

## Animirani film skozi prostor in čas

*Animacija ni umetnost risbe, ki se giblje, temveč je umetnost gibanja, ki je narisano. Kar se zgodi med dvema sličicama, je veliko pomembnejše od tistega, kar je na teh dveh sličicah. Animacija je potemtakem umetnost manipuliranja nevidnih presledkov, ki ležijo med sličicami.* Norman McLaren

V predavanju *Animirani film skozi prostor in čas* bom zgodovinsko in estetsko ovrednotil umetniški in tehnološki razvoj animiranega filma, s poudarkom na slovenskih avtorjih in avtoricah. Animirani film je filmska zvrst oživljanja risb, lutk, kolažev, predmetov in drugih živih ali neživih stvari, posnetih v tehniki sličica za sličico s filmsko kamero oziroma (digitalnim) fotoaparatom ali narejenih s pomočjo računalnika ter z minimalno frekvenco sosledja gibanja dvanajstih sličic na sekundo. Že pred odkritjem filma so znanstveniki v 18. stoletju odkrili nekatere napake v človeškem vidu. Med njimi tudi persistenco ali vztrajnost vida, na kateri temelji tehnični razvoj filma. Človeško oko ima lastnost, da zamuja z zaznavo svetlobnega signala in da si svetlobne dražljaje zapomni še nekaj časa za tem, ko teh ni več. Dovolj hitro prikazovanje sekvence mirujočih slik ustvarja pri gledalcu iluzijo gibanja, kar je posledica človeškega zaznavanja. Večina ljudi si vsaj približno predstavlja, kako animirani film nastaja, zelo malo pa jih ve, kako se je animirani film zgodovinsko razvijal. Predhodnice filma in animacije, kot ju poznamo danes, so bile preproste optične igrače. Pred iznajdbo kinematografa meja med filmom in animacijo ni bila natančno določena, saj so bile sličice na optičnih igračah bodisi fotografije gibanja bodisi risbe. Prvi, ki mu je uspelo ustvariti resnične gibljive slike, je bil Émile Reynaud, ki je risane risbe projiciral na trak s pomočjo *praksinoskopa*. Ko se je pojavil kinematograf bratov Lumière, je zanimanje za Reynaudove animacije izginilo. Animacija je spet postala aktualna šele leta 1906, ko je J. Stuart Blackton naredil *Smešne izraze zabavnih obrazov* (*Humorous Phases of Funny Faces*, 1906). Šlo je za postopno dorisovanje faz gibanja s kredo na tablo: na tabli se je izrisal obraz, ki se je nato spačil. *Smešni izrazi zabavnih obrazov* so prvi primer animiranja *sličice za sličico* (ang. *frame by frame*). Prvi pripovedni animirani film je bil *Mali Nemo* (*Little Nemo*, 1911) ameriškega umetnika Winsorja McCaya. V risanki nastopa nekaj rahlo grotesknih, komičnih likov, ki si med seboj nagajajo. Film *Mali Nemo* vključuje približno sedem minut igranega uvoda, v katerem McCay predstavi, koliko sličic je potreboval za tri minute animacije. Hkrati se je razvijala tudi tehnika *piksilacije* (animiranje fotografiranih predmetov in/ali ljudi). Prvi znani film te vrste je *Zakleti hotel* (*The Haunted Hotel*, 1907) J. Stuarta Blacktona.

Animirani film je pri množicah, predvsem v ZDA, razmeroma hitro postal zelo priljubljen. To je privedlo do tega, da so večji ameriški filmski studii pričeli z redno produkcijo risank, ki jih je več animatorjev začelo serijsko izdelovati v produkcijski verigi. V dvajsetih letih 20. stoletja je producentka **Margaret Winkler Mintz** producirala animirane filme iz serije *Mutt in Jeff* (*Mutt and Jeff*, 1916–1926), Disneyjeve prve poskuse in dela bratov Fischer. Slednja sta v tridesetih zaslovela s serijo risank o mornarju Popaju, narejenih za produkcijsko hišo Paramount. Toda pravi preboj v studijskem sistemu animacije je naredil **Walt E. Disney**. Mladi Disney je s prijateljem **Ubom Iwerksom** v dvajsetih ustanovil produkcijsko hišo, ki je producirala igrano-animirane serije z Alico. Leta 1927 je Ub Iwerks narisal lik, ki je spremenil zgodovino animacije, zgodovino filma, in se zapisal v svetovno zgodovino. To je bil Miki Miška, ki je Disneyjev studio spremenil v globalno tržno znamko. Producent Disney pa je postavil temelje tudi za t. i. studijski način animiranja. Zaposlil je množico odličnih animatorjev, ki so v studiih prerisovali vsak po en kader risanke. Na ta način so začeli v tridesetih delati tudi vsi ostali veliki studii, ki so tako mesečno producirali risane serije. Vsak večji studio je imel svojo risano zvezdo. MGM je imel Toma in Jerryja, Warner Brothers Looney Toons, Columbia Petra Detla idr. Disney je ob drugih reformah vpeljal tudi celovečerni format animiranega filma. Prvi film te vrste je bil *Sneguljčica in sedem palčkov*

(Snow White and the Seven Dwarfs, 1937). *Sneguljčici* so kmalu sledili še drugi celovečerni animirani filmi, *Ostržek* (Pinocchio, 1940), *Slonček Dumbo* (Dumbo, 1941), *Fantazije* (Phantasies, 1939–1946), ta format pa so kmalu začeli uporabljati tudi drugi studii. Hrvaško, predvsem zagrebško šolo animiranega filma je zaradi njenega izstopanja in kakovosti skorajda nemogoče prezreti. Le kdo se ne spomni legendarnega *Profesorja Balthazarja* (1967–1978) in čudovitih risank večkrat z oskarjem nagrajenega umetnika Dušana Vukotića? Zagreb Film je bil ustanovljen leta 1953, leta 1956 pa so ustanovili studio, posvečen animaciji in risanemu filmu. Leta 1958 so na mednarodnem filmskem festivalu v Cannesu s sklopom sedmih animacij pri kritikih, kot je Georges Sadoul, poželi velik uspeh. Ustvarjalci Zagreb Filma so najprej ustvarjali propagandne filme, kasneje so se pričeli ukvarjati s kratkimi animiranimi filmi. Njihovi najbolj znani animatorji so bili **Nikola Kostelac** (1920–1999), **Zlatko Grgić** (1931–1988), **Boris Kolar** (1933) in seveda **Dušan Vukotić** (1927–1998). Slednji je leta 1962 za risani film *Surogat* (1961) prejel oskarja. To je bil prvi oskar za animacijo, ki ga je dobil neameriški avtor. Zlatko Grgić je oče enega komercialno najbolj priljubljenih likov Zagreb Filma, *profesorja Balthazarja*, ki s svojimi izumi vsakokrat na nenavaden in smešen način reši vse težave. Serija se je na drugem programu Hrvaške nacionalne televizije vrtela med letoma 1967 in 1978, vendar pa jo vedno znova obujajo v kinih, televizijskih retrospektivah in na novih DVD izdajah. Zagreb Film še vedno deluje in tradicijo velikih animatorskih mojstrov prenaša na prihodnje generacije.

Pionir eksperimentalnega animiranega filma **Norman McLaren** (1914–1987) je zgodovinsko pomemben, ker je v medij vnesel nove razsežnosti. Ko je v štiridesetih letih emigriral v Kanado, je uvedel tudi novo tehniko animacije – *praskanje na film*. Z različno močnimi rezi v neposnet filmski trak je lahko ustvaril črte različnih barv. Čeprav se je v življenju ukvarjal z različnimi tehnikami filma in animacije in bil pri mnogih zelo uspešen, ga nekateri cenijo prav zaradi nove tehnike praskanja na film.

Zgodovina slovenskega animiranega filma je povezana z delom posameznih avtorjev in avtoric. Profesionalni začetki animiranega filma v Sloveniji v petdesetih letih prejšnjega stoletja so temeljili izključno na lutkovnem animiranem filmu. Danes ta umetnostna zvrst pri nas doživlja nesluten preporod in mednarodne uspehe, ki so plod predanega in trdega dela vedno večje skupine avtorjev in avtoric.

Glede na tradicijo lutkovnih gledališč pri nas to niti ni tako čudno. Vprašanje je, ali bi danes lahko pisali o tradiciji slovenske lutkovne animacije, če se Saša Dobrila (1922–1992) ne bi po vrnitvi iz Prage lotil izdelave scenarija, lutk in scene za svoj prvenec *7 na en mah* (1952). Čeprav film tako v vsebinskem pogledu kot tudi v pogledu oblikovanja lutk (te so preveč podobne češkemu modelom) ne prinaša presežkov, je pomembno že dejstvo, da je Dobrila s polprofesionalno ekipo sodelavcev, minimalnimi sredstvi in amatersko tehniko uspel dokončati prvi slovenski profesionalni animirani film. Od leta 1952 do 1968 so v lutkovnem oddelku Triglav filma ustvarili 26 animiranih lutkovnih filmov. Nadaljnjo rast te produkcije so zavirali pomanjkanje delovnih prostorov, nezadostna tehnična oprema, nezanimanje dramaturškega oddelka za razvoj zgodb. Leta 1959 je Triglav film ustanovil poseben lutkovni oddelk, ki je poskrbel za redno in načrtno produkcijo. Konec petdesetih let se kot režiserji animiranih filmov predstavijo Mile de Gleria (1927–1969), Zvone Sintič (1912–1980) in Črt Škodlar (1934–), pozneje pa še Dušan Povh (1921–2000), Janez Menart (1929–2004), Dušan Hrovatin (1929–) in drugi. Čeprav njihovi začetni filmi niso dosegli večjih mednarodnih uspehov, so bili s to generacijo postavljeni temelji za razvoj slovenskega animiranega filma. Začetek nepretrgane produkcije je vplival tudi na dvig kvalitete posnetih filmov. Zanimivo je, da je bila ekipa animatorjev lutk najmanjša in najbolj stalna. Med njimi moramo izpostaviti

predvsem Dušana Hrovatina, ki je sodeloval pri nastanku vseh lutkovnih animiranih filmov v produkciji Triglav filma (11 filmov!), razen pri filmih Saše Dobrile. Vse je kazalo, da se bo začela »ljubljska šola lutkovne animacije« vse bolj profesionalizirati, vendar vodstvo Triglav filma očitno ni imelo jasne razvojne vizije, pa tudi ne trdnega stališča, kaj naj bi lutkovni film sploh bil. Triglav film se je postopoma integriral v Viba film in s tem je pri nas za dolga leta zamrla tudi zvrst animiranega lutkovnega filma.

Leta 1955 je bilo ustanovljeno podjetje Viba film, in sicer kot podružnica UFUS-a (Udruženje filmskih umetnika Srbije). Že leta 1957 v produkciji Viba filma nastaneta dva lutkovna animirana filma – namenski lutkovni film *Dinar na Dinar* Zvoneta Sintiča in *Otok* Saše Dobrile. Kasneje Viba film opusti produkcijo lutkovnih animiranih filmov in se usmeri predvsem v risane animirane filme.

Risani animirani film je bil že od začetka produkcije studia Viba film organiziran sporadično. Med slovenskimi avtorji ni bilo veliko interesa in znanja za težko delo klasičnega animiranja na celulojno folijo. Redna produkcija pravzaprav nikoli ni stekla. Miki Muster je tako zaradi neurejenih produkcijskih razmer dokončal zgolj tri filme. Zato so se pri Vibi odločili avtorsko pomoč iskati v tujini. Obdobje med letoma 1964 in 1973 so zaznamovala predvsem številna gostovanja: slovenske risane filme so ustvarjali gostje Mirosław Kijowicz, Branko Ranitović, Zdenko Gašparović, Milan Pintarić, Zlatko Grgić, Witold Giersz.

**Miki Muster**, največji klasik slovenskega stripa in animiranega filma, je zaslovel kot avtor *Zvitorepca*, najbolj popularnega slovenskega stripa. Velik del svojega ustvarjalnega življenja je Muster posvetil animiranju lastnih in tujih risb. Svoj slog je pilil ob animaciji televizijskih reklam. Prvi lik, ki ga je poskusno animiral, je bil prav Zvitorepec, v začetku šestdesetih let pa je za Viba film ustvaril tri animirane mojstrovine: *Puščica* (1960), *Kurir Nejček* (1961) in *Zimska zgodba* (1962).

*Puščica* je prvi slovenski risani film. Barvni film ima ploskovito abstrahirano ozadje, figure so poenostavljene in se okorno gibljejo po prostoru, saj se premikajo le njihovi udi. Uporabljene so temne barve, predvsem odtenki modre. *Kurir Nejček* se odlikuje po odlični animaciji, risba in barve so zlite v celoto. Ozadje, pokrajina in gozd, je detajlno izrisano in mnogih barv. Veliko kadrov je daljših, kar umirja zgodbo. Figure se zgledujejo po slogu Walta Disneyja. V nasprotju z realističnim ozadjem so naslikane ploskovno. Tudi v *Zimski zgodbi* Muster sledi disneyjevskemu slogu, in ta je še bolj dodelana kot njegova prejšnja risana filma.

Želja po raziskovanju in ustvarjanju avtorskega risane filma je Mustra vodila v Nemčijo. Leta 1973 je postal animator risanih serij pri Bavaria filmu v Münchnu, sredi sedemdesetih pa je začel sodelovati z argentinskim karikaturistom Guillermom Mordillem, ki je Mustru po uspešno prestani avdiciji zaupal ekskluzivno licenco za animiranje njegovih likov. Tako je nastala serija štiristotih do enominutnih risanih filmov v skupni dolžini 300 minut. Serija je imela izreden uspeh po vsem svetu. Čeprav v filmski špici Mustrovo ime ni navedeno – vse zasluge za realizacijo so šle Mordillu, ki je lik ustvaril, ter producentu serije –, je njegova avtorska vloga jasna. Muster je bil avtor scenarijev, animacije, kopiranja in slikanja ozadij, le barvali in snemali so drugi. V Nemčiji je kot ustvarjalec sodeloval tudi pri seriji animiranih filmov o pustolovščinah nemškega Sherlocka Holmesa *Nick Knatterton* (1977) in seriji *Oma bitte kommen* (1977–1978).

Svojo ustvarjalno pot je **Črt Škodlar** začel pri petnajstih letih, ko se je kot amater pridružil Mestnemu lutkovnemu gledališču. Osnove lutkovne animacije mu je posredoval prvi slovenski filmski lutkar Saša Dobrila, v film in filmsko animacijo sta ga uvajala tudi snemalec

Marjan Pfeifer in režiser Boštjan Hladnik. V drugi polovici petdesetih let je začel svojo ljubezen do lutk spreminjati v izjemne filmske dosežke. Svoj avtorski potencial je dokazal že s prvim animiranim filmom *Rondo* (1959). Ko je napisal scenarij, sta mu koreografijo za film naredila Pija in Pino Mlakar, balet so posneli na črno-beli film, nato pa je sličico za sličico animiral. S tem filmom je Škodlar želel izpostaviti kontrast med mrtvo materijo, to je figurico iz lesa, in življenjem, ki ga vdahne človekova oziroma animatorjeva roka. Avtor je uspešno dokazal, da je lahko gibanje lutke mnogo bolj tekoče, mehko in gladko, kot so praticirali do tedaj. V svojem drugem in tretjem filmu, naslovljenih *Zaspane* (1959) in *Čigavo je pismo* (1959), je z grotesknim pretiravanjem lutkovnih figur poudaril humornost animacij.

Poseben zgodovinski pomen velja pripisati dvema eksperimentalnima filmoma, s katerima je Škodlar v takratno slovensko animatorsko sceno vnesel revolucionarni pristop in avtorsko svežino. Škodlarjevo poseganje po blagih znanstvenofantastičnih elementih je razvidno že iz njegovega scenarija za lutkovno animacijo Iva Lehpamerja *Anno 3003* (1962), v katerem se poigra z vizijo človeštva v dobi robotov in avtomatizma, emocije med nasprotnima spoloma pa na srečo še vedno obstajajo. S prvim pravim eksperimentalnim filmom *Jutro, jezero in večer v Annecyju* (1965) je Škodlar vizualiziral svojo drugo veliko ljubezen – glasbo. Ta animacija je fascinantna zaradi neverjetne subtilnosti, s katero je Škodlar vsak ton predstavil s kombinacijo različnih likov, barv in oblik, ki se spreminjajo tako ubrano in harmonično, kot orkester izvaja skladbo. Poskušal je doseči sinhronizacijo med glasbo in dogajanjem na platnu in ustvaril čudovit eksperiment z glasbo – poskus prevajanja glasbe v jezik vizualnih podob. *Sintetični humor* (1967) je Škodlarjev drugi eksperimentalni film. Poglavitni namen animacije je pri gledalcih izzvati smeh, to pa avtor poskuša doseči s pomočjo komičnih situacij, v katerih glavno vlogo igrajo barviti abstraktni liki. Pomembni so le glasovi, ki zmaličeni prihajajo iz Škodlarjevih ust in edini omogočajo personifikacijo. Toni in barva oziroma emotivni nastavki glasov so odločilnega pomena pri karakterizaciji in vrednotenju nastopajočih likov.

Morda bi lahko postavili mejnik rojstva sodobnega avtorskega animiranega filma pri nas v leto 1975, ko je Koni Steinbacher (1940) za Viba film posnel film *Študent* in zanj začel prejemati pomembne nagrade na domačih in mednarodnih festivalih animiranega filma.

Bojan Jurc (1950) je akademski slikar, eden tistih, ki so se pri nas nekonvencionalno posvetili risanemu filmu. Kmalu po diplomi se je zapisal med filmske ustvarjalce, posnel nekaj namenskih filmov, da bi se po vmesnem študijskem bivanju na Danskem pričel ukvarjati z animiranim filmom za otroke in odrasle. Skoraj celoten opus Jurčevih risank se opira na literarne predloge. Konec sedemdesetih je po literarni predlogi in scenariju Slavka Pregla pripravil deset enominutnih filmov in jih zbral v seriji *Basni* (leta 1989 začne ustvarjati nove *Basni*, ki jih spomladi 1992 zaključí z novo serijo 13 filmov). Tudi za drugo serijo, *Zgode na dvoru kralja Janeza* (1981), je scenarij po lastni literarni predlogi priredil Slavko Pregl. Leta 1982 je bil film *Srečanje z zadovoljnimi ljudmi* iz te serije izbran v tekmovalni program Svetovnega festivala animiranega filma Animafest v Zagrebu, sodeloval pa je tudi na drugih festivalih v tujini. Avtorjev ustvarjalni presežek se kaže v samosvojem, nenavadnem načinu obravnavanja človeških slabosti.

Avtor, ki je opozoril nase na največjih svetovnih festivalih, je Zdravko Barišič (1938). Po izobrazbi inženir, je že v mladih letih vzljubil likovno upodabljanje. Kot samouk se je najprej preskušal v grafiki, tuširanju in slikanju z oljem, pozneje je prešel tudi na strip. Od leta 1986 se ukvarja s filmsko animacijo. Prejel je dve veliki medalji na Festivalu jugoslovanskega dokumentarnega in kratkometražnega filma v Beogradu, s filmom *Oblast* (1987) pa je leta 1988 na Berlinskem filmskem festivalu kot edini slovenski avtor animiranega filma prejel

zatega medveda. V filmu je uporabljena kolažna tehnika, simboli so izrezani in nalepljeni v knjigo, ostalo je animirana črta in piksilirana avtorjeva roka, ki jo riše.

Pregled slovenskih avtorjev srednje generacije zaključujemo z Marjanom Mančkom (1948). Med študijem se je preživljal z risanjem karikatur za domače in tuje časopise ter revije. Manček je eden redkih slovenskih likovnih ustvarjalcev, ki poleg knjižne ilustracije gojijo tudi ljubezen do stripa in animacije. Njegov največji dosežek na tem področju je strip *Dajnomir in Miliboža*, ki ga je kar devet let objavljala v mesečniku za osnovnošolce *Kurirček* (izbor teh stripov najdete v knjigi *Hribci kremeniti*, Forum Ljubljana 2011) in se z njim zapisal v zgodovino slovenskega stripa. Omenjeni strip je avtorju rabil tudi kot osnova za risbo in scenarij pri njegovi animirani seriji »za male in velike« – *Hribci* (1993). Gre za hudomušno basensko pripoved o vsakdanjem življenju v praskupnosti. Glava družine je Dajnomir, tu pa so še njegova žena Miliboža, ki je prava poglavarka družine, njun sinček Milimir ter legendarna Putka in druge epizodne živali, ki so originalno upodobljeni liki »praslovenskega« izvora. Risba na foliji teži k realnosti, oblike in akvarelne barve predmetov v ozadju pa so zelo naravne. Človeški in živalski liki so abstrahirani, kar je razumljivo zaradi večkratnega pojavljanja v različnih pozah v filmu. Leta 1981 so v koprodukciji Zagreb filma in DDU Univerzuma iz Ljubljane posneli otroški risani film *Zimska želja*, za katerega je Manček pripravil scenarij in glavno risbo, režiral in animiral pa ga je zagrebški animator Leopold Fabiani (med drugim je animiral tudi z oskarjem nagrajeni film Dušana Vukotića *Surogat*). V isti koprodukciji je nastalo tudi *Ogledalce* (1985); Manček je tudi tokrat zrisal glavne like ter po basni Grigorja Viteza priredil scenarij, delo je animiral in režiral Pavao Štalter, eden največjih avtorjev slovite zagrebške šole animiranega filma in glavni risar serije *Medved Bojan* (1978–1998). Izkušnje, ki si jih je pridobil v sodelovanju z zagrebškimi kolegi, je Manček dobro izkoristil pri svojem nadaljnjem delu. *Zavetje* (1983), *Po delu počitek* (1983) *Ljubo doma* (1985), predvsem pa *Na liniji* (1989) so lep dokaz, da Marjan Manček ne ustvarja izključno za otroško publiko. Mančkova zadnja avtorska animirana filma, *Kako se znebiš Mačota* (1999), film v klasični tehniki risbe na celulojdno folijo o osmih praktičnih nasvetih, kako se miren in solidaren pes poskuša znebiti nadležnega mačka, in *Be* (2003), na papir zrisana prigoda slovenske ovce na poti v Evropo, predstavljata vrh avtorjevega filmskega ustvarjanja. Filmi Marjana Mančka so nastajali v družinskem okolju. Mitja Manček (1987) se je že kot osnovnošolec posvetil animiranemu filmu in na prvem Festivalu slovenske animacije leta 2000 v Izoli v kategoriji osnovnošolskih otrok z dvema filmoma presenetil in navdušil tako animatorje v občinstvu kot žirijo. Filma, narejena v tehniki risbe na papirju, *Neptun – skrivnostni planet* (1999), ki je posvečen Zvonku Čohu in Milanu Eriču, ter parodijo na Rdečo kapico *Rdeča papica* (2000), odlikuje divja animacija in otroško igriva neobremenjenost. Za oba filma je na festivalu prejel priznanje za debitantski film. S filmi *Gora* (2002), *Živali, ljudje, vesoljci* (2004) ter na film praskanim *Smrt* (2007) Mitja Manček preide iz otroškega ustvarjalca v samostojnega avtorja. Leta 2009 je z 2D računalniško črno filozofsko komedijo *Življenje ali smrt* diplomiral iz animiranega filma na Filmski šoli Zlín na Češkem.

Pomemben mejnik v slovenskem avtorskem animiranem filmu se je zgodil leta 1984, ko je Zvonko Čoh za svoj avtorski prvenec *Poljubi mehka me radirka* dobil nagrado za najboljši film na prestižnem zagrebškem festivalu Animafest ter kot prvi avtor animiranega filma tudi glavno zlato nagrado Metod Badjura na nacionalnem filmskem festivalu, takrat še Tednu domačega filma v Celju. Film *Poljubi mehka me radirka* je v celoti risan s svinčnikom na papirju. Na papirju se zvrsti veliko različnih figur, ki spreminjajo obliko (metamorfoze). Nenaraven in živahen način gibanja daje filmu komičen ton. Nova kombinacija figurativne risbe, postavljene v klasični likovni prostor, in nadrealističnih vsebin, ki nastanejo s pomočjo metafor in asociacij, zamenja klasične junake animiranih filmov z gibi konstruiranih in

oživljenih figur. Njegov klasični, pa vendar sveži in iskriivi avtorski stil Čoha uvršča v sam vrh svetovne animacije. Kljub talentu je Čoh med animiranim filmom in knjižno ilustracijo izbral slednjo, saj mu delo pri animiranem filmu ne omogoča dostojnega preživetja.

Poseben prispevek pri uveljavljanju animiranega filma pri nas predstavlja celovečerni animirani film *Socializacija bika?* (1998) avtorjev *Zvonka Čoha* (1956) in *Milana Eriča* (1956). **Zvonko Čoh** je na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani študiral slikarstvo; po ukvarjanju z ilustracijami za mladinski tisk se danes posveča predvsem otroški literaturi. Njegov opus obsega več kot 30 ilustriranih knjižnih del, za katera je bil večkrat nagrajen, med drugim z zlatim peresom Beograda (1983), Levstikovo nagrado (1988 in 1999) ter najvišjim nacionalnim priznanjem s področja ilustracije, veliko nagrado Hinka Smrekarja (2002). Z ilustracijami za knjigo *Obuti maček* si je na knjižnem sejmu v Cankarjevem domu prislužil nagrado za najlepšo otroško knjigo v letu 2003. **Milan Erič** je študiral na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani, kjer je leta 1979 diplomiral iz slikarstva pri profesorju Janezu Berniku, pri katerem je nato leta 1982 končal še slikarsko specialko. Na ALU od leta 1994 kot redni profesor poučuje predmeta Risanje in slikanje ter Predstavitvene tehnike. Avtorja sta leta 1999 za celovečerni risani film *Socializacija bika?* prejela nagrado Prešernovega sklada. Čoh in Erič sta z veliko napora in po dolgoletnem pričakovanju zmontirala za kinematografsko distribucijo prvi slovenski celovečerni animirani film. Skoraj deset let sta se ubadala z zgodbo, »ki jo je zapisalo življenje, zgodbo o zagnanosti, naivnosti, sebičnosti, maščevalnosti, lažeh, mleku, jušnih kockah in ne nazadnje tudi o ljubezni«, kakor sta avtorja zapisala v lično izdelanem promocijskem materialu. Film, ki je posvečen spominu na Iva Štandekerja, največjega slovenskega stripovskega publicista in pobudnika slovenske stripovske pomladi, je na neki način postal kulten že pred premierno projekcijo. Med dolgim procesom nastajanja *Socializacije bika?* sta avtorja dokončala kratki risani film *Poskušaj migati dvakrat* (1986), ki je vključeval elemente iz celovečerca. Kot vsi njuni filmi je tudi ta nastal brez vnaprejšnjega zgodborisa. V dokumentarnem filmu Amirja Muratovića *Utrinki s snemanja* (1995), igrano-animirani rekonstrukciji procesa ustvarjanja *Socializacije bika?*, pa sta Čoh in Erič sodelovala kot animatorja in soavtorja scenarija.

Kljub težavnim pogojem za produkcijo animiranega filma smo v zadnjih letih priča preporodu slovenskih avtorskih animiranih filmov. Čeprav tradicionalni načini animacije ne bodo nikoli zamrli, so avtorji skladno s tehnološko revolucijo začeli ustvarjati tudi s pomočjo računalnika.

Prvi pravi potres je nedvomno povzročil Dušan Kastelic (1964), ki je s svojim animiranim videospotom *Perkmandeljc* (2002) pokazal zavidljivo znanje 3D računalniške animacije. S svojim zadnjim filmom *Čikorja an' kafe* (2008) pa je postavil standarde računalniške animacije na najvišjo možno raven. Dušan Kastelic živi in dela v Zagorju kot svobodni grafični oblikovalec, ilustrator, programer računalniških iger, avtor stripov in filmski animator. Kastelic se je najprej ukvarjal s klasično ilustracijo in stripom, njegov ustvarjalski prehod na animirani film pa je bil spontan in naraven. *Perkmandeljc*, glasbeni spot za skupino Orlek, je postal pravi internetni hit, poleg tega pa so ga predvajali tudi na mnogih TV postajah po vsem svetu. V svojem hišnem studiu Bugbrain je Kastelic nadaljeval razvijanje lastne računalniške estetike in leta 2008 ustvaril film po pesmi primorskega gledališnika in šansonjerja Iztoka Mlakarja *Čikorja an' kafe*. Za nastanek filma je najprej načrtoval čas enega leta, vendar se je tudi zaradi osipa ekipe, ki naj bi prvotno sodelovala, produkcijski čas zavlekel na več kot dve leti. V primerjavi s podobnimi tujimi produkcijami je na žalost Kastelic moral delati z neprimerljivo manj zmogljivimi računalniki, kot se standardno uporabljajo za tovrstno ustvarjanje. Film odlikuje do potankosti izdelana scenografija za ljubezensko zgodbo, ki se dogaja v tridesetih letih 20. stoletja. Estetsko dovršeno oblikovani liki so animirani brez napak. Dramaturška in režijska rešitev vizualizacije glasbene

upodobitve je naravnost odlična. Nedvomno je z videom *Čikorja an' kafe* Dušan Kastelic pokazal, da se tudi v Sloveniji z veliko ustvarjalno željo in popolno predanostjo projektu lahko naredi v svetovnem merilu vrhunski kratkometražni animirani film.

Iz risanega filma Grege Mastnaka *Bizgeci – Češnje* (2003) je nastala najuspešnejša animirana serija v zgodovini slovenskega animiranega filma. Grega Mastnak (1969) je leta 1990 vpisal študij slikarstva na ljubljanski Akademiji za likovno umetnost in se izpopolnjeval na praški FAMU, oddelku za animirani film. Leta 1999 je začel sodelovati s producentom Casablanca film in posnel kratki film *Euforija*. Prelomnica v Mastnakovi profesionalni karieri se zgodi leta 2003, ko režira dve petminutni risanki v 2D računalniški tehniki z naslovom *Bizgeci – Češnje* in *Bizgeci – Na jug*. Bizgeci so pernato ljudstvo, ki živi na področju suhe stepe. Prebivajo v ličnih prostornih kletkah. Udomačene imajo psa, mačka in človeka. Animirana 2D serija risank je pripoved o simpatici trmi. Vsaka risanka je zgrajena na situaciji, s katero se Bizgeci do konca poistovetijo, tudi če je popolnoma odbita, in trmasto vztrajajo do konca, kakršnegakoli že. Zaradi izrednega zanimanja na festivalih (prikazani sta bili na več kot tridesetih mednarodnih festivalih), se je producent Igor Pediček odločil za produkcijo petnajstih epizod animirane serije z istimi karakterji in isto risbo. Leta 2006 je bila produkcija v sodelovanju z Otroškimi in mladinskim programom Televizije Slovenija uspešno zaključena, in po *Medvedu Bojanu* smo dobili prvo mednarodno uspešno slovensko risano animirano serijo. Po mednarodnem festivalskem in televizijskem uspehu (odkup za prikazovanje na javnih televizijah na Nizozemskem, Norveškem, Italiji in Švici) prve serije je leta 2008 sledila še izdelava desetih enominutnih epizod.

V zadnji generaciji sodobnih slovenskih avtorjev je tudi v svetovnem merilu med najbolj prepoznavnimi **Špela Čadež** (1977), ki se v animaciji najraje izraža prek lutk. Čadeževa je študirala na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani, na oddelku vizualnih komunikacij. Po diplomi je leta 2002 nadaljevala s študijem na Akademiji medijskih umetnosti v nemškem Kölnu, kjer se je usmerila v animirani film. V času študija je posnela filma *Zasukanec* (2004) in *Ljubezen je bolezen* (2007), ki je tudi njeno diplomsko delo. Oba filma s pretanjeno rahločutnostjo govorita o ljubezni in v univerzalno pripoved vpletata detajle, ki sežejo v srce gledalca. Oba filma odlikuje do potankosti izdelana scenografija in kostumografija originalnih lutk. Animacija lično izdelanih lutk je zelo fluidna in tudi pri najbolj zapletenih gibih ni zaslediti napak. Za svoja filma je Čadeževa prejela številne nagrade na festivalih po vsem svetu. *Zasukanec* je na mednarodnem festivalu animiranega filma v Bruslju prejel nagrado za najboljši študentski animirani film in bil poleg tega nominiran za nagrado Cartoon, ki jo podeljuje Evropska zveza animiranega filma najboljšemu kratkemu animiranemu filmu. Za film *Ljubezen je bolezen*, pri katerem je kot animator prvič animiral lutke tudi Matej Lavrenčič, je Čadeževa med drugimi dobila nagrado za najboljši študentski animirani film na četrti ediciji festivala Animateka. Žirija je njen film nagradila z naslednjo razlago: »Avtorica inteligentno zgradi igrivo zgodbo, navdihnjeno z izrazjem iz vsakdanjega jezika. Žirija meni, da je avtorica obetavna umetnica, in si želi, da bi ta nagrada spodbudila njen ustvarjalni napredek.« Film Čadeževe *Zadnja minuta* (2010), je kombinacija stop-motion in senčne animacije ter risanja s kredo, nastal pa je v sodelovanju s priznanim švicarsko avtorico Marino Rosset. Mednarodno slavo in rekordno število festivalskih nagrad pa sta Čadeževi prinesla njen samostojni avtorski prvenec *Boles* (2013) in *Nočna ptica* (2016), narejena v tehniki kolaža pod multiplan kamero.

**Kolja Saksida** (1981) se z animiranim filmom ukvarja kot avtor, režiser, producent in animator, na področju filma pa je dejaven tudi kot igravec. Leta 2001 s producentom Matijo Šturmom ustanovita avdiovizualni studio Zvviks Production, katerega dejavnost je predvsem

produkcija animiranega filma. Leta 2003 začne Saksida pod okriljem novonastalega studia razvijati *stop-motion* lutkovno animirano serijo **Koyaa** in leta 2005 dokonča serijo trinajstih epizod, ki je predvajana na nacionalni televiziji. V Sloveniji smo tako po petinštiridesetih letih (**Prebrisani Jurček**, 1961/1962) znova dobili domačo lutkovno animirano serijo. Serija je uspešna tudi v tujini, saj štiri epizode odkupi nemški distributer Interfilm. Saksida nato sodeluje na več mednarodnih seminarjih animiranega filma in na začetku leta 2006 od danske organizacije Animation Workshop prejme finančno pomoč za razvoj nove *stop-motion* lutkovne animirane serije. Leta 2009 s številno ekipo slovenskih ustvarjalcev realizira desetminutni lutkovni animirani film z naslovom **Mulc – frača**, ki je obenem tudi pilot za serijo. Saksida se je pri svojem ustvarjanju specializiral za lutkovno animacijo za otroško publiko in v kratkem času navezal veliko stikov v mednarodnem okolju. Tako je pri zadnjih filmih **Koyaa – Lajf je čist odbit** (2011) in **Koyaa – Roža** (2013), s katerima je obudil nadaljevanje prve uspešne serije, pri izdelavi lutk sodeloval slavni poljski studio Semafor. V zadnjem času se Saksida posveča izobraževanju in organiziranju delavnic animiranega filma, ki so namenjene otrokom in mladim.