

Anja Banko

Dušan Kastelic

»Vsekakor mi je zelo koristilo, da sem v svojem prejšnjem življenju narisal stotine stripovskih zgodbic«

Dušan Kastelic (1964) je večkrat nagrajeni filmski animator, eden gverilskih pionirjev 3D animacije na Slovenskem, uveljavljeni stripar ter ustvarjalec računalniških iger. Obenem je Kastelic tudi neutruden družbeni aktivist, ki se v rodnem Zasavju s »čopičem« v roki bori predvsem za ekološko ozaveščenost družbe in prepoznavanje človeškosti v odtujenem svetu. Njegovi animirani filmi in videospoti, kot so na primer že kulturni **Perkmandelj** (2011) za skupino Orleki, sladko-grenka animirana ljubezensko-družinska zgodba po pesmi Iztoka Mlakarja **Čikorja an'kafe** (2008) in na lanskem Festivalu slovenskega filma ter nekaterih drugih ključnih svetovnih festivalih večkrat nagrajena antiutopistična parabola **Celica** (2017) izražajo vedno inovativno, detajlno poglobljeno in idejno ter slogovno razdelano avtorjevo umetniško žilico.

Intervju predstavlja vpogled v avtorjev umetniški razvoj in razstira njegove miselno-ustvarjalne procese, ki se nikakor ne pustijo ukalupiti v eno samo ustvarjalno »celico«.

foto: Miloš Radosavljevič



Od kod ideja vizualne podobe za film *Celica*? Vizualno film spominja na vaš strip, objavljen v kulturni rubriki časnika *Delo* (*Kulturčniki*) – močitelj, ujet v »škaflo« (oziroma stripovski okvirček), ki se prebije na plan in konča, izgubljen v drugem tekstu ... Tudi sicer ste najprej začeli risati stripe, potem pa ste postali še animator.

Začnimo od začetka ... Kot mulc sem sanjal, da bom nekoč risal stripe. Take, kot je *Zagor* ali *Flash Gordon*. Nekje proti koncu osnovne šole sem prvič videl stripe mladih striparjev iz Zagreba, ki so ustvarjali pod imenom Novi kvadrat. Za mulca iz Zasavja je bil to kulturni šok! Njihove ideje so bile nekaj novega in vznemirljivega. Prvič sem spoznal, da je lahko strip mnogo več od napete zgodbe. Čez noč sem opustil ideje, da bi narisal novega *Zagorja*, in se odločil, da bom nekoč postal član Novega kvadrata. Le da takrat še nisem vedel, da je skupina že nekaj let prej razpadla, tj. leta 1979 ...

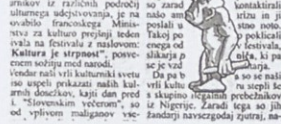
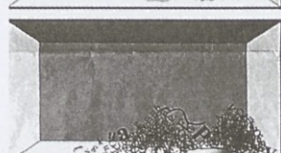
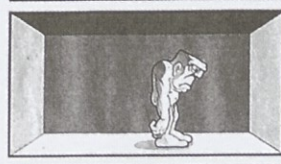
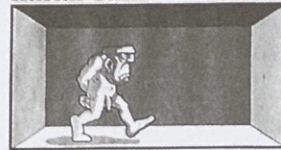
Mnogo pozneje (leta 2002), ko sem bil že dokaj uveljavljen stripovski avtor, so mi pri časopisu *Delo* predlagali, da bi za njihovo kulturno stran risal kratek strip v nadaljevanjih. Dali so mi popolnoma proste roke, zato sem se odločil, da izživim neuresničene ambicije iz otroštva in narišem strip v stilu zagrebškega Novega kvadrata. Kot nekakšen *homage* junakom moje mladosti! Narisal sem strip o čudnih bitjih, ki bivajo v stripovskih okvirčkih in si želijo od tam na vse načine pobegniti. Pri risanju sem zelo užival, ideje so postajale iz epizode v epizodo bolj drzne ... Junak je po nekaj epizodah končno pobegnil iz stripa in se začel sprehajati po časopisu. Imel sem veliko zamisli, kaj vse bi lahko počel, osvojen stripovskih okvirjev: lahko bi hodil po strani, spreminjal naslove člankov in delal zgago kot nekakšen tiskarski škrat ... Žal so se tehnični uredniki kmalu naveličali mojih eksperimentov in mi zabičali, da se moram s stripom omejiti na prostor, ki mi je dodeljen. To pa je postalo dolgočasno, zato sem strip prekinil. Škoda.

V zvezi s kontekstom nastanka *Celice* – strip in film verjetno izhajata iz drugačnih smernic, bolje rečeno, trenutkov razmisleka. Sama strip berem kot tragikomično metaforo ujetosti v prostoru slovenske kulture (glede na kontekst objave v kulturni rubriki), medtem ko je »filmska« *Celica* seveda zastavljena kot čisto samosvoji tekst: abstrakten in abstrahiran prostor (zaporniške celice-škafle, ki v presvetljeni modrini deluje kot nekakšen terarij, ponuja možnost bolj univerzalističnega branja z očitno družbeno-kritično noto, kot kritiko pasivne družbe istosti, ki drugačnost zavrača in jo poskuša zatreti. A konca sta različna: če v stripu izhoda iz istosti še ni, se v filmu junak upre, dobesedno izkorenini in spleza iz celice-škafle drugam, ven ...

Kot ste sami ugotovili, je bil strip precej drugačen od filma. Strip je bil precej zabaven, medtem ko je vzdušje v animi-

6 e-pošta kultura@delo.si

Kulturčniki



»Promocija« slovenske kulturni rizu
 Naši kulturniki
 Skupina slovenskih kulturnikov, ki sodelovala na mednarodnem festivalu »Kultura je trpotna« je poskrbela za škaflo brez primer!

Pišo Zdravko Dren
 Skupina petih slovenskih kulturnikov iz različnih področij uilnega idejstva, je na oravsko francoskega Misia-čala na festivalu z naslovom: *Kultura je strpnost*, povsem sotiču med narodni vendar nali vili kulturniki svetni me upeti prikazati naših kulturnih dosežkov, kajti dan pred i. »Slovenskim večerom«, so od vplivom mulganov vse-

Likovne zgodbe zavzenijo d

Pogovor s Alenom
 Rob, Igra solz, Dvoje, Še je enigmatiče s katerim Alen Ožbolt gostuje v Moderni

V spodnjih prostorih Moderne galerije je dan na ogled razstava R. Alena Ožbolta. Umetnik, ki je v 80. in 90. letih deloval v znani skupini v spodnjih prostorih Moderne galerije pa menjuje nekaterih nudi čela z delom v tej skupini. Sam se s tem ne strinja popolnoma ...

Z našim zadnjim projektom v spodnjih prostorih Moderne galerije se zdi, da stične površine skupine VSSD, ki ste ji prej bili pripadali. Ali gre za kontinuiteto?
 Po zadnjem (skupnem) projektu Sika sika II. – in predstavitvi VSSD na Beničkem bencalu '95 – sem se začel namostnjo ukvarjati s projektom Mesecnik, s katerim sem vzpostavil distanco do svojega prejšnjega dela, torej abstraktarjanja v skupini VSSD, tematiziral nove vsebine in motive. Zavedal sem se, da se individualno delo močno razlikuje od skupinskega, in se zelo počasi spoznal, se posvečal pri delu za razstavo Introspekcija v celiki Galeriji osobne umetnosti leta 1999), da dejansko ne morem zanikati ali brisati svoje preteklosti: ta je del mene, moje izkušnje. Kljubno pa, da je pri mojem sedanjem delu ne gre za kontinuiteto, ampak diskontinuiteto.

Ali lahko to nekoliko pokažemo?
 Ne gre za ričetni ali ravno linijo, enostavno, enostavno pot ustvarjanja, ampak za nečlendarne, vsebne in zelo različne teme v mojem delu. To ni naspredek ali sledenje eti, osnovni ideji, ampak se prepletajo zelo različni motivi in priprosi pri projektih. Gre tudi za ustvarjanje, prekinjanje – Rode bi rekel suhe veje – in čeprav bodo nekateri pri moji novi postavitvi videli sledove VSSD (to je opazil tudi Igor Zabel v svojem tekstu), bodo verjetno opazili tudi, da sem storil močno zavez. Postavitve ali prototipe slike, ki jih je podpisovala skupina VSSD, so bile celotne, vključevale in oblikovale so vse dimenzije prostora, torej stene, strop, tla, prostor v celoti. Na razstavi Rob, Igra solz, Dvoje, Še pa se dela iz sredstva umikajo v robove in v kote.

Prej našim se je likovna kritika zaprla, da – če ne goro izjavo izjavo iz konteksta – gre pri vašem delu za »brezobno dekonstrukcijo«.
 Ta pripomba se mi zdi irelevantna. Moje delo je posledica angažiranih in kompleksnih procesov, ki pa niso zgolj likovni, miselni, ustvarjalni ... ampak so tudi nevarni, destruktivni postopki, lahko so zelo osebni, čustveni in so hkrati relevantni, mnogo širši, torej družbeni in socialni vplivi. Kombiniram različne pristope, racionalne in iracionalne, hipne, neposredne in počasne, premišljene – in ti nikoli niso mi brezobni misli dekonstruktivni.

Vendar je meja med dekonstrukcijo in umetniško izpovednostjo prav pri elementih ornamena precej zabratna.
 Ornamenat ni zločin, če parafraziram, znan Loosov manifest z začetka 20. stoletja. V kontekstu racionalizma in čiščenja odvečnih vsebin in ne-

povedan močni trendi in simboli pripadnosti sodobnemu medijem. Ornamenat je opazni tuši v delih modernizma, abstraktnega ekspresionizma in je posebej v popartu, ko ornament ni bil le inšpiracija, ampak je imel mesto znotraj polja umetnosti. Po modernizmu pa sovmno lahko brez stama in brez karnavala uporabljali spojnice ali privzete ornamente, jih interpretirali, negirali, rekonstruirali ...

Kakšno vlogo pa ima ornament v vaših delih?
 V kontekstu pečelnih risb sploh nikoli ne omenjam ornamenta, govorim o pisavi v pesku, o gostem krojenju matricala ali tudi o pisavi peska. Govorim, kar je lastno pesku in njegova izhaja, gibanje oblik, celo pisava. To, kar se tu dogaja, je načelo metamorfoze oblike, dinamično, gibljivo. Henri Ford delimo piše o 'tvi oblik' in 'čaka se mi delo postati, je mečubno' – zavrne klasično opozivje oblika-nov, saj je nov skrvina pri oblikovanju dela in njegova podoba je neprestano menjavanje med svojo in 'njeno' formo.

Kakšen pomen imata pri risbi »peška detajl in kompozicija«? Kako konkretno »gradite« svojo pečeno postavitve?
 Preprosto, iz srednje naravnane. Zanimivo je, da je literarni gledalec ob pogledu na leščice pečene ribe prva asociacija pečena, pravzaprav pamešana mandala tibetanskih menhov, čytra gre – ob vsem sprotovanju do mandala in njihovega sporočila – pri pečeni risbi za njeno nasproje. Menih namreč vedno znova in znova zapisuje mandala, dočen in fiksan znak, ki mora biti vedno enak, ker je znak in zgoda je treba postojati. Moje pečene ribe pa so vedno drugačne, različne in ni ponovitve, vsako obliko drugo. Pri zadnji razstavi sta, denimo, pečena motiva precej manjših dimenzij glede na prejšnje postavitve. Imata nekoliko »lomljene« dimenzije; eden je lahko simboli prta, mize, drugi je simboli za preprogo.

Naslov razstave je dolg: Rob, Igra solz, Dvoje, Še. Ali gre lahko različno?
 Mimogrede, naslovi so seji nekomo adeli poetični, dejansko pa so spojenosti, brez poziranja pri Nietzscheju. Še je naslov Lacanove knjige, Igra solz je film Neila Jordana. Ne zanima me citiranje ali upravljanje teorije, filma ... Ti naslovi preprosto najbolje ustrezajo delom in jih najbolje imenujejo, ubesedijo.

Torej niste listali po Lacanu in pri njem iskali nardih?
 Sploh se, seveda pa je zelo inspirativan in preložen. Navdušuje, navdušuje in stimulira me veliko stvari v življenju; prav golko stvari me lahko tudi boli, destabilizira, ovira. Problem odnosa med teorijo in umetnostjo je večji in močnejši naravi

k

Dušan Kastelic

vtis! Moraste sanje pa so se v naslednjih letih zelo pogosto ponavljale. Počasi mi je postala všeč ideja o morečem, zadušljivem vzdušju in ljudeh, ki so napol drevesa. Bila je vizualno močna. Zdelo se mi je, da bi jo lahko kdaj uporabil.

Leta 2014 sem se odločil, da je skrajni čas, da naredim nov film. Že nekaj let prej sem načrtoval film po ideji drugega avtorja, vendar se je zadnji trenutek zapletlo z avtorskimi pravicami. Takrat sem se spomnil ideje o ljudeh-drevesih. Seveda pa moje more niso imele nobene vsebine, zato sem moral vse skupaj zapakirati v zgodbo. In potem sem se spomnil na tisti stari strip iz *Dela*. Epizoda o rojevanju novega ploskoglavca se je namreč super vklapljala v ta koncept. Tako sem oboje združil ter v rekordnem času pripravil scenarij in zgodboris (*storyboard*). Vsebina prve verzije je bila povzeta neposredno po stripu. Bila je precej krajša in na žalost ni delovala. Tudi druga ne. Šele tretja ali četrta je bila kolikor toliko dobra, a se je precej oddaljila od izvirnega stripa.

V opisu stripa ste izpostavili trenutek, ko junak pobegne iz stripovskega okvirčka in se začne sprehajati po časopisu. Ta ideja se mi zdi zanimiva, saj odpira čas in prostor zgodbe in podobe na drugačen način – jo spravi v gibanje.

Perkmandelj, 2011



V tem kontekstu sem pomislila na prevezavo med vašim stripovskim in filmskim ustvarjanjem (animacija kot oživiljanje podobe, ustvarjanje iluzije gibanja). Kako ste se sploh začeli zanimati za animacijo? Kako specifične samega medija (enega in drugega) vplivajo na vašo idejo?

Kot sem omenil, so podobne eksperimente delali že fantje iz skupine Novi kvadrat. Strip *Kulturčniki* je bil nekakšen *homage* tej skupini, danes že malce pozabljeni. Nekakšna zahvala avtorjem, kot so Mirko Ilič, Krešimir Zimonjič, Igor Kordej ..., ki so me v določenem obdobju veliko naučili. S stripom sem se polprofesionalno ukvarjal približno deset let. Stripovski trg v Sloveniji je zelo majhen in nemogoče je preživeti samo od tega. (No, pravzaprav je tudi za animatorje trg majhen, ampak mi imamo vsaj filmske sklade, ki nam pomagajo preživeti. Pri stripu tega ni. Tam si odvisen od trga in mizernih honorarjev.) Edina možnost je bila, da »se prodam« tujcem. In po letih truda sem bil končno pred tem, da mi uspe. Našel sem agenta v Franciji (oziroma je on našel mene), ki je začel navezovati stike s potencialnimi naročniki, vse je kazalo dobro ..., takrat pa sem si premislil! V tujini bi sicer lahko živel od stripov, vendar bi kot začetnik moral risati ves »pofl«, vse, kar bi mi ponudili. To pa mi ni dišalo – v Sloveniji sem sicer imel malo denarja, a vendarle veliko ustvarjalne svobode. Poleg tega so me čedalje bolj zanimali novi mediji, ki so takrat nastajali. Impresionirala me je 3D animacija, zanimalo me je programiranje računalniških iger ... Tako sem se tik pred zdajci odločil, da pozabim na mladostne sanje in začnem z novo kariero. Ustanovil sem Bugbrain, inštitut za animacijo, kjer smo se posvetili animiranim filmom in računalniškim igram (v glavnem izobraževalnim).

Zame je bil prehod iz stripov na animirane filme precej neboleč. Animirani filmi so nekakšna nadgradnja stripov. Preden začneš delati animirani film, moraš najprej narediti zgodboris, ki je v bistvu strip. V naslednji fazi animatorji ta zgodboris pretvorijo v animatik – že skoraj pravi film z zvokom in kadri, ki so po trajanju in obliki precej podobni končnim ... Delo na animaciji je namreč





zelo različno od dela na igranem filmu. Ker je animacija bistveno bolj zamudna, si ne moremo privoščiti (tako kot filmarji), da bi posneli nekaj 100 ur materiala in ga potem v montaži 99 odstotkov vrgli stran. Animatorji skoraj nič ne vržejo stran. Zato je ta uvodna predpriprava (zgodboris, animatik) za nas tako zelo pomembna.

Vsekakor mi je zelo koristilo, da sem v svojem prejšnjem življenju narisal stotine stripovskih zgodbic. S tem sem dobil kilometrino, rutino in postal precej dober pripovednik ... Z delom na animacijah ne moreš pridobiti takšne kilometrine, ker izdelava kratkega animiranega filma traja vsaj nekaj mesecev, če že ne let, medtem ko je kratek strip narisani v nekaj dneh. Tu je količina pomembna. Več ko delaš, več napak narediš in iz lastnih napak se najboljše učiš.

Kako razumete razvoj lastne estetske linije? Vaši animirani filmi (*Perkmandeljč*, *Čikorja an'kafe*, *Celica* ...) se zdijo vsebinsko precej različni, pa vendar so si v podtonu in potezah podobni, močno prisoten je gotovo tudi element humorja. Nekje v srednji šoli sem ugotovil, da bi se spodobilo imeti lasten prepoznavni slog risanja, če že nameravam biti umetnik. Odločil sem se, da bom razvil čim več risarskih stilov in se potem odločil, kateri mi najbolj ustreza. Že v srednji šoli sem si žepnino izboljševal z risanjem za razne časopise. Kmalu sem spoznal, da ilustracijo za otroke težko narišeš v istem slogu kot politično ilustracijo ali tehnično ilustracijo z navodili za uporabo. Zato sem se nehal truditi

iskati en sam stil, ampak sem jih sočasno razvijal cel kup in uporabljal tistega, ki je najbolj ustrežal projektu. Ta zmešnjava stilov je postala še bolj očitna, ko sem začel delati za *Mladino*. Tam smo avtorji nalašč risali v različnih stilih in se pod njih celo podpisovali z različnimi psevdonimi. Malo je bilo tudi zdravega rivalstva, saj smo na ta način kazali, kdo bolj obvlada ... Najboljši je bil seveda Tomaž Lavrič (lanski Prešernov nagrajenec), ki mnoge od teh slogov še vedno uporablja (čeprav že več kot dvajset let praktično sam ilustrira *Mladino*, ljudje še vedno mislijo, da za revijo riše cela četica ilustratorjev).

In tako je naneslo, da nikoli nisem razvil nekega zame prepoznavnega risarskega sloga. Oziroma sem jih razvil preveč, da bi se kakšnega od njih posebej prijel kot »svojega«. Seveda sem tudi sam imel vzornike, ampak vseeno je bil vsak od mojih stilov dovolj originalen in nimam slabe vesti, da sem koga kopiral.

Ne samo likovno, tudi vsebinsko sem se vedno trudil, da je bil vsak nov projekt popolnoma drugačen od prejšnjega. Novi film *Celica* je na primer v vseh pogledih popolnoma drugačen od *Čikorje an'kafe*. Po uspehu slednjega so ljudje od mene pričakovali, da bom delal samo take, lepe risanke, zato sem se z novim filmom nalašč hotel od tega čim bolj oddaljiti. Na podlagi *Čikorje* so si ljudje o meni ustvarili predstavo, da sem nežen in poduhovljen, kar mi je šlo malo na živce. To sem hotel z novim filmom razbiti. Bi se pa z veseljem še kdaj vrnil in naredil kaj po

Mlakarjevih pesmih – načrtoval sem celo serijo filmov po njegovih pesmih. Ampak to je predvsem ogromen producentski zalogaj. Pravijo, da danes ni umetnost narediti film, umetnost je zbrati denar zanj in ga prodati.

Že med delom sem se zavedal, da *Celica* ne bo tako vsesplošno dopadljiva kot *Čikorja*. In res se dogaja, da gre *Celica* mnogim na živce. Ta film izrazito polarizira ljudi: enim je všeč, drugi ga ne prenašajo. Tistih vmes ni veliko. Verjetno je to v redu, saj je najslabše, če si nekje »vmes«, mlačen ... V neki fazi sem resno razmišljal, da bi naredil like bolj karikirane, bolj simpatične, bolj risankaste ... V eni od verzij naj bi bil to otroški film o zdolgočasenih rožicah in o eni, ki ostalim počasi raste preko glave. Tako bi bila zgodba verjetno bolj uspešna. A s tem bi izgubil temačno, zadušljivo vzdušje, ki je bilo inspiracija za film. Tako sem se odločil, da kljub vsemu ostanem pri prvotno zastavljeni ideji.

Pomembno vlogo v vaših animiranih filmih ima tudi glasba oziroma zvočna podoba. Kako razumete odnos med podobo in glasbo oziroma zvokom? Od *Perkmandeljca* (videospota za skupino Orlek), preko *Čikorja an'kafe* po pesmi Iztoka Mlakarja, do *Celice* se zvočna slika izrisuje v močnih potezah, enkrat sicer bolj v ospredju, drugič v ozadju. Kako v vašem ustvarjalnem procesu prevzujete ta dva elementa – glede na naravo izpostavljenih naslovov je verjetno pristop vsakič drugačen.

Zanimivo – malo preden sem prebral vprašanje, me je poklicala Mateja Starič, avtorica glasbe in zvočne podobe filma *Celica*, in sporočila, da je film prejel nagrado na kongresu SoundTrack 2018 v Kölnu, ki je najbolj referenčen evropski festival na področju zvoka v filmu. Seveda si to nagrado malo lastim tudi sam, ker sem jo močno priganjal, če se malenkost pošalim. Običajno se namreč mojstri za sliko in glasbo vključijo čisto na koncu produkcije filma, Mateja pa je na projektu delala skoraj dve leti, torej praktično od začetka. Ogromno sva se pogovarjala in naredila veliko različnih variant. Samo za pesem »Oaiuaaa«, ki jo poje mulc v filmu, je naredila vsaj dvajset popolnoma različnih variant. Večino sem zavrnil, ker je glasba zvenela prelepo, jaz pa sem potreboval pesmico, ki bi šla na živce, ampak si jo vendarle še dolgo ne bo moč izbiti iz glave. Mateja je nadgradila praktično vsako mojo idejo. Na primer v sceni, kjer začnejo ploskoglavci vpiti, sem imel sam v mislih samo (grleno) vpitje. Ona pa mi je predstavila nekaj modernih zborovskih skladb, ki ne slonijo na melodiji, ampak na raznih zvokih in krikih. Tako je iz vpitja nastala hecna kakofonija, nekakšno moderno zborovsko petje. V bistvu je cel film, vsa zvočna podoba, vključno z ambientalnimi zvoki, nekakšna glasba. Res sem vesel, da so v Kölnu to opazili.

Tudi prejšnja projekta sta bila zelo povezana z glasbo. *Perkmandeljca* je bil v osnovi videospot. Z Orleki smo prija-

telji in sosedje in tako so me некоč prosili, da bi jim naredil animirani videospot. Takrat me je sicer že zelo zanimala 3D grafika, vendar nisem imel pojma, kako sploh deluje. Vsega sem se naučil sproti, med delom na videospotu, Orleki pa so potrpežljivo čakali. Od začetka je bila naša ambicija zgolj to, da se spot prikaže na Videospotnicah, ki so bile takrat zelo popularne. Potem pa se je kar sam razširil po internetu. Takrat še ni bilo YouTube in podobnih spletnih video portalov. Filmi na internetu so bili v zelo slabi ločljivosti in moral si čakati celo večnost, da si lahko kakšnega snel. A kljub temu je *Perkmandeljca* postal eden prvih »viralnih« videov (čeprav so bile številke gledanosti bistveno manjše v primerjavi z današnjim) in tako so ga opazili producenti festivala Sundance ter ga povabili na festival. Potem so se stvari odvijale kar same od sebe, brez mojega truda.

Čikorja pa je bil film za mojo dušo! Mlakar ima cel kup pesmi, ki bi jih bilo mogoče zelo lepo animirati, tako da sem imel kar problem izbrati pravo. In kot sem že omenil, upam, da se bo kdaj pokazala možnost, da bi iz njegovih pesmi naredil animirano serijo. Tudi tu je Mateja precej pomagala. V originalu je pesem dolga približno tri minute, mi pa smo jo skoraj neopazno podaljšali na osem minut. Kot zanimivost: obstaja verzija pesmi, v kateri Mlakar poje v angleščini! Prevod je napisal Branko Gradišnik in se celo ujema s sinhronizacijo.

Vrniva se nazaj k *Celici*. Zdi se, da vaš ustvarjalni angažma vseskozi spremlja tudi družbeno-kritična perspektiva. Skozí optiko podobe antiutopistične orwellovske družbe bi lahko gledali tudi *Celico*, na kar namiguje tudi angleški naslov *Box*, ki preigrava frazem »think out of the box«: navsezadnje dečku-ploskoglavcu na koncu uspe pobegniti – vendar kam? V novo (zaporniško celico) ali ven, za žarkom iz Platonove votline, v drugi in drugačen svet? Tesnobno vzdušje, ki ga ustvarite v *Celici*, riše uniformirano in pasivno družbo kot grozljivo resničnost – razumete sodobni trenutek tako?

Ja, malo me je groza, kam gre ta svet. Svet je postal tako zakompliciran in skorumpiran, da ga nihče več ne more razvezati. Problemi so tako veliki, da jih sploh nismo sposobni dojeti, in tako si raje zatiskamo oči, kot da bi se z njimi spoprijeli. Kot ploskoglavci v filmu. Sposobni nismo rešiti niti tako enostavnih zadev, kot so na primer plastične vrečke, ki so ogromen ekološki problem, čeprav bi brez težav lahko preživeli brez njih. Čez noč bi jih lahko prepovedali ali vsaj krepko obdavčili; ljudje bi namesto tega s sabo nosili vrečke iz blaga in problem bi bil rešen. Na tem trivialnem primeru se vidita vsa nemoč in absurd današnjega sveta. Vse skupaj bi morali resetirati in zagnati znova.

Glavni junak v *Celici*, torej deček-ploskoglavec, je karakteriziran kot zvedav fant, ki neustavljivo poje, za kar je kaznovan. Njegovo drugačnost bi tako lahko brali tudi



kot mesto umetnika v svetu (ravno skozi element glasbe), ki je v romantični definiciji potisnjen na rob družbe v svoji običajni nekonvencionalnosti in nenormiranosti. Kako vi razumete vlogo umetnika – torej tudi lastno vlogo – v družbi? Žal je danes vloga umetnikov popolnoma marginalna, za kar smo si v veliki meri krivi sami. Včasih je bila umetnost vrhunec tistega, kar je bilo človeštvo v nekem trenutku sposobno ustvariti. Umetnost je združevala tako znanost kot filozofijo in ju obenem razlagala. Tako je bilo od Altamire in prek Sikstinske kapele pa do Picassa in Charlieja Chaplina. Si predstavljate, kako se je pred stoletji počutil kmet, ki je cele dneve delal na njivi, nato pa je stopil v Sikstinsko kapelo? Ali ko je slišal Mozartovo opero? Dejansko je imel občutek, da so se mu odprla nebesa. Danes so drugi časi. Ljudje niso več izolirani nekje na podeželju, temveč so od rojstva bombardirani z mediji in informacijami. Do te mere, da so postali neobčutljivi in razvajeni. Umetnost pa je malo zašla in postala sama sebi namen. Sam na umet-

nost še vedno gledam precej konzervativno: najprej moraš biti dober obrtnik, šele potem imaš (majhne) možnosti, da boš po mnogih letih truda mogoče postal umetnik. Večina nas ne bo nikoli dosegla te faze. Danes pa na obrtno fazo gledajo z zaničevanjem in jo najraje kar preskočijo ter takoj postanejo umetniki. Umetniške akademije se množijo kot gobe po dežju. Žal kvantiteta ne prinaša kvalitete. Danes se vsakdo, ki ga to vsaj malo zanima, lahko vpiše na umetniško akademijo. Če ne bo sprejet na eno, bo pa na drugo ali tretjo ... Poznam študente likovnih akademij (teh je cel kup), ki so zaključevali študij, pa niso znali niti malo risati. Ko jih vprašam, zakaj so se sploh vpisali na ta študij, odgovorijo, da zato, ker se ni treba veliko učiti. In na ta način majhna Slovenija vsako leto sproducira sto ali celo dvesto novih umetnikov. Ki seveda na trgu ne morejo preživeti, zato životarijo in vzamejo kakršnokoli delo ter se prodajajo skoraj zastonj. In kako ponavadi preživijo lačni umetniki? Ustanovijo nove šole, seveda ... **E**