

Kolodvorska 13
1000 Ljubljana
Slovenija
T: +386 1 239 22 13
F: +386 1 239 22 16
E: info@kinodvor.org
www.kinodvor.org

Kinodvor.
Mestni kino.

Kino3Dvor: 3D prihaja v vaš mestni kino

od 31. marca do 6. aprila

Ljudem, ki jih zanima »kakovosten«, »resen« film, film kot kulturni in umetniški izraz, film torej, ki ponuja nekaj več kot zgolj zabavo in nekaj vznemirljivega ugodja, običajno ni kaj dosti mar za »dodano vrednost«, ki naj bi jo filmu prinesla izkušnja ogleda s 3D očali. In čeprav so stereoskopske podobe in gibljive slike del filmske zgodovine skoraj od samega začetka, je treba priznati, da dve kratki obdobji, ko si je ameriška filmska industrija prizadevala uveljaviti in promovirati 3D kot svojo spektakularno inovativno tehnologijo, nista prinesli prav veliko stereoskopskih filmov, ki bi si zaslužili drugi ogled.

Do pomladi 1954 (manj kot leto in pol po vpeljavi 3D tehnologije), ko je Alfred Hitchcock s filmom **Klič** **M za umor** zgolj nakazal umetniški potencial tridimenzionalnega formata, je bil prvi 3D val že mimo. V tistem času je bila tehnologija preprosto še preveč nerodna in neizpopolnjena, da bi imela možnost preživetja. Studii so zato vso svojo pozornost preusmerili k širokemu platnu ali k »sodobnemu čudežu, ki ga lahko vidite tudi brez očal«, kot so nekoč oglaševali cinemaskop. Svoj veliki *comeback* je 3D dočakal šele leta 2009 z **Avatarjem** Jamesa Camerona. Čeprav je bil **Avatar** na voljo tudi v ploskoviti 35-milimetrski različici, je postal prvi 3D film 21. stoletja, ki ga je bilo preprosto treba videti. Ali bolje: prvi film, ki ga je bilo treba doživeti v 3D. Da bi si zagotovili svoj kos pogače v trenutku, ko je zavaladalo tako rekoč vsesplošno povpraševanje po novi pogruntavščini, so kinematografi po vsem svetu v naglici množično digitizirali svoja platna. Že dolgo smo vedeli, da se bliža dan, ko bo digitalni način prikazovanja postal nov standard v filmski industriji, a ves čas se nam je zdelo, da bo do tedaj preteklo »vsaj še nekaj let«. Potem pa je z **Avatarjem** to praktično čez noč postala resničnost.

Dobrih pet let po digitalnem cunamiju, ki ga je sprožil Cameronov *blockbuster*, še vedno nimamo prav veliko zares dobrih 3D filmov. Glede na ogromne investicije, ki jih je industrija vložila v razvoj te zdaj že domala brezhibno delujoče tehnologije, je to morda slišati čudno. A treba je vedeti, da nove tehnologije same po sebi nimajo prav velike umetniške vrednosti in da se lahko pomembni filmi rodijo šele takrat, ko jih na kreativen način uporabijo vizionarski, nadarjeni režiserji. Čeprav je digitalna verzija 3D-ja še v povojih in večina 3D filmov ne ponuja kaj dosti več kot »še več enakega«, smo že imeli možnost videti nekaj presežkov. Sam zrnje od plev v grobem ločim tako, da se vprašam, ali je 3D nujna sestavina določenega filma ali ne. Če ni oziroma, drugače povedano, če je dvodimenzionalna verzija ravno tako »dobra« ali »slaba« kot 3D verzija, potem je 3D samo razmeroma neprivlačen dodatek, namenjen predvsem temu, da iz vašega žepa potegne še kak dodaten evro.

Najboljši 3D filmi so tisti, ki jih je mogoče resnično izkusiti samo v 3D. Film, v katerih je 3D ravno tako pomemben kot barve, razmerje med širino in višino platna ali glasbena podlaga. Prikazati takšne filme v 2D pomeni nekaj podobnega kot gledati film, posnet v technicolorju za široko platno, na stari črno-beli televiziji. Seveda lahko tudi tako dojamete zgodbo in užijete delček prizadevanj ustvarjalnega tima, a trditi, da ste ta film zares »videli«, bi bilo nepošteno. Paradoks je v tem, da takrat, ko imate opraviti s 3D mojstrovino, pozabite, da jo gledate v 3D, pri čemer ima prav tretja dimenzija največ zaslug za to, da nanjo pozabite.

Mnogi, ki so se oktobra 2013 udeležili prve 3D projekcije v Kinodvoru (**Klič** **M za umor**), so bili osupli. Nekateri med njimi so sprva mislili, da prikazujemo »bogokletno« novo 3D adaptacijo Hitchcockove klasike, potem pa so presenečeni ugotovili, da bomo predvajali originalno verzijo – natanko takšno, kot jo je zasnoval in režiral mojster suspenza osebno. Naslednjega dne smo presenečenje še nadgradili z

bogato ilustriranim predavanjem o dolgi zgodovini 3D-ja, ki ga je pripravil Stefan Droessler, direktor Münchenskega filmskega muzeja in strokovnjak za 3D.

Da bi primerno obeležili namestitev nove opreme, vam zdaj predstavljamo **Kino3Dvor** – teden, v katerem bomo predvajali pet 3D biserov. Nanj lahko gledate kot na hitri tečaj 3D-ja, mini festival za 3D skeptike, podaljšek Kinodvorove nedeljske rubrike Za zamudnike ali pa preprosto kot na priložnost, da vidite nekaj čudovitih 3D filmov, ki ste si jih vedno želeli ogledati, pa jih nikoli niste imeli priložnosti videti – v 3D. Najzlahtnejše med novimi 3D naslovi vam nameravamo prinašati tudi v prihodnje, občasno pa bomo kakšno vrzel zapolnili tudi s projekcijami spregledanih 3D zakladov preteklosti ali ekstravagančnih kuriozitet.

Naših pet filmov družijo to, da je 3D pri vseh ključni del »zgodbe«. Pri vsakem od njih je razlog, zakaj se je režiser odločil uporabiti 3D, drugačen, v nobenem primeru pa ni trivialen ali drugotnega pomena. Mimo tega imajo ti filmi malo ali nič skupnega. Drug za drugim se bodo zavrteli radikalen neodvisni film, ameriški studijski film, fantazijski film v *stop motion* animaciji, plesni film in dokumentarec.

Edinstvenost, moč in lepota Godardovega drugega 3D eksperimenta se skrivajo v tem, da je njegov avtor nekonformist in 3D skeptik. Godard v filmu **Zbogom jeziku** položi ploskost in abstraktnost v konkreten tridimenzionalen prostor. Godard: »Ko je tehnika še čisto na začetku, je kot otrok – ne pozna pravil. /.../ Kasneje si seveda izmislijo množico le-teh: treba je narediti tako, tega ne smeš, tistega ne smeš, mora biti ostro, mora biti zabrisano. In potem ni več tako zanimivo. /.../ Ko sem slišal za 3D, sem si rekel: 'Hej, tu ni pravil.'«

V **Jami pozabljenih sanj** nas Werner Herzog popelje v Chauvetovo jamo, da bi skupaj z njim odkrivali najstarejše ohranjene človeške slikarije v Evropi. Ker so jamski slikarji v ledeni dobi učinkovito izkoristili tridimenzionalne površine, na katere so nanašali barvo, da so naslikanim živalim vdahnili življenje, je bilo Herzogu takoj jasno, da za to, da bi »na film ujel namero slikarjev«, potrebuje 3D. Razlika med ogledom Herzogovega dokumentarnega eseja v 2D in v 3D je primerljiva z razliko med branjem prispevka o »rojstvu umetnosti« v reviji National Geographic in dejanskim vstopom v magični prostor pozabljenih sanj.

Čeprav je Wim Wenders dve desetletji načrtoval snemanje filma o Pini Bausch, prvi dami nemškega sodobnega plesa, je šele potem, ko je spoznal nove možnosti digitalnega 3D-ja, vedel, kako naj to naredi. Uporabiti 3D z namenom pokloniti se uprizoritveni umetnosti je slišati kot precej logična izbira. A tisto, zaradi česar je film **Pina** tako poseben, je, da tridimenzionalnost uporabi na način, ki da tako filmu kot scenski umetnosti povsem novo dimenzijo. Posebej ganljivi so veliki plani in način, kako Wenders odtemnjuje in zatemnjuje (Oživilja? Ali: materializira in dematerializira) telesa nastopajočih. Telesa, kot bi rekel André Bazin, »v obliki neotipljivih prikazni«.

V **Coraline** Henryja Selicka, režiserja filma **Predbožična nočna mora**, se osnovno vprašanje vrta okrog »D drugega sveta«, tridimenzionalnega paralelnega prostora na »drugi strani«, kjer živi »Druga mama« in »Drugi oče«, ki sta, z izjemo majhnih, a tako zelo pomembnih razlik, na las podobna Coralininima resničnima staršema. **Coraline** je ena od 3D klasik, ki si jih absolutno morate ogledati, in tu ne nagovarjam le staršev otrok!

Največji izziv za tridimenzionalnost pa nastopi takrat, ko je dogajanje postavljeno v prostor brez meja – v ocean, puščavo, vesolje –, tja, kjer postanejo vse referenčne točke relativne oziroma se v končni instanci vse zvedejo na »same sebe«, na lastno telo. Tisto, kar se premika v breztežnosti, je volumen potu in solza. Oglejte si **Gravitacijo** v 3D* in doživite to na lastni koži.

3D občudovalci in 3D skeptiki, združite se! Čas je za nova odkritja v Kino3Dvoru!

- **Koen Van Daele**, pomočnik direktorice za program

Če ste si **Gravitacijo v Ljubljani morebiti že ogledali, vas vabim, da si jo ogledate še enkrat. Prepričan sem, da boste potem, ko vam jo bomo ponovno zavrteli v Kinodvoru, spoznali, da najboljših 3D filmov ni dovolj gledati v 3D, ampak jih morate gledati tam, kjer so predvajani s primerno vzdrževano in redno servisirano opremo.*

Zbogom jeziku

Adieu au langage

Švica/Francija, 2014, DCP, barvni, 1:1.85, 70 minut

režija Jean-Luc Godard

scenarij Jean-Luc Godard

fotografija Fabrice Aragno

montaža Jean-Luc Godard

produkcija Brahim Chioua, Vincent Maraval, Alain Sarde

igrajo Héloïse Godet, Zoé Bruneau, Kamel Abdelli, Richard Chevallier, Jessica Erickson, Christian Grégori, Roxy Miéville

distribucija v Sloveniji Continental film

festivali, nagrade Nagrada žirije – Cannes. Nagrada ameriškega Nacionalnega združenja filmskih kritikov za najboljši film leta. Nominacija za nagrado Louisa Delluca. München. Locarno. Toronto. Vancouver. New York. Busan. Montreal. London. Mumbai. Viennale.

<http://goodbyetolanguage3d.com/>

Na sporedu: v torek, 31. marca ob 21. uri, in v četrtek, 2. aprila ob 19. uri.



»Ne slikaj tistega, kar vidiš, saj ne vidiš ničesar; slikaj tisto, česar ne vidiš.«

- Claude Monet

»ideja je preprosta ... poročena ženska in samski moški se srečata ... ljubita se, prepirata, udarci padajo ... pes se klati med mestom in deželo ... letni časi minevajo ... moški in ženska se spet najmeta ... pes se znajde med njima /.../ ... začne se drugi film ... enak kot prvi ... pa vendar drugačen ... od človeške vrste preidemo k metafori ... konča se z laježem ... in otroškim jokom«

- Jean-Luc Godard

Film, ki ga nočete videti nikjer drugje kot v kinodvorani! Poetičen vizualni esej, s katerim Godard na novo izumi 3D film. **Zbogom jeziku** je bil na festivalu v Cannesu skupaj z **Mamico** Xaviera Dolana okronan z nagrado žirije, ki sta jo tako prejela najstarejši in najmlajši režiser v konkurenci.

zanimivosti

Mestno gledališče ljubljansko je ob predstavi *Do zadnjega diha: Zdaj*, nastali po motivih Godardovega filma iz leta 1959, k programskemu sodelovanju povabilo Kinodvor. Ker Godard tudi danes ostaja tako provokativen in inovativen kot v času novovalovske klasike, je Kinodvor izkoristil priložnost, da javnosti na slovenski premieri pokaže njegov najnovejši film **Zbogom jeziku**. Medinstitucionalnemu

sodelovanju obeh kulturnih ustanov se je pridružila tudi Slovenska kinoteka, ki bo 1. aprila ob 19. uri uvrstila na spored film **Do zadnjega diha**.

Godard je s 3D tehnologijo eksperimentiral že v kratkometražcu **Les trois désastres**, nekakšnem predhodniku pričujočega celovečerca. Gre za eno izmed treh epizod v omnibusu **3X3D**, ki vključuje še prispevka Petra Greenawaya in Edgarja Pêraja. Triptih je bil leta 2013 prikazan kot zaključni film sekcije Teden kritike na festivalu v Cannesu.

iz prve roke

»Nevarnost samote je, da izgubiš samega sebe. Lahko bi rekli, da gre za poklicno tveganje, ki ga filozof prevzame, ker išče resnico in se ukvarja z vprašanji, ki jih imamo za metafizična, a so v resnici edina, ki mučijo prav vsakogar izmed nas.«

- Jean-Luc Godard, iz video pisma predsedniku in umetniškemu direktorju Filmskega festivala v Cannesu

»Ko je tehnika še čisto na začetku, je kot otrok – ne pozna pravil. /.../ Kasneje si seveda izmislijo množico le-teh: treba je narediti tako, tega ne smeš, tistega ne smeš, mora biti ostro, mora biti zabrisano. In potem ni več tako zanimivo. /.../ Ko sem slišal za 3D, sem si rekel: 'Hej, tu ni pravil'.«

- Jean-Luc Godard, iz intervjuja za Canon

kritike

»**Prezir** (Le mépris) sreča **Lassie** – recimo – v tem tipično energičnem, igrivem in ostrem komentarju o vsem od stanja filma do stanja sveta, ki ga je režiral najstarejši živeči francoski *enfant terrible*. Godardov 39. celovečerec kljub naslovu dokazuje, da ima njegov ustvarjalec še veliko povedati, pa tudi veliko različnih načinov, da to pove – od svobodne uporabe številnih videoformatov do radikalnih eksperimentov v 3D tehnologiji. 69 gosto zapoljenih minut deluje kot adrenalinska injekcija v možgane /.../. Tako kot v Godardovih najboljših delih se pomen tudi tu skriva v vznemirljivem valovanju zvoka in svetlobe, hudomušnih provokacijah in navdahnjenem filozofiranju. 'Končati pomeni začeti,' je zapisal T. S. Eliot. Medtem ko nam kliče 'adieu', Godard ustvari še eno v svoji dolgi vrsti reinvencij in prenov.«

- Scott Foundas, *Variety*

»Avantgardno delo v izvirnem in najbolj dobesednem pomenu besede.«

- Blake Williams, *Cinema Scope*

»/.../ razburljiva filmska izkušnja, ki je nabito polno dvorano kina Lumière [v Cannesu] skoraj dvignila od tal ter spremenila še eno filmsko predstavo v resničen dogodek. Čutiti je bilo električni naboj – kolektivno vznemirjenje –, do katerega lahko pride, ko se posamezniki prelevijo v skupino.«

- Manohla Dargis, *The New York Times*

»Najbolj vznemirljiv dogodek [canskega filmskega] festivala. Divje asociativna meditacija o človeštvu in zgodovini, filmskem in lingvističnem pomenu, svetu narave in naravi realnosti. Bravurozen prikaz tega, kaj lahko mojstrski formalist naredi s tehnologijo, ki jo filmi – dandanes bolj kot kadarkoli prej – preprosto enačijo s spektaklom.«

- Dennis Lim, *Artforum*

»Godard, ki je v filmu **Do zadnjega diha** obrnil na glavo pravila filmskega jezika, to tu stori ponovno.«

- Amy Taubin, *Film Comment*

»**Zbogom jeziku** je najboljši film, kar sem jih videl letos, in najboljši 3D film, kar sem jih kadarkoli videl. Kot Godardov častilec zadnjih petdeset let sem seveda pristranski. In morda se mi zdi, da moram upravičiti dejstvo, da sem (dvakrat) sedel na vlak iz Bruslja v Pariz, da bi ga videl. A film se mi zdi izreden in po nekaj ponovnih (2D) ogledih postane še boljši.«

- David Bordwell, *Observations on Film Art*

»Godardova 3D tehnika je prvi napredek v uporabi globinske ostrine po Orsonu Wellesu na vrhuncu njegovih moči.«

- Richard Brody, *The New Yorker*

»Pet let po tem, ko je **Avatar** zaznamoval lažni začetek dozdevnega novega obdobja 3D filma, je Godard tisti, ki nam pokaže prave estetske možnosti te tehnike. Le kdo drug?«

- Daniel Fairfax, *Senses of Cinema*

»To je film Jean-Luca Godarda, nizanje razodevajočih trenutkov (platno nenadoma zagori v kričeče rdečih in rumenih barvah jeseni, dve točki 3D perspektive se čudežno oddaljujeta in približujeta, Roxy nas v bližnjem posnetku gleda v oči), ki nam obenem spodnesejo tla pod nogami in odločno zarežejo v zaveso resničnosti.«

- Kent Jones, *Film Comment*

»Deroči tok pogosto nasprotujočih si misli o (med drugim) geometriji, človeški vesti, človeških izločkih, smrti, globini, ničli in neskončnosti (*l'idée* in *la métaphore*).«

- Blake Williams, *Cinema Scope*

»/.../ ko ga gledaš, je občutek približno tak, kot bi se prvič srečal z gibljivimi slikami.«

- J. Hoberman, *The New York Review of Books*

»Radikalno globoki, kiparski 3D pristop vzame ideje, ki si jih je Raúl Ruiz sposodil pri Orsonu Wellesu in Edgarju G. Ulmerju, ter jih priredi lažni resničnosti 3D tehnologije /.../.«

- Daniel Kasman, *Notebook*

»**Zbogom jeziku** je oporoka, s katero Godard zapušča svoje delo svetu.«

- Isabelle Regnier, *Le Monde*

Jama pozabljenih sanj

Cave of Forgotten Dreams

Werner Herzog, ZDA, 2010, 3D DCP, barvni, 90 minut

nastopajo Werner Herzog in znanstveni tim Chauvetove jame

Na sporedu: v sredo, 1. aprila ob 19. uri, in v nedeljo, 5. aprila ob 11. uri.



zgodba

Chauvetova jama na jugu Francije je zaradi skalnega podora, ki je zapečatil vhod, več kot 20.000 let ostala popolnoma nedotaknjena. Leta 1994 so jo odkrili trije raziskovalci, ki so v njej našli na stotine pristnih slikarjev, nastalih pred več kot 30.000 leti, ko so se po zemlji še potikali neandertalci, jamski medvedje, ledenodobni levi in mamuti. Med redke izbranice, ki jim je bilo dovoljeno vstopiti v jama, sodi tudi Werner Herzog. V dokumentarnem eseju **Jama pozabljenih sanj** s 3D kamerami razkriva lepoto in skrivnostnost tega veličastnega kraja, pri tem pa v svojem edinstvenem slogu razglablja o prvotnih obiskovalcih, rojstvu umetnosti in čudnih ljudeh, ki se klatijo okoli jame v današnjem času.

iz prve roke

»Že od nekdanj sem rahlo skeptičen glede 3D tehnologije. /.../ A ko sem videl jama /.../, mi je bilo v trenutku jasno, da moramo film nujno posneti v 3D. /.../ Na stenah se dogaja divja drama izboklin, vdolbin in krivin. To samo po sebi še ne bi zahtevalo 3D pristopa, a ker so obliko sten umetniki izkoristili in tridimenzionalnost vključili v svoje slike, ni bilo nobenega dvoma. /.../ 3D resnično obogati izkušnjo.«

- Werner Herzog

kritike

»Lahko bi uganili: če bo Werner Herzog kdaj uporabil 3D tehnologijo, jo bo uporabil za raziskovanje umetnosti, duhovnosti in narave človeškosti. /.../ Razglasiti ga za osupljivega bi bilo podobno, kot če bi o Velikemu kanjonu rekli, da je velik. /.../ Nazadnje Herzog stopi korak nazaj in pusti gledalcu, da

preprosto zre v slike brez komentarja. V bližnjih posnetkih je 3D bolj ali manj neučinkovit. A tisti dolgi posnetki apnenčastih soban in hibernacijskih vdolbin predstavljajo eno najboljših uporab 3D tehnologije doslej.«

- Kirk Honeycutt, *The Hollywood Reporter*

»/.../ dejstvo, da ne bomo nikoli vedeli, o čem so ti ljudje premišljevali, ne prepreči globokih čustev, ki jih gledanje podob vzbudi v nas. Privilegij in užitek je biti navzoč v svetem prostoru, kjer se človeško in mistično lahko prepletata, in za ta čudoviti dar se lahko zahvalimo Wernerju Herzogu.«

- Kenneth Turan, *Los Angeles Times*

»Z globokim spoštovanjem, herzogovskim občutkom bližine in minimalno 3D snemalno ekipo /.../, ki dela pod strogimi omejitvami, režiser domala komunicira s preteklostjo. Ta resnično intimni film gledalce povabi, da tudi oni vzpostavijo stik in začutijo globoko, živo povezanost s soljudmi izpred 30.000 let.«

- Lisa Schwarzbaum, *Entertainment Weekly*

»Toda ali so slike iz Chauvetove jame v resnici plod umetnikov, ki so zavestno ustvarjali tisto, čemur danes pravimo umetnost? To je seveda nemogoče vedeti, a prav nedoumljivo ali skrivnostno v človeškem vedenju je tisto, kar sproži silovito iskrenje v Herzegovih sinapsah. Nihče ni živel v teh jamah, pripomni; uporabljali so jih za slikanje in morda obrede. Predstavljati si skuša njihove misli 'prek brezna časa'. Sprašuje se, ali so ponoči sanjali in jokali. Platonovo alegorijo jame ponazori s Fredom Astairom, ki pleše s svojimi sencami v *Bojangles of Harlem*, znamenitem poklonu – danes ga štejemo za politično oporečnega – Billu Robinsonu v filmu **Doba swinga (Swing Time)**. /.../ Spustite se v globino s čarobnimi očali na nosu in ne bo vam žal.«

- Joe Morgenstern, *The Wall Street Journal*

»Te slike so primitivne in hkrati sofisticirane; ukrivljenost sten (posnetih z izostrenim občutkom za teksturo in globino v 3D tehnologiji) pomaga ustvariti iluzijo gibanja, ki nakazuje – kot pravi Herzog – 'obliko proto-filma'. In tako kot pri filmu prav tisto, kar omogoča človeško zaznavo – izpostavljenost svetlobi in naravnim silam –, nazadnje pospeši njihov razkroj. /.../ 3D v nekaterih zunanjih posnetkih deluje zgrešeno, z glavobol vzbujajočimi popačenji in na glavo obrnjenimi posnetki iz roke; a glede na Herzogovo hudomušno naravo in pogosto skeptičen pogled na Hollywood morda da ne gre povsem za naključje.«

- Justin Chang, *Variety*

»Film /.../ predstavlja protiutež vsem tistim drugorazrednim animacijam in bombastičnim igranim atrakcijam, ki so jim pritisnili 3D nalepko. Oglejte si ga. Popeljal vas bo na kraj, ki ga ne boste kmalu pozabili.«

- Michael Phillips, *Chicago Tribune*

Coraline

Coraline

Henry Selick, ZDA, 2009, 3D DCP, barvni, 100 minut

+ predfilm: **KOYAA – Roža**, Kolja Saksida, Slovenija, 2013, 3D DCP, 3 minute

glasovi Dakota Fanning, Teri Hatcher, John Hodgman, Ian McShane, French & Saunders

distribucija Karantanija cinemas

Na sporedu: v soboto, 4. aprila, in v ponedeljek, 6. aprila ob 17. uri.



zgodba

Coraline vstopi skozi skrivna vratca v svojem novem domu in odkrije svet, ki je skoraj do pičice enak njenemu, le veliko boljši. A ko fantastična pustolovščina postane nevarna in jo njena »Druga mama« skuša obdržati za vedno, mora deklica uporabiti vso svojo iznajdljivost in pogum, da bi se vrnila domov. Film, ki ga je režiser **Predbožične more** Henry Selick posnel po knjižni uspešnici Neila Gaimana, je mračna pravljica, prepojena s klasičnim pripovedništvom, rokodelsko spretnostjo in dobro staro filmsko magijo. **Coraline** je prvi *stop motion* celovečerec, v celoti posnet v 3D tehnologiji.

iz prve roke

»Računalniško animirani filmi so osupljivi, a počasi začenjajo izgubljati svoj smisel in moč. *Stop motion* tehnika je bolj surova, bolj starodavna. To je tisto, kar mi je všeč pri njej. /.../ Poleg tega so mi pri srcu njene nepopolnosti. /.../ Mislim, da so prav nepopolnosti tisto, kar privlači gledalce. Stremimo sicer k popolnosti, a dosegli je ne bomo nikoli. In bila bi napaka, če bi jo, ker potem vse skupaj ne bi imelo smisla. Potem bi delali računalniško grafiko. /.../ Snemanje v 3D se mi je zdel najboljši način, da ujamem bistvo *stop motion* animacije; da gre za *resnične* lutke, *resnične* sete, *resnične* rekvizite. /.../ Poleg tega je tudi sama zgodba zahtevala nekaj magičnega. /.../ Iskal sem tisti trenutek iz **Čarovnika iz Oza**, ko Dorothy iz svojega dolgočasnega črno-belega sveta prestopi v barve. Zdelo se mi je, da bi to lahko na bolj subtilen način naredili s 3D-jem. Zelo zgodaj smo se tudi odločili, da s tehnologijo ne bomo pretiravali, ampak jo bomo uporabili, da bi podprli zgodbo. /.../ Z njeno pomočjo smo občinstvo hoteli zapeljati, da vstopi v ta drugi, boljši svet /.../, tako kot Coraline vstopi v 'Drugi svet' pod vplivom 'Druge mame'. /.../ Strinjam se z Neilom, da ravno tako kot njegove knjige tudi film ni nujno namenjen otrokom. Neil piše za dve skupini bralcev; za otroke in za svoje zveste odrasle oboževalce /.../, a vedno gre za isto vrsto sprevrženih, domiselnih in čudovitih zgodb.«

- Henry Selick

»Henry tehnologijo uporablja na popolnoma drugačen način kot drugi režiserji. Pri drugih gre vedno za približevanje, za metanje stvari proti gledalcu, pri Henryju pa gre za oddaljevanje, za definiranje prostora s pomočjo iluzije. /.../ To mi je najbolj všeč pri **Coraline**.«

- Neil Gaiman

kritike

»Otroci so naravni geniji, ko gre za izmišljanje alternativnih resničnosti; domiselnih svetov, v katerih lahko do konca izživijo svoje želje in strahove. Tudi odrasli seveda redno obiskujejo izmišljene svetove – pogosto s psihoterapevti v vlogi potovalnih agentov. Dodajte tema zainteresiranima skupinama milijone, ki ljubijo fantazijsko bogate knjige Neila Gaimana, ter tiste, ki obožujejo sanjsko vzdušje **Predbožične more** režiserja Henryja Selicka, in dobili boste občinstvo za **Coraline**: vse. Ta razburljiva *stop motion* animirana pustolovščina je vrhunec v Selickovi karieri ustvarjanja ročno izdelanih čudežnih dežel, v katerih lepoto prepleta s skrajno srhljivim vzdušjem.«

- Lisa Schwarzbaum, *Entertainment Weekly*

»Tretja dimenzija je s **Coraline** postala polnoletna. Gre za prvi sodobni film, v katerem tehnologija ni uporabljena kot cenen trik, ampak je 3D izkušnja neločljivo povezana z zgodbo. **Coraline** je izjemen dosežek domišljije, čarobna zgodba z resnično zloveščim pridihom. /.../ Film sicer nosi oznako PG [ogled v spremstvu odraslih], a je bolj kot za najmlajše izmed nas primeren za odrasle. /.../ Vsak kader v filmu 'je bil težko prigarán', je izjavil direktor fotografije Pete Kozachik /.../, a tega med gledanjem **Coraline** sploh ne opaziš, saj te dogajanje popolnoma prevzame. Kako redko in kako čudovito je to?!«

- Kenneth Turan, *Los Angeles Times*

»Največje vrline **Coraline** so tiste najbolj temačne. Ta na videz nedolžna 3D animacija naslika mračno vizijo sodobne družine – kot nekaj, od česar je treba pobegniti – in prikaže domišljijo kot nekaj preveč zastrašujočega in samouničujočega, da bi lahko ponudilo zatočišče. Dejstvo, da film vse to naredi znotraj žanrskih omejitev otroškega filma, vse skupaj dela še toliko bolj srhljivo in evokativno. /.../ Kot bi gledali *Alico v čudežni deželi* ali *Skozi zrcalo in kaj je Alica našla na drugi strani*. Film je metaforični izlet skozi obrise podzavesti, kjer se vedno skrivajo pošasti – pod talnimi deskami ali pa za najbližjim vogalom. To je LSD trip, preden prijaznim ljudem zrastejo čekani in se ob tvojem kričanju začnejo krohotati. /.../ Kot igrani film bi bila **Coraline** preveč dobesedna in bodisi preveč strašljiva bodisi preveč absurdna (ali pa oboje). S pomočjo *stop motion* animacije filmski ustvarjalci nezavedno grozo spremenijo v prijetne slike, to pa jim omogoči, da gredo dlje in globlje.«

- Mick LaSalle, *SF Gate*

»Videz in vzdušje bosta odraslo občinstvo občasno morda spomnila na sanjske pokrajine Tima Burtona /.../, Guillerma del Tora in Davida Lyncha. Tako kot njih tudi Selicka otroštvo ne zanima kot stanje sentimentalizirane, pasivne nedolžnosti, ampak kot aktivno, viharo obdobje dovtetnosti, v katerem je zavest prizorišče čudovite in včasih neznosne drame. /.../ Uporaba 3D-ja je neobičajno pretanjena. /.../ Selick s pomočjo tehnologije svoj svet naredi globlji in zanimivejši. Seveda pa je njegova *stop motion* tehnika, ki temelji na lutkah namesto na risbah, že sama po sebi nekakšna tridimenzionalna animacija. Očala, ki si jih nadeneš, torej niso neka nesmiselna igračka, ampak zgolj pripomoček, s katerim lahko vidimo, kar je že tako ali tako tam. In tisto, kar je tam, na platnu, je skoraj več, kot lahko vsrkamo vase ob enem ogledu.«

- A. O. Scott, *The New York Times*

Pina

Pina

Wim Wenders, Nemčija, 2011, 3D DCP, barvni, 1:1.85, 106 minut

nastopajo Pina Bausch in plesalci Tanztheatra

distribucija Continental film

<http://www.pina-film.de>

Na sporedu: v nedeljo, 5. aprila ob 19. uri.



zgodba

Wim Wenders in Pina Bausch sta se več kot dvajset let poigravala z mislijo, da bi skupaj posnela plesni film. A šele ko je digitalna 3D tehnologija postala dostopna, je Wenders našel format, s katerim je bilo mogoče na veliko platno prenesti plastičnost in čustveno izraznost Pininega gledališča Tanztheater. Poleti leta 2009 je sredi priprav na snemanje koreografinja nenadoma umrla. Wenders se je odločil, da bo s projektom nadaljeval in »namesto filma s Pino posnel film za Pino«. **Pina** je postal prvi evropski 3D art film. Mnoge art kinematografe je spodbudil k temu, k čemur je **Avatar** spodbudil komercialne kinematografske verige: k digitizaciji platen in namestitvi 3D opreme.

iz prve roke

»Med snemanjem **Pine**, ko smo delali 'tihe portrete' vsakega izmed plesalcev, se mi je začelo svitati, kaj bi 3D tehnologija lahko ponudila v kontekstu igranega filma. Šlo je le za bližnje posnetke, a zdelo se mi je, kot da jih vidim (ali snemam) prvič. To so bile 'obrazne pokrajine', ob katerih se mi je naježila koža. Zaželel sem si, da bi lahko o vsakem izmed teh ljudi povedal zgodbo. Bili so tako blizu, tako človeški, tako resnični, tako intenzivni ... Prepričan sem bil, da bi šle zgodbe, ki bi jih pripovedovali s tem novim jezikom, gledalcu naravnost do srca, da bi se ga dotaknile na globoko eksistencialen način. /.../ Čeprav v **Pini** tretjo dimenzijo potrebujemo, se hkrati po svojih najboljših močeh trudimo, da bi občinstvo prav to 'zmagano nad prostorom' pozabilo. Plastičnost ne bi smela vzbujati pozornosti, ampak

bi morala biti skoraj neopazna in Pinino umetnost tako še bolj potisniti v ospredje. /.../ Vsi smo prišli do trapastega in povsem napačnega zaključka /.../, da je 3D strogo vezan na akcijo in posebne učinke. To ni res! Drži sicer, da so ga v tovrstnih filmih začeli uporabljati, a to še ne pomeni, da je temu namenjen. /.../ 3D ima v sebi sposobnost, da gledalca vplete v dogajanje na drugačen način kot dvodimenzionalni film. Stimulira celo druga področja v možganih! Zgodbo torej nedvomno lahko poveš na drugačen način. /.../ 3D je skrajno 'človeški'. Večina nas ima dve očesi, zato svet in svoja življenja vidimo v treh dimenzijah. Zdaj lahko na enak način končno gledamo tudi filme, le da ti [3D filmi, ki jih dandanes delajo] nimajo nikakršne zveze z našimi življenji. To je tisto, kar jim manjka. Vem, da malce pretiravam, ampak zdi se mi, da nam jemljejo pravico do človeške izkušnje v 3D. Njihov 3D ni niti najmanj podoben temu, kar vidimo s svojimi očmi. To je umeten konstrukt.«
- Wim Wenders

kritike

»Wenders je dokumentarec posnel v 3D-tehniki. Posledica ni samo izostren občutek za globino odra, ki ga naseljujejo plesalci, ampak tudi skoraj taktilna navzočnost gledalca. Izjemno sposobnost za posredovanje žive ustvarjalnosti je Wenders pokazal že v filmu **Buena Vista Social Club**, s **Pino** /.../ pa je ustvaril težko presežen vzorec, kako se streže plesni umetnosti.«
- Peter Kolšek, *Delo*

»Vprašanje se glasi: Kaj ti da **Pina**, česar ne bi mogel dobiti, če bi gledal Tanztheater v živo? Odgovor: Več kot si sploh lahko predstavljaš. A tu ne gre le za prizore na prostem ali za dejstvo, da smo plesalcem tako blizu, da jih lahko slišimo sopihati. Gre tudi za Wendersovo odločitev, da film posname v treh dimenzijah in tako naredi prvi veliki preskok v stereoskopski tehnologiji po **Avatarju**. /.../ Filmsko zgodovino lahko prečešete po dolgem in počez, a težko boste našli lepšo, bolj neprisiljeno ali bolj bežno upodobitev meje med živimi in mrtvimi.«
- Anthony Lane, *The New Yorker*

»Film /.../ je več kot elegija; Wendersova pedantna uporaba 3D-ja daje nastopom telesnost in intimnost, kakršnih v plesnem filmu še nismo videli.«
- Andrea Gronvall, *Chicago Reader*

»Wendersov plesni dokumentarec **Pina** – še en dokaz, da najnovejša 3D tehnologija nikakor ni namenjena le vihtečim nožem in fantastičnim zgodbam – ponuja večdimenzionalno zabavo, ki bo navdušene obiskovalce kulturnih prireditev spravila v stanje ekstaze.«
- Leslie Felperin, *Variety*

»Tega je torej zmožna 3D tehnologija, kadar je uporabljena kot umetniško sredstvo in ne zato, da bi dvigovala cene vstopnicam ali reciklirala risanke! Da bi se poigral s človeškim zaznavanjem dimenzionalnosti, Wenders v popolnem sozvočju z zanimanjem Pine Bausch za telesa, ki se gibajo (padajo, krilijo, se plazijo, skačejo) skozi prostor, uporabi to staro-novo, zanimivo-zabavljajško tehnologijo kot nekaj subtilnega in globokega in ne zgolj kot cenen trik. Rezultat je ... uau!«
- Lisa Schwarzbaum, *Entertainment Weekly*

»Odločitev za 3D tehnologijo je bila genialna poteza, a le zato, ker je uporabljena na tako nevsiljiv način. Občutek proscenija je bolj ali manj ohranjen, a nevidna stena, ki v večini plesnih filmov stoji med kamero in plesalci, tu izgine. 3D kamera se dovolj približa plesalcem, da poudari njihovo telesnost in jih umesti v topljiv prostor, hkrati pa nikoli ne moti njihovega plesa.«
- Joe Morgenstern, *The Wall Street Journal*

»V **Pini** smo priča najbolj vznemirljivi uporabi 3D tehnologije po **Avatarju**. /.../ Prvič po **Avatarju** je tehnologija uporabljena na način, ki gledalca vsrka v film; odpelje ga naravnost med plesalce in mu pravzaprav ponudi edinstveno priložnost, da dogajanje opazuje prav iz sredine vsega gibanja.«
- Kenneth Turan, *Los Angeles Times*

Gravitacija

Gravity

Alfonso Cuarón, ZDA/Velika Britanija, 2013, 3D DCP, barvni, 1:2.35, 91 minut

igrata Sandra Bullock, George Clooney

distribucija Blitz Film & Video Distribution

<http://gravitymovie.warnerbros.com/>

Na sporedu: v ponedeljek, 6. aprila ob 19. uri.



zgodba

Dih jemajoči triler, v katerem se na videz rutinska vesoljska misija spremeni v divji boj za preživetje. Inženirka na prvem vesoljskem poletu in veteranski astronaut po trčenju z razbitinami satelita izgubita vse stike z Zemljo in ostaneta izgubljena v neskončni črnini vesolja. Ta tehnično brezhibni, vizualno spektakularni in shrljivo realistični film preprosto morate doživeti v 3D. Sedem oskarjev, med drugim za režijo in fotografijo.

iz prve roke

»[3D filmi] so običajno obupno narejeni. Obstaja le peščica del, v katerih je tehnologija uporabljena na celovit način: **Pina, Jama pozabljenih sanj, Pijevo življenje, Avatar** – in to je to. Za večino drugih je 3D nekaj, česar se domislijo šele v postprodukciji; nekaj, s čimer poskušajo dvigniti tržno vrednost filma, ki je bil posnet v 2D. Moj namen ni zagovarjati medija, a film, ki je že zasnovan z mislijo na 3D, te lahko resnično osupne. Gre za ustvarjalno orodje, ki so ga le redki znali izkoristiti. Z njegovo pomočjo lahko gledalca popolnoma posrkaš v dogajanje. To je bil tudi naš cilj. Hoteli smo, da bi gledalec skupaj s Sandro plaval skozi vesolje in bil z njo, ko proti njej letijo razbitine. Oglel **Gravitacije** v 2D po mojem mnenju predstavlja le dvajset odstotkov izkušnje.«

- Alfonso Cuarón

kritike

»Tako fascinantnih posnetkov, ob katerih se zdi, da je 3D tehnologija končno dobila svoj razlog obstoja, v kinu že dolgo nismo videli. /.../ **Gravitacija** je eden izmed tistih filmov, ob katerih vse besede izgubijo pomen. To je delo, ki ga je preprosto treba videti.«

- Denis Valič, *Radio Ars*

»Magična vizualizacija v doslej najpopolnejši 3D izvedbi.«

- Bojan Kavčič, »Najboljši filmi 2013«, *Ekran*

»'Pravo' vesoljno doživetje, kjer s fatalnim pogledom na Zemljo povsem pozabiš, da je vse računalniška animacija.«

- Nina Zagoričnik, »Najboljši filmi 2013«, *Ekran*

»Ko gledate Cuarónovo **Gravitacijo**, si rečete: če bi filmu pustili, da je film, če bi mu torej pustili, da izkoristi ves svoj potencial, potem bi vsi filmi, ki smo jih videli do sedaj, izgledali le kot predzgodovina filma. Kajti **Gravitacija** je prav to: film, ki mu pustijo, da je film. /.../ prav film, ki mu pustijo, da je film in da izkoristi ves svoj potencial, je edini sposoben življenje, ki je nemogoče in ki mu zmanjkuje kisika, preleviti v Dogodek, v fetalni spektakel metafizike, v avantgardni balet morastega nelagodja, tesnobe, treme, napetosti in smrtne tišine. Film je nemogoče življenje, ki ne potrebuje Besede, da bi se rodil. Če bi znal Bog z vesoljem početi to, kar zna film, recimo **Gravitacija**, potem samo vesolje ne bi bilo taka potrata prostora.«

- Marcel Štefančič, jr., *Mladina*

»**Gravitacija** je v resnici edini film po **Avatarju**, za katerega se da mirno reči, da je vreden višje cene vstopnice za 3D-projekcijo. Če ne iz drugega razloga, pa zato, da se v teh časih, ko na vsakem koraku trobimo, da se 'edine dobre stvari dogajajo na televiziji', spomnimo, da je tudi v kinematografski izkušnji še vedno lahko nekaj čarobnega.«

- Ana Jurc, *MMC RTV SLO*

»**Gravitacija** nas kot film o filmu paradoksalno vrne na začetek 20. stoletja, v čase izuma filma, v njegova prva desetletja, ko je zbujal navdušenje med njegovimi avtorji in občinstvom, denimo, ko sta brata Lumière posnela bližajoči se vlak. Spomni nas na čase, ko še ni bilo jasno, kaj vse bo izum kamere in njene odcepitve od ene točke 'gledanja' – torej razrez na kadre – sploh prinesel. Vrne nas v situacijo velikega entuziazma, ko se je zdelo, da je film področje neskončnih možnosti in eksperimentov. Kot vemo, je film postal predvsem umetniško orodje za pripovedovanje zgodb, ki so na toliko načinov oblikovale duha 20. stoletja. V dobi, ko nas Hollywood zasipa z infantilnimi spektakli, oropanimi globine ali vsaj narativne strukture, se zdi **Gravitacija** eden v vrsti odgovorov filma na vprašanje, zakaj je kot umetnost sploh na svetu.«

- Jela Krečič, *Delo*

»Že mogoče, da jo kritiki slavijo kot mejnik v filmski zgodovini; pogumen novi način spajanja spektakla in inteligence; paradigmatični premik v slogu Kubrickovega filma **2001: Odiseja v vesolju**, križanega s **Prihodom vlaka na postajo La Ciotat** bratov Lumière – a v resnici ni besed, ki bi lahko opisale izkušnjo **Gravitacije**.«

- Jason Gorber, *Twitch*

»**Gravitacija** je nekaj precej redkega: izredno popularen visokoproračunski hollywoodski film z bogatim estetskim izkupičkom. Pristno eksperimentalna **Gravitacija**, ki odkrito izhaja iz formalnih možnosti filma, je delo v tradiciji **Nestrpnosti** D. W. Griffitha, **Napoleona** Abela Gancea, **Olimpijade v Berlinu** Leni Riefenstahl in **Ptičev** Alfreda Hitchcocka – pa tudi svojega najbolj očitnega predhodnika, Kubrickove **2001: Odiseje v vesolju**. Lahko ji rečete tudi *blockbuster* modernizem.«

- J. Hoberman, *The New York Review of Books*

»Cuarónova vsega odvečnega slečena in napeta **Gravitacija** je morda najdražji avantgardni film ali pa najbolj dostopno, širokemu občinstvu privlačno eksperimentalno umetniško delo vseh časov. /.../ Tako kot so se astronauti /.../ ob prvem pogledu na Zemljo od zgoraj počutili, kot bi se ponovno rodili, preprosta moč **Gravitacije** oživlja čudenje nad filmskimi upodobitvami vesolja in vrne integriteto velikim filmskim uspešnicam.«

- Eric Henderson, *Slant*

»/.../ skrajno napeta vesoljska odisejada; delo, ki ga zaznamuje velika pripovedna preprostost in vizualna kompleksnost.«

- Justin Chang, *Variety*

»Vizualna kontinuiteta je tako elegantna, da se zdi, kot bi se v vesolje podal Max Ophüls. Rezultat je film, ki bo tako privržence kot priložnostne navdušence pripravil do tega, da se bodo odprtih ust spraševali: 'Kako za vruga so to naredili?', ter si ga znova in znova želeli ogledati, pa čeprav samo zato, da bi vsrkali njegovo virtuoznost.«

- Todd McCarthy, *The Hollywood Reporter*

»/.../ najboljša reklama za 3D po **Avatarju** /.../. Čista filmska nirvana.«

- Matt Mueller, *Thompson on Hollywood*

»/.../ uporaba 3D tehnologije prekaša celo Cameronove dosežke v prizorih letenja v **Avatarju**. /.../ film v dobrih 90-ih minutah na novo napiše pravila filmske umetnosti, kakršno smo poznali doslej.«
- A. O. Scott, *The New York Times*

»Bil sem osupel, popolnoma na tleh. Mislim, da gre za najboljšo fotografijo vesolja, za najboljši film o vesolju, kar jih je bilo kdaj narejenih. To je film, ki sem si ga že zelo dolgo želel videti.«
- James Cameron