

Coraline

Animirana ekstravaganca



Celovečerni animirani film *Coraline* je promoviran kot družinski film in meri predvsem na otroško občinstvo, vendar pa že uvodna scena namigne, da ne gre za tipično ameriško »feel good« animacijo. Tako za začetek punčka iz cunj pravljico prilebdi v delavnico, kjer jo kovinske (skorajda nosferatujevske roke) raztrančirajo, ji odtrgajo prišite oči, iz nje stresejo polnilo in jo nato ponovno zašijejo nazaj. Med šivanjem tanki kovinski prsti opletajo z dolgo iglo, ki šviga nevarno blizu gledalca, za kar gre zahvala 3-D tehniki, v kateri je film posnet. *Coraline* je namreč prvi celovečerni stop motion animirani film, posnet v 3-D tehniki, kar je režiser, veteran ameriške animacije Henry Selick, razložil kot logičen korak na svoji ustvarjalni poti.

Selick je najbolj znan kot režiser filma *Božična pustolovščina* (*The Nightmare Before Christmas*, 1993) – zgodbo je napisal Tim Burton, ki je film tudi produciral –, med njegove bolj znane filme pa sodijo tudi *James in breskev velikanka* (*James and the Giant Peach*, 1996), *Monkeybone* (2001) in *Moongirl* (2005). V svoji karieri se je lotil že skoraj vseh tehnik animacije, za prvi celovečerec (*Božična pustolovščina*) pa je izbral svojo najljubšo animacijsko tehniko – stop motion animacijo. Uspeh tega filma je Selicku omogočil, da je za naslednji projekt izbral precej bolj eksperimentalen pristop, saj je priredbo Dahlove zgodbe *James in breskev velikanka* ustvaril v tehnično zahtevni ter inovativni kombinaciji igranega filma in animacije. Med številnimi nagradami, ki jih je prejel za ta film, je bila tudi glavna nagrada na festivalu v Annecyju, poleg kritikov pa je film prepričal tudi gledalce in postal komercialno najuspešnejši Selickov film. Tudi pri naslednjem filmu se je Selick odločil za podoben pristop in za filmsko platno priredil strip kanadskega avtorja Kaja Blackleyja, vendar so bile reakcije kritikov in občinstva na film *Monkeybone* precej bolj medle. V naslednjih nekaj letih se je Selick tako ukvarjal predvsem s produciranjem in s pisanjem scenarijev, sodeloval pa je tudi pri projektih drugih režiserjev (med drugim je za Andersenov film *Življenje pod vodo* [*The Life Aquatic with Steve Zissou*, 2004] ustvaril fantazijski podvodni svet). Leta 2004 se je pridružil studiu za animacijo LAIKA, kjer je najprej ustvaril kratki animirani film *Moongirl*, sledil je celovečerec *Coraline*, ki ga je Selick priredil po istoimenski noveli angleškega pisatelja Neila

Gaimana. Kot je povedal Selick v intervjuju za AWN, mu je bila Gaimanova zgodba tako všeč, da je odkupil pravice, še preden je bila knjiga objavljena v ZDA. Prav tako je bil nad idejo o animiranem filmu navdušen Gaiman, saj je po njegovem mnenju ta medij daleč najbolj primeren za poustvarjanje svetov, ki jih naseljujejo njegovi junaki.

Coraline je namreč fantazijska zgodba, v kateri se prepletata resnični in fantazijski oziroma vzporedni svet. Junaki so v resničnem svetu ljudje, v vzporedni dimenziji pa njihovi skorajda popolni dvojniki. Naslovna junakinja je bistra, radovedna in z dolgočasna deklica, ki ji vedno prezaposlena starša ne posvečata dovolj pozornosti. Med pohajkovanjem po stari hiši pa nekega dne odkrije čarobna vrata, skozi katera lahko vstopi v fantazijski svet, ki jo popolnoma očara. Vzporedna dimenzija izgleda kot kopija resničnega sveta, s to razliko, da se dvojnika njenih staršev obnašata kot vzorna roditelja in ji posvečata neomejeno pozornost. Kljub navidezemu sijaju in blišču pa vzporedni svet v *Coraline* (in v gledalcu) že od začetka vzbuja neko nelagodje, ki se zdi sprva precej nedoločeno. Eden izmed detajlov, ki podpira to nelagodje, je dejstvo, da imajo dvojniki namesto oči na glavah prišite gumbe. Glede na to, da gre za animirani film, to najprej niti ne vzbudi velikega začudenja. Kmalu pa postane jasno, da rek »oči so okna duše« zares drži in da so dvojniki zgolj brezdušne lutke v rokah zlobne čarovnice. Tako postane očitno tisto, kar razloži že uvodna scena. Coraline mora rešiti svoja starša, sebe in končno tudi svet, ki se ji v eni izmed scen dobesedno spodmakne izpod nog.



Poznavalci so film še pred premiero hvalili kot najbolj ambiciozen in sofisticiran animirani film. Kar se tiče same animacije, je film dejansko enkraten. *Coraline* ponuja dodelanost v detajlih, izraznost likov in otipljivost dogajanja na platnu, ki ga računalniška animacija ne more doseči. Pikolovska natančnost se kaže skoraj v vsaki sceni, v vsakem gibu likov. Med drugim so ustvarjalci za vsak lik izdelali več glav, ki so jih med posnetki lahko zamenjali, obenem pa so za vsako glavo izdelali različne čeljusti, obrvi, čela in oči in na ta način posamično animirali posamezne dele obraza.

Prav tako je film veliko pozornosti zbudil tudi zaradi uporabe 3-D tehnike, saj gre za prvi *stop motion* film, posnet v tej tehniki. Kot je dejal Selick sam, ni bil nikoli pristaš uporabe določene tehnike zaradi tehnike same, tokratno odločitev pa je pojasnil: »Že ko smo ustvarjali filma *Božična pustolovščina* in *James in breskev velikanka*, je bilo v naši ekipi nekaj 3-D navdušencev, ki so določene prizore posneli v 3-D tehniki. Rezultati so bili tako dobri, da smo si že takrat zamislili, da bi posneli celoten film v 3-D. In ko smo se odločili za snemanje *Coraline*, smo ugotovili, da so stvari na tem področju napredovale do te mere, da lahko 3-D uporabimo ne le kot tehnični trik, temveč kot orodje za obogatitev same

zgodbe filma.« Čeprav bi film najbrž prav tako dobro funkcioniral v običajni 2D tehniki, pa 3-D tehnika na subtilen način poudari določene detajle. Svetova, med katerima potuje Coraline, sta si zelo podobna, kljub temu pa so s 3-D tehniko dosegli efekte, ki poudarijo določene vsebinske elemente obeh svetov. Tako se zdi resnični svet nekoliko bolj ploščat in na prvi pogled nekako izrabljen, vzporedni oziroma fantazijski svet pa daje vtis sijaja, globine in občutek odprtega prostora, dokler se v končni fazi ne sesede sam vase.

Neil Gaiman je zgodbo o Coraline začel pisati pred skoraj dvajsetimi leti. Glede na to, da ga je k pisanju napeljala takrat štiriletna hčerka Holly, je zgodbo mogoče interpretirati kot plod deključine domišljije ali pa kot posledico odraščanja ob vedno prezaposlenih starših. In četudi se film mestoma bolj kot na vsebino osredotoča na očarljive Gaimanove ideje, ki jih je Selick zvesto prenesel na filmski trak, je Coraline še vedno eden redkih ameriških mainstream animiranih filmov, ki ponujajo več kot zgolj površno zabavo in sprostitvev.



Zanimivost:

snemanje je trajalo več kot 18 mesecev,
vsako lutko v filmu je 3 do 4 mesece oblikovalo 10 oblikovalcev,
za lik Coraline so uporabili 28 lutk različnih velikosti in zanjo so ustvarili 207.336 kombinacij obraza,
puloverje, ki jih nosi Coraline, so spletili z iglami, tankimi kot las,
v mišjem cirkusu na zaslonu hkrati nastopa 61 skrbno animiranih miši,
lilije na vrtu so naredili iz silikonskih naprstnikov, ki so jih obrnili od znotraj navzven in jih nato ročno pobarvali,
sneg so naredili iz sekundnega lepila in pecilnega praška,
srednji deli cvetov v fantastičnem vrtu so narejeni iz žogic za namizni tenis,
češnjeve cvetove so naredili iz pokovke, ki so jo ohladili, popršili z barvo in nato detajle še ročno pobarvali.