, in da mi leži.

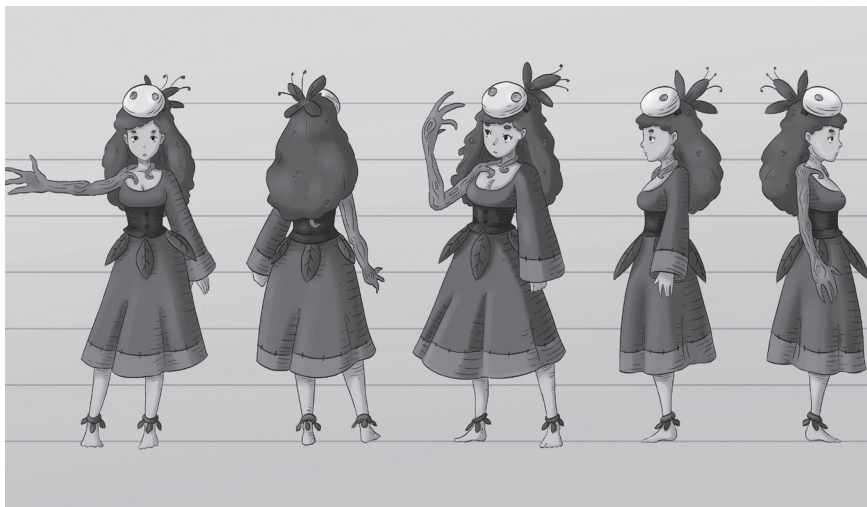
Miha: Tudi jaz sem bil že v srednji šoli navdušen za gibljive podobe, ampak

nikoli nisem razmišljal, da bi bila to animacija in da bi jo šel študirat. Ko sem videl, da je mogoče na akademiji študirati vse aspekte, ki sem jih želel razvijati – risba, zvok, animacija –, sem potem vpisal ta študij.

Vsak film se prične z idejo, zgodbo – od kdo vam navdih za vaše zaključene filme?

Jošt: Navdih za film *Zemlječarstvo* je prišel iz neke skice golema, ki sem jo delal med študijem. Všeč mi je bila ideja predstaviti odnos nekega čarovnika z bitjem, ki ga je ustvaril. Sprva je bilo napisano tako, da je bil golem zelo podrejen, ampak sem to spreminjal, dodajal elemente. Vse skupaj me je zelo vleklo naprej, da bi ta svet, ki sem ga ustvarjal, dodeloval in ga spravil v petminutni film. Ha, na začetku smo razmišljali, da bi bil to celo samo dvominutni film. No, to ni šlo (*smeh*). Že pet minut je bilo težko, ampak je proti koncu šlo tudi za proces redukcije elementov v zgodbi.

Miha: Tudi *Za zaprtimi roletami* se je začel z nekimi skicami. Všeč mi je bila ideja dualizma, da je človek enkrat tak, kot je, drugi pa je pošast. Potem sem poskušal to raziskati. Med mojimi navdihmi je bila Vewn (Vistoria Vincent,



Zemlječarstvo (2020)

op. a.) z videom **Cat City**, ki mi je bil prvo osnovno vodilo, kako naj povem zgodbo, malo pa sem se zgledoval tudi po stilu.

Sandra: Ker sem *Somo* delala na šoli, sem jo morala narediti na način, ki je bil zelo postopen. Če bi bilo po moje, bi vse delala sproti: ko bi razmišljala o nekem liku, bi recimo že sproti izdelovala lutko zanj in delala na scenografiji. Sicer pa je bila na začetku glavna tema, ki sem jo želela predstaviti, odvisnost – oz. samodestruktivnost, kar je pri tem močnejša tema, ki zares vodi odvisnost.

Kako ste se lotili dela, ko ste zgodbo dodelali? Kakšen je bil proces produkcije? In vloga akademije? Kaj vas je na tej poti motiviralo, morda tudi frustriralo?

Miha: Začel sem zelo enostavno, s skicami, in potem digitalno risal. Mentorji na delavnici so mi pomagali, ker sem taval stran od zgodbe, se ukvarjal z manj pomembnimi detajli ali s preveliko linearnostjo scen. Oni so me držali na mestu, da sem ostal pri tej tematiki in da sem bil čim krajši. Me

je pa likovno navdihoval tudi nemški ekspresionizem, te njihove popačene scene. Ker delavnica traja le dva tedna in še malo, sem bil tudi malo prisiljen iti v takšno bolj robato, ploskovno sliko – v prostem času sicer rišem stvari z bolj finim senčenjem. Vendar mi je tudi ta slika na koncu postala kar všeč. Pri delu so me motivirale nekatere scene iz scenarija, zelo dobro mi je bilo delati prvo sceno in tisto v klubu. Ta se mi je v glavi zdela zelo barvita, taka ekstravagantna, zabavna. So mi pa mentorji pomagali najti tudi pravi ritem, da sem pospešil, ko je bilo treba, da sem se kje malo bolj umiril; omogočili so mi tudi dodaten čas, ki sem ga še potreboval na animaciji ...

Sandra: Všeč mi je, da te akademija včasih kar pusti in te ne obremenjuje preveč z roki. Omogoči ti, da lahko delaš kakšno stvar dlje, a v mejah normalnega, seveda. Zdi se mi, da na bolj klasičnih šolah ni tako. Je pa na akademiji zelo dobra struktura, kako morajo stvari potekati, in Kolja Saksida (ki je vodja modula animacija, op. a.) zelo



Jošt Šeško, avtoportret

dobro pozna proces dela. Včasih mi je bilo vseeno malo preveč restriktivno (*smeh*), ampak sem razumela, da je bolje iti skozi tak proces, ker se bom s tem naučila, kako se to dela. Gre pa tukaj za zelo majhne budžete, ki te tudi po svoje učijo.

Kar se pa tiče *Some* – kake štiri mesece sem delala po dvanajst ur na dan. Ja, ko se lotim dela, sem totalen deloholik (*smeh*). To je bilo med počitnicami, ko na šoli ni bilo študentov. Material za scenografijo sem nabirala sproti. Na splošno zelo rada zbiram takšne male odpadne predmete. Reciklaža mi je res všeč, rada spremijam pomene stvarim. Z odpadnim materialom delam recimo tudi nakit. Poleg teh predmetkov, materialov, sem pobrala tudi kakšne rekvizite od drugih šolskih produkcij in tako ustvarjala svojo scenografijo ter vse posnela. Na koncu je bilo posnetkov za šestnajstminutni film, ampak sem morala vse skupaj skrajšati na devet minut. Še danes se mi zdi, da je film prehitel in da bi v resnici potreboval več minutaže. Proces,



Za zaprtimi roletami (2020)



Miha Reja, avtoportret

ko sem morala minutažo skrajšati, je bil zelo žalosten. Ampak sem v montaži ugotovila, da znotraj tega dela lahko delaš novo animacijo in *frejme* premikaš, odstranjuješ ... Vseeno, bilo mi je zelo všeč, da sem dobila priložnost in čas, da sem film lahko zmontirala bolje. Sem pa vse skupaj delala dve leti, tudi zato, ker sem morala vmes za kakih šest razstav pripravljati scenografijo, delati *trailer* ... in povsod je bilo kaj drugače. Pred samim ustvarjanjem mi je bil za referenco Jan Švankmajer, pa tudi brata Quey in drugi klasiki lutkovne stop animacije. Sem pa pri izdelovanju lutk želela, da mi jih za premikanje ne bi bilo treba zabadati v tla, ker se mi je zdelo, da bo težje. Zato sem naredila, da so na kolesih. To pa se je na koncu pri animiranju izkazalo za še bolj težavno delo (*smeh*), ker tla niso bila ravna, kolesa pa se niso vrtela, kot sem hotela.

Jošt: Pri meni je delo potekalo na zelo eksploziven način. V predprodukciji sem se pri *Zemlječarstvu* precej vrtel okoli tega, da bi našel pravi način za

vse, kar sem si zamislil v konceptu. Glavna lika sta imela verjetno vsaj petnajst verzij dizajna, ampak na eni točki sem si rekel, »ne, to je zdaj to«, in prekinil s tem. Potem sem pa v dveh mesecih zrisal glavne sličice, nisem šel niti na morje (*smeh*) ... Spomnim se, da sem recimo pri zgodbi veliko premikal in spreminjal stvari, potem sem pa kar naenkrat zaključil in naredil zgodboris v enem dnevu. Ko sem se lotil animiranja, me ni zanimalo, kako bo kaj videti, in sem tisto leto samo risal črte, nič drugega nisem videl, niti celotne slike. Samo, kje morajo stati črte (*smeh*). Vmesne sličice sem naredil v devetih mesecih, ozadja nato v treh tednih. Pri barvanju sem imel malo pomoči, ampak smo vse skupaj naredili v slabih dveh mesecih. Še dobro, da sem imel pomoč, ker je bilo tega res veliko. Z Amadejo (Kirbiš, op. a.) sva en vikend delala po dvanajst ur samo to. Na koncu barve sicer niso izpadle tako, kot bi si najbolj želel, ampak za kaj drugega nisem imel dovolj časa. Mesec in pol sem delal na postprodukciji, dodajal

svetlobo, tudi renderiranje ... Je pa sam proces predprodukcije trajal dlje, kot sem mislil, ker sem se moral ukvarjati še z drugimi študijskimi obveznostmi. In meni to razdvajanje časa, ko je treba delati animacijo, včasih celo »raztrojanje« (*smeh*), ne ustreza. Glavni navdih so mi bili animeji Miyazakijevega Ghibli Studia, kjer me ni navdušil samo stil, ampak tudi način njihovega dela: kako vodijo zgodbo, kjer ni klasičnega negativnega in pozitivnega lika, ampak gre bolj za temo, ki vse vodi, na primer človek proti naravi in podobno. Ena taka spokojnost se čuti.

Zanima me tudi avdio aspekt vaše produkcije. Vsi imate okoli tega posebno zgodbo. Miha, v svoji predstavitvi za zadnjo Animateko, kjer si bil tudi v študentski žiriji, si zapisal, da glasbo razumeš kot povsem integralen del filma.

Miha: Res mi je bila všeč delavnica, na kateri sem naredil film, ker je bila organizirana tako, da sem se lahko izrazil na vseh področjih filmskega ustvarjanja. Tako sem se že zgodaj v

predprodukciji posvetil glasbi. Lažje je narediti sceno na glasbo kot pa glasbo na sceno. Zato sem najprej končal glasbo in sem se potem v miru posvetil animaciji. Na splošno mi je zvok zelo pri srcu, rad poslušam glasbo, zato sem pri filmih zelo pozoren na to. Zdi se mi, da daje zvok neko čisto novo nianso filmu. Mi je pa ustvarjanje animacije tudi zato všeč, ker imam priložnost delati na vseh področjih.

Po navadi je pri filmih pristop obrnjen: da se najprej vse animira in šele nato naredi glasbo. Jošt in Sandra, pri vaju je bilo tako, kajne? Sandra, tebi je Ivan Antić naredil glasbo, ko si že povsem zaključila z animiranjem?

Sandra: Tako je, ja. Ampak si med delom v glavi vedno že nekako montiram sliko z glasbo in si delam zvočno zasnovno. Včasih sem dala Ivanu v montaži kakšno referenco, da si je predstavljal, včasih je točno vedel, kaj si kje želim, potem je pa to posnel, ustvaril, predelal, upočasnil. Skratka, včasih je bilo težko, ker sem imela neke zvoke v glavi zelo konkretne. Dodaten in naknadni problem pa je bil, ker sem morala skrajšati film za sedem minut in nastajal je kup verzij, tudi šoli sem morala pošiljati sprotni razvoj. Super je bilo, da smo lahko to delali na Vibi, ker smo šele tam zares dobro slišali, kako teče zvok prostorsko, in smo lahko naredili dober miks.

Jošt: Pri zvoku za *Zemlječarstvo* sem sodeloval z Miho Šajino in sodelovanje je bilo res *the best*. Ko sem risal, sem imel v glavi ves čas neko zvočno referenco, ampak jaz tega ne znam zložiti in narediti. Z Miho sva se takoj ujela, saj tudi on rad gleda animeje, tako da je razumel, kaj sem želel. Na koncu sva se že pogovarjala z zvoki in medmeti, kaj bi kje moralo biti in kako (*smeh*). Tudi



Soma (2019)

glasbo je naredil po željah, ki sem jih imel za ta fantazijski svet. Hotel sem simfonično glasbo, ampak s pridihom, da je v tem svetu nekaj narobe.

Brez svetlobe ne vidimo nič, in pri filmu je pomembno tudi, koliko kaj vidimo. Četudi vidva, Miha in Jošt, nista delala s svetlobo kot Sandra, ki jo je morala upravljati manualno, sta morala o njej razmišljati v teku risanja ...

Sandra: Zanimivo vprašanje. Meni je bilo super, da sem lahko kdaj tudi animirala s svetlobo – recimo v prizoru haluciniranja. Sicer pa sem hotela vzbuditi temnačno vzdušje, da ti kot gledalcu kdaj tudi ni jasno, kje si. Da dobiš malo ta občutek zadržanosti.

Miha: Jaz si na splošno, ko gledam filme, sestavljam nekakšne razpoloženske zapiske in skice. Pri tem sem pozoren, kako s svetlobo oblikovati naracijo, ustvarjati čisto drugačno vzdušje. Že recimo pri risanju sem videl, kako zelo pomembne so silhuete, barvne palete, in se mi je zdelo briljantno, da bi to uporabil tudi v svojem filmu.

Jošt: Sam sem imel s svetlobo drugačne načrte, ki pa niso bili izvedljivi, ker nisem imel dovolj časa. Hotel sem jo imeti bolj izrazito, ampak bi to pomenilo, da bi moral delati sence, in vse to čez vse like, čez vse sličice. Želel sem, da bi se videle texture materialov, linije v lesu, ampak ni bilo časa. To sem potem reševal z mehko svetlobo, difuzno. Ker vendar je svet v oblakih. Je pa ta aspekt svetlobe res nekaj, čemur bi rad pri naslednjem filmu namenil več časa.

Ali radi delate sami ali pa vam je všeč ideja, da bi nekoč vodili ekipo sodelavcev in usmerjali kreativni proces?

Jošt: Rad delam sam, ampak še rajši bi delal zahtevnejše projekte, ki potrebujejo delo z ekipo. Lahko bi bil tudi vodja ekipe.

Sandra: Se strinjam, tudi jaz bi rada delala z večjo skupino, ampak na koncu vedno izpade, da delam sama. Dostikrat zato, ker zelo težko razložim svoje ideje drugim, ki me ne poznajo dobro. »Problem« imam že sama, ker se včasih ideja, ki jo imam v glavi, ko

jo izustim, že izgubi ... Je pa v skupini seveda lažje, ker veš, da neko delo prevzema odgovorna oseba, delo se razporedi. Ko si sam, pa delaš vse eno za drugim in si res obremenjen. Zato se razumem z Ivanom, ker on točno ve, kaj mislim.

Miha: Se strinjam. Tudi jaz sem en tak »control freak« in mislim, da bi zelo težko našel koga, s katerim bi delil enako vizijo. Bi pa zelo rad poskusil delati tudi kaj v skupini. Malo mi je žal, da tega na akademiji še nismo imeli.

Verjetno poznate izraz »kill your darlings«, ki v ustvarjalnem procesu pomeni, da se moraš kdaj znebiti stvari, ki so ti sicer ljube, bodisi ker niso ustrezne za določen projekt ali pa zanje ni sredstev. Je bilo kaj takega pri vaših filmih?

Sandra: Imela sem veliko posnetkov trgovinic in raznih detajlov okoli njih. In ker je vlekle malo preveč pozornosti, ni pa bilo pomembno za zgodbo, je šlo ven. Res mi je žal, da sem delala toliko scenografije in da sem morala dati potem to stran. Zdaj lahko naredim iz teh posnetkov, ki jih je za sedem minut, še en film ... Ampak ker rada recikliram, bom nekje zagotovo porabila tudi te posnetke.

Miha: Kolikor se spomnim, nisem imel nobenega »darlinga«, sem vse pobil že pred produkcijo (smeh). Hotel sem recimo narediti malo bolj odbito sceno v baru, da bi malo bolj poudaril alkohol in droge.

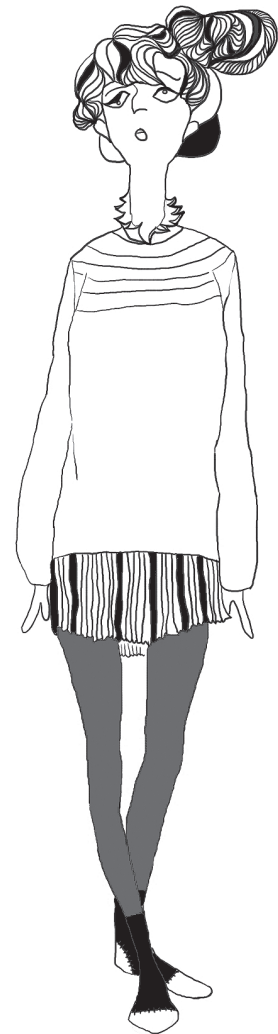
Jošt: Meni je »darlinge« pobil čas (smeh). Gre za to, da v bistvu osemdesetih odstotkov sveta, ki sem ga ustvaril, v filmu ni videti. Ampak to ne pomeni, da ne obstajajo, ker sem vse to uporabil pri teoretskem delu diplome. V tem delu sem namreč raziskoval, kako vsa struktura priprav filma v ozadju drži celoten film, ki pa se ga vidi.

Za konec me še zanima, kaj so vaši prihodnji projekti? Boste vsi delali nove animacije?

Jošt: Jaz že delam animacijski demo, ki se imenuje *Lintvern*; rahlo sloni na legendi o zmaju, ki naj bi živel na Žirovem vrhu, šlo pa bo za otroški fantazijski film. Na tem hribu naj bi bila tudi grad in graščak, ki naj bi se spremenil v zmaja Lintverna. V bistvu okoli tega ni znana nobena zgodba, poznan je samo ta motiv. In to mi je všeč, ker lahko naredim nadaljevanje motiva. Naredil sem že ozadje, izrisal like, ključne slike ...

Miha: Jaz pripravljam kratko animacijo o odrasčanju za diplomu. Fascinira me tradicija pustovanja, ki bi jo rad preko svoje zgodbe ponovno obudil. Glavni junak, otrok, živi na podeželju, kjer se ravno odvija pustni karneval, ampak mu mama ne dovoli tja. Na koncu se karnevala udeleži in se pomeša med zamaskirane ljudi. Za razliko od animacije *Za zaprtimi roletami* imam tukaj možnost, da se osredotočim na ambient in da lahko delo malo razvlečem, ne da bi se mi mudilo. Zdaj sem po mnenju mentorjev naredil že kar dober scenarij, likovna zasnova je tudi že bolj ali manj fiksna. Ostal bom pri tej ploskoviti podobi, ker sem v tem našel neke fore in mi je stil postal blizu. Ravno zaključujem tudi animatik in sem že blizu začetka animiranja. Ker imam možnost pridobiti produkcijska sredstva na Slovenskem filmskem centru, bom tokrat morda ustvarjanje glasbe predal kakšnemu bandu, kar se mi tudi zdi dobra ideja. Bomo videli.

Sandra: Pri mojem naslednjem projektu gre za dialoško *mokumentarno* animacijo o dveh črvih, ki se spominjata, kako težko je bilo življenje v prejšnjem jabolku, kjer se je dogodila katastrofa. Slednja jima pretrese prepričanje o tem,



Sandra Jovanovska, avtoportret

ali sta moški ali ženska – ali pa sta eno (smeh). Film je prav tako stop animacija, ne bi pa rekla, da bom v prihodnosti delala samo animirane filme, saj se nočem kategorizirati. Rada delam tudi druge vrste filmov, morda naredim kdaj kako hibridno formo.