



Rdeča želva

La Tortue rouge, Francija, Belgija, Japonska, 2016, 80 min

Režija: Michaël Dudok de Wit

Scenarij: Michaël Dudok de Wit, Pascale Ferran (po režiserjevi izvorni zgodbi)

Glasba: Laurent Perez del Mar

Vodja animacije: Jean-Christophe Lie

Produkcija: Takahata Isao, Suzuki Toshio, Vincent Maraval

Nagrade: Cannes - posebna omemba žirije v sklopu Posebni pogled, LIFFe - nagrada mednarodnega združenja filmskih kritikov (FIPRESCI) in nagrada mladinske žirije Kinotrip, Evropska filmska akademija - nominacija za najboljši animirani celovečerec, oskarji 2016 - nominacija za najboljši animirani celovečerec. Selekcija: Annecy, Toronto, Sarajevo, Melbourne, Rim, Hamburg.

KRATKA VSEBINA

Moški se po brodolomu znajde na samotnem tropskem otoku, ki ga naseljuje le nekaj rakov in ptic. Na vsak način se skuša vrniti domov, toda načrte mu vsakič prekriža orjaška rdeča želva, ki mu vedno znova uniči splav. Ko mu nekega dne sledi na kopno, se v besu znese nad njo, jo potolče in prevrne na hrbet. Moškemu je kmalu žal.

Ko ni besed, podobe oživijo

Ko je film brez dialogov, nam manko besed omogoča, da se lahko toliko bolj posvetimo vizualni govorici. Animirani film **Rdeča želva** ponuja čudovito izrisano parabolo, alegorijo, o življenju, v kateri kljub narativni pripovedi lahko opazimo množstvo simbolnih vrednosti. Režiserju je uspelo zgodbo, ki jo je sam napisal – ti. »odo življenju in smrti«, ustvarjalno preliti skozi izrazna sredstva animiranega filma, kader, prostor in čas, kamera. Povezal se je z znamenitim japonskim studiom *Ghibli*, še več, sami so ga poklicali in izrazili željo po sodelovanju.

Ključno sodelovanje z *Ghibli* studiom, ki slovi po izredni produkciji animejev in v katerem ustvarja soustavitelj studia, kultni japonski avtor Hayao Miyazaki, je v film prineslo njihovo prepoznavno estetiko klasične tehnike risanega filma v kombinaciji z 2D računalniško tehniko. V Londonu živeči nizozemski animator in ilustrator, z oskarjem nagrajeni Michaël Dudok de Wit, je film **Rdeča želva**, za katerega je začel na povabilo japonskega studia leta 2006 pisati scenarij, delal celih deset let. Ker se je želel »izogniti estetiki 'potovalnih

brošur'«, kjer so podobe prelepe, da bi nas lahko prepričale, je tudi sam odpotoval na majhen otok v Sejšelih in tam nekaj časa živel z domačini. Hodil je na sprehode, opazoval okolico in posnel na stotine fotografij.

»Film pripoveduje zgodbo na linearen in krožen način. S pomočjo časa upodablja njegovo odsotnost, tako kot lahko glasba poudari tišino. Govori pa tudi o realnosti smrti. Človek je nagnjen k temu, da se upira smrti, se je boji in brani, kar je zdravo in naravno. Toda hkrati lahko dosežemo čudovito in intuitivno razumevanje, da smo čisto življenje in da nam ni treba kljubovati smrti. Upam, da film izraža to občutje. /.../ Ideja, da bi napisal zgodbo o veliki želvi, se mi je porodila že zgodaj. Morala je biti veličastno in spoštovano morsko bitje. Morska želva je mirna in samotarska; za dolga obdobja izginja v globine oceana in vzbuja skorajda občutek nesmrtnosti. /.../ Veliko smo razmišljali o tem, koliko skrivnostnosti naj ohrani zgodba. Mislim, da filmi studia Ghibli zelo dobro uporabljajo prisotnost skrivnostnega. Skrivnost je lahko nekaj čudovitega, toda občinstvo ne sme izgubiti stika z zgodbo. Skrbno moramo ravnati z njo. In to brez uporabe besed, saj v filmu ni dialoga. Najenostavneje je razložiti nekaj z besedami, a seveda so tudi drugi načini: vedenje likov, glasba in montaža.«
- Michaël Dudok de Wit, režiser in avtor zgodbe

TEME ZA POGOVOR

ANIMIRANI FILM

Zgodovina filma se je pričela 1895. leta, ko je bratoma Lumière (Francija) uspelo združiti več do tedaj poznanih znanstvenih izumov. Le redkokdo pa ve, da se je vse skupaj pričelo (po izrednem vplivu fotografije) z animiranim filmom, natančneje raznoraznih ti. »optičnih igráč«, ki so premikale 'fotografije' in tudi raznorazne zabavne risbe.

Pri **Rdeči želvi** je uporabljena risana tehnika (na klasičen in računalniški način). Kako to opaziš? Katere vrednosti, ki zaznamujejo in formirajo animirani film kot tak – oživeti neživo, ustvarjati umetne svetove –, so ti bile pri ogledanem filmu všeč?

FILMSKA IZRAZNA SREDSTVA

Kljub temu, da epistemološko pri animiranem filmu že od samega pričetka vemo, da smo soočeni z umetnim svetom, ki je v tem primeru risan, pa se filmska forma konstituira po govorici filmske umetnosti. Kakšni se ti zdijo kadri v tem filmu? Kako razumeš čas in prostor? Kakšna je estetika tega filma?

SIMBOLNA VREDNOST FILMA

Film je alegorija o življenju, minevanju. Za življenjski prostor izbere otok, za ovire skale, morje, veter, želvo itd. Če izvzameš, da so protagonisti moški-ženska-otrok nosilci zgodbe in torej s takšnimi pomeni, kot jih nosijo sami po sebi, premisli, kaj bi lahko pomenile v filmu vse ostale stvari, predmeti? Kakšne prisposode se ti izrisujejo v tem filmu? Moški, ženska, otrok, družina preživijo mnoge težave, s katerimi konkretnimi problemi v naših življenjih bi lahko primerjali želvo, morje, cunami, pomanjkanje hrane, globel, skale itd? Komunikološke študije so prepoznale, da se ljudje pogovarjamo na najrazličnejših nivojih posredne oz. neposredne sporočilnosti. Veš morda v tem oziru, kakšne so razlike med ikono, indeksom in simbolom?

PREDLOGI ZA OGLED TUDI DRUGIH FILMOV

Deček in svet (*O Menino e o Mundo*, Alê Abreu, 2013), **Čarovnik Howl in gibljivi grad** (*Hauru no ugoku shiro*, Hajao Miyazaki, 2004), **Čudežno potovanje** (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, Hajao Miyazaki, 2001), **Kaznilnica odrešitve** (*The Shawshank Redemption*, Frank Darabont, 1994), **Ikiru** (Akira Kurasawa, 1952), **Naša mala miss** (*Little Miss Sunshine*, Jonathan Dayton and Valerie Faris, 2006), **Kapitan Fantastični** (*Captain Fantastic*, Matt Ross, 2016), **Pesem morja** (*Song of the Sea*, Tomm Moore, 2014), **Bolj čudno od raja** (*Stranger Than Paradise*, J. Jarmush, 1984), **Fantovska leta** (*Boyhood*, Richard Linklater, 2014), **Življenje je lepo** (*La vita e bella*, Roberto Benigni).

Pripravil: Rok Govednik (Zavod Vizo)