

Kari Juusonen,
režiser celovečerne
računalniške animacije
Jelenček Niko

Kari Juusonen (1967) se kot režiser animiranih filmov že od začetka kariere ukvarja s stop-motion tehniko, nedavno pa se je podal tudi v računalniško animacijo. Njegove kratke filme je prikazalo 120 festivalov, prejeli so številne nagrade, med drugim v Cannesu (2001). Decembra lani je bil po triletnem produkcijskem procesu premierno prikazan njegov celovečerni animirani prvenec *Jelenček Niko*. Film, ki ga je Juusonen režiral z Michaelom Hegnerjem iz danskega studia A-Film, je doslej odkupilo več kot sto držav, ogledalo pa si ga je že 1,5 milijona gledalcev. Letos je svojo premiero med drugimi doživel v Sloveniji, kjer je ob redni distribuciji tudi del Animateke. *Jelenček Niko* je eden treh nominirancev Evropske filmske akademije za najboljši evropski animirani celovečerec leta 2009.

Iz Finske z ljubeznijo ...do animiranega filma

Igor Prassel, prevod: Maša Peče

Se spominjate trenutka, ko ste se odločili, da svoje življenje posvetite animiranemu filmu?

Po poklicu sem izdelovalec orodij in kovinar, film sem odkril skoraj po naključju. Vpisal sem se v filmsko šolo, da bi se naučil dela z zvokom, saj sem se ukvarjal tudi z glasbo in sem imel nekaj izkušenj s snemanjem. V šoli sem videl filme bratov Quay in takoj sem vedel, da je to nekaj, kar bi rad poskusil. Tako sem naredil kratko triminutno vajo v stop-motion animaciji in se naravnost zaljubil v proces, od prvega do zadnjega dela. Ker pa nismo imeli oddelka za animirani film, sem se začel ukvarjati z igranim in dokumentarnim filmom ter zvokom in pridobil magistrski naziv iz klasične animacije Univerze za umetnost in oblikovanje v Helsinkih.

*Prvi mednarodni uspeh vam je prinesla stop-motion lutkovna animacija. Že vaš prvi film *Pizza Passionata* (2001), velika strastna drama o malem Fincu iz predmestja, je prejel nagrado žirije za najboljši kratkometražec v Cannesu. Zakaj ste se odločili za lutke?*

Delo, izdelovanje z rokami mi prinaša globoko zadovoljstvo. Nimam se za umetnika animacije. Izdelava lutk in scenografij je delo, ki me nagraduje, najboljši trenutek pa nastopi, ko pred kamero sestavimo celoten svet. Pri snemanju lutkovnega animiranega filma obstaja zelo specifičen moment: trenutek, ko vstopiš v svet svojega filma. Trenutek, ko so scenografije pripravljene, lutke in kamera so na svojih mestih in prižgejo se prve luči. Takrat pogledaš skozi iskalo in res vidiš ta filmski svet, resnični film. Trenutno se ukvarjam z računalniško animacijo, ki tega momenta enostavno ne pozna. Nad vsakim detajlom imaš popoln nadzor, animacija je mnogo bolj nadzorovana in z lahkoto izdeluješ različne verzije istega. Čarovnija pa nekako umanjka.

*Vaš drugi lutkovni kratkometražec *Rojstni dan* (Syntymäpäivä, 1995) je nastajal 10 let. Kako to, da ste tako dolgo razvijali samo zamisel? Koliko časa ste porabili za izdelavo lutk?*

Prvi demo sem posnel med študijem leta 1994. To je bil triminutni kratki film z enim od likov, ki nastopa tudi v zgodbi filma *Rojstni dan*. Slednji je bil premierno prikazan leta 2004, torej je res malce dolgo trajalo. Seveda sem se v teh desetih letih ukvarjal tudi z drugimi stvarmi, res pa je, da sem naredil kakšnih deset verzij scenarija in tri serije lutk, preden smo leta 2003 začeli s snemanjem. Prve verzije so bile preveč nejasne in dramaturško prešibke, da bi jih financirji jemali resno. Nobenih pravih izkušenj z razvijanjem ideje v film nisem imel, prepisoval sem vedno isto zgodbo ter znova in znova risal iste like. Ščasoma sem se z opazovanjem drugih naučil, kako naj iz sebe iztisnem tisto, kar moram povedati. Včasih morate bodisi narediti film brez oklevanja ali pa nanj pozabiti. To velja še toliko bolj, če ste nagnjeni k prekomernemu analiziranju svojega dela do mere, ko postane analiza pomembnejša od filma.



Scenografije so v vseh vaših filmih zelo razkošne, čeprav so scenski elementi povsem preprosti. Vaše lutke poznajo malo gibov ali so celo negibne (nimajo premičnih ust, obrvi so narejene iz plastelina, tako da igro povečini ustvarja dobro tempirana mimika in prebadajoči pogledi). Kako velika je ponavadi vaša ekipa?

Po zaslugi filmske šole sem svojo animacijsko dogmo načrtoval na samem začetku filmskega ustvarjanja, pri svojem prvem filmu. Vzel sem Bressonovo idejo modelov namesto igralcev ter jo združil s konceptom montaže »golih podob« Davida Mameta (pa Kulešova in Eisensteina), pri kateri zgodba in pomen nastajata šele z montažo in nista prisotna

v posnetku samem. Ko gre za igro (lutk), sem se te učil pri Bressonu, Ozuju in Tarkovskem. Mislim, da ima Bresson veliko ponuditi animiranemu filmu. Seznanil me je z idejo čiste kretnje, ki sama po sebi ne vsebuje in ne implicira nobenega čustva, pač pa je eno od orodij, s katerim režiser ustvari želeno čustvo. Ko animiram, je to moje temeljno vodilo. Po mojem mnenju lutka ne sme zanikati svojega najglobljega bistva: lutka je objekt, neke vrste znak ali nosilec lika. Trudim se, da bi ta njena lastnost ostala kar najbolj vidna, ne da bi izginil sam lik. Zame je dobra lutkovna animacije taka, kjer je proces oživljanja lutk čim bolj zavesten in za občinstvo očiten. Vendar pa je film kot celota tisti, ki publiko prepriča, da so lutke živa bitja. Vsak gib mora biti čim bolj poenostavljen in vsebovati jasen psihološki sprožilec. Mora biti absolutno nujen. Pri animaciji je zame manj vedno več. Vendar pa še nisem posnel dovolj filmov, da bi lahko svoja pravila klesal v kamen, zato se ta dogma še spreminja.

Jelenček Niko (Niko - Lentäjän poika, 2008) je najuspešnejša in najdražja finska (animirana) produkcija doslej in ena največjih evropskih koprodukcij. Kako ste (kot režiser) prišli k projektu? In kakšen je bil ta prehod od vašega individualističnega načina dela k veliki ekipi?

Nikoli se nisem videl kot režiserja družinskih animiranih celovečerc, čutil pa sem, da bo snemanje tega filma pomenilo izziv vsemu, kar sem se do tedaj naučil o filmskem ustvarjanju. In ta izkušnja se je izkazala za velik profesionalni preskok. Prvič sem nastopil le v vlogi režiserja, kar je pomenilo več časa za razmislek in večji pritisk, kar se tiče iskanja pravih rešitev. Nobenih izgovorov nisem imel. V ekipi smo bili ustvarjalci z zelo različnimi znanji, a vsi imamo radi film in smo se hoteli za oba protagonista, Nika in Juliusa, še posebej potruditi. Z Michaelom Hagnerjem sva imela kot režiserja vso podporo producentov. Genialni art direktor Mikko Pitkänen je imel ves čas ogromno krasnih zamisli in je s čudovitimi vizualnimi idejami navdihoval celotno ekipo. Glavni animatorji so ves čas motivirali svoje ekipe. Snemanje filma ni bilo ves čas zabavno, trajalo je kar tri leta. Produkcijska ekipa je štela približno 180 ljudi iz petih držav, tako da je bila to kar velika sprememba od snemanja kratkih filmov. Na srečo pa smo imeli pri projektu izkušene ljudi in ko so se razprave o delitvi nalog in logistiki zaključile, je bil proces ustvarjanja pravzaprav enak. Trudiš se služiti zgodbi in se zabavati v igri z liki.

Jelenček Niko je animirani film za otroke ali bolje, družine. Ste morali biti med ustvarjanjem filma na to posebej pozorni? Koliko so koproducenti vplivali na spreminjanje zgodbe?

Ko sem prebral tretjo verzijo scenarija, je bilo že vse tam. Vsi liki, namere, zapleti in razplet. V scenariju je bilo slišati in čutiti dejanski film. Ne vem, če smo med snemanjem filma kdaj uporabili izraz »družinski animirani celovečerec«. Mislim, da je bil ta značaj filma pač prisoten in vsi smo ga z lahkoto upoštevali. Ključna oseba je bil Hannu Tuomainen,



avtor izvirnega scenarija in skozi ves proces glavni producent. On je bil resnični boter, ki je pazil, da se izvorna kakovost scenarija med snemanjem ne izgubi.

Slišim, da se morda vračate h snemanju lutkovnih kratkometražcev?

Najprej nameravam še dva meseca ostati v svoji garaži in dokončati svoj trenutni kratki film. Potem bo na vrsti animirani celovečerec po predlogi finskega narodnega epa *Kalevale*. Čaka nas oblikovanje koncepta, dokončanje scenarija in testiranje tehnike. To bo zame spet čisto nov začetek s skupino svobodnih filmarjev iz različnih držav in z novim tipom računalniške animacije. Potem pa je vse odprto. Ampak mislim, da se bom nekega dne zagotovo vrnil k lutkam.

