

# zvonko čoh milan erič

nil baskar,  
nejc pohar



"Bik socializiral Milana Čoha in Zvonka Eriča"

Nekoč sta živel Zvonko Čoh in Milan Erič. Potem je zrasla črna roža, ki ni bila črna roža, ampak rep črnega bika. Ko sta Zvonko in Milan začela vleči rep, so se takoj pojavile težave. Namesto da bi avtorja animiranega filma *Socializacija bika?* (SB?) začela socializirati bika, je bik socializiral njiju. Deset let. Padale so države, rojevali so se otroci, računalniške mašine so drvele, Dolly je zavrtela evolucijo. Meja med realnim in fiktivnim se je tanjšala, mesto zgodovinske identitete je zasedlo svetlobno odkritje skozi projektor oživljenih statičnih sličic. Čeprav v SB? ni več mogoče določiti, kje se konča Zvonko Čoh in začne Zvonko Erič, kje se konča Milan Erič in začne Milan Čoh, kje je meja med njima in bikom, asistentom in profesorjem, čeprav sta avtorja podobna junakom SB? in so junaki SB? podobni njima, je božja naloga opravljena. Užitek biti kreator. Ljubezen do čudeža življenja.

Zvonko Čoh in Milan Erič sta pionirja, prva slovenska celovečerna risanka pa je navkljub hipoma jecljavi naraciji kolosalen dosežek, primerljiv s prvim

zvočnim ali kar prvim slovenskim celovečernim filmom sploh. Še več. Fanta sta tam nedvoumno na svoji zemlji, saj sta jo zrisala in naselila sama. Tu gre pač za demiurško naravo animatorja in njegovega univerzuma, za absolutni dokaz njegovega trdega, kreativnega dela. Če za filmarja lahko vselej posumiš, da se ni dovolj trudil, da te je preslepil s samim dispozitivom 'filma realnih objektov', ti animator z risanko vedno poda konkreten, transparenten, z znojem prepojen dokaz.

SB? se torej zdi kot film, pisan delovnemu Slovencu na kožo, saj mu milo brenka na struno marljivosti in vztrajnosti; če je Slovencu za filme sicer malo mar, pa kljub temu zna prepoznati in ceniti trdo delo (četudi mu je za risani film še mnogo manj mar). Nekaj poučnega je v tej celi zadevi, česar pa ta pogovor ne kani niti locirati niti premlevati. Se pa kljub vsemu še vedno zdi smiseln, ker fanta v medijih še nista povedala vsega, kar bi utegnilo zanimati bolj izbirčnega cinefila, in ker si obilico publicitete navsezadnje tudi zaslužita.



**Bik ima v Sloveniji mnogo pomenov: od tega, da je plemenski, pobesneli, do tega, da rjove, je močan. Vprašanje je torej, zakaj prav bik, zakaj ne žirafa, prašič ali kaj podobnega?**

Č: Bik je v bistvu nastal povsem spontano in ni bil zamišljen na samem začetku. Kratka zgodovina je taka: on (Erič) je bil še pri vojaki, medtem ko sem bil sam doma in sem nekaj risal, delal sem neke animacije in se dolgočasil. Risal sem nekakšne metamorfoze, v katerih punčka puli rožice in jih daje dečku, vse se dogaja zelo hitro. Nato se pojavi črna roža, ki je deklica ne more izpuliti. Trudi se in trudi, a ne more. Postavilo se je vprašanje, kaj naj bi deklica izpulila in on (Erič) je rekel, naj bo roža rep od bika. Deklica je tako izpulila bika iz šopa rož in bik je bil rojen...

Erič: ...kot simbol nebrzdane energije, ki jo je potrebno ukrotiti, ali pa izum. Izumiš recimo atomsko energijo in niti ne veš, kaj to je. V tem smislu je nastal bik – iz zemlje izpuliš rožico, ki ima ogromno nekih lastnosti, od agresije do nežnosti. Konec koncev neko moškost, neko živalsko energijo, agresijo, ker se je tudi vsebina navsezadnje vezala na kontrast med humanim in animalnim, med kulturo in naturo, med razumskim in čustvenim. Vsebina gre sama v neko smer, asociacija je porajala novo asociacijo.

**Nekih eksplicitnih družbeno-političnih podtonov pa v vsebini načeloma ni bilo?**

E: Družbeno politični podton je bil vseskozi prisoten, saj smo spremljali aktualno politiko.

**Film torej korespondira s konkretnimi dogodki?**

E: Čisto natančno ne.

Č: Se pa da reči, da obstaja mnogo aluzij – na primer, ko bik zgubi rdečino, ko... med sekvenco evolucije, kjer so med drugim tudi jasne aluzije na NSK in njeno družbenotvorno vlogo.

E: Ja, ja, pa vojak kot glavna oseba, ker smo bili ves čas obremenjeni z vojsko. Vojska je bila v osemdesetih problematična, tako da ta uniformiranec nedvomno dolguje svojo podobo nekemu času.

Č: Kakšnih drugih političnih tendenc pa nisva nikoli imela, sva v bistvu dokaj apolitična. Bolj se nama zdi pomembno tisto, kar tolče ven, nezavedno, simbolna govorica. Film sva delala brez nekih 'podmuklih' konkretnih pomenov v ozadju.

E: Spor med bratoma je recimo nekakšen simbol za spor med jugoslovanskimi brati, ki ga lahko preneseš na spor med levico in desnico, na spor med Kajnom in Abelom.

**In vaju sama? Sta se poistovetila z glavnima likoma zgodbe?**

E: Ja, to je bila nekakšna zajebancija, kjer sva se zezala iz vsega skupaj, tudi profesor in asistent sta na to vižo, na naju.

Č: Tu je ena od napak filma. Ker so si liki vsi precej podobni, nimaš klasičnega pozitivnega in negativnega lika. Oba sta bolj negativna.

E: To je po mojem v redu. Oba sta predvsem človeška.

Č: Že, a kar se tiče filmske dramaturgije, je izraz močnejši, če je konflikt med likoma bolj poudarjen, zlasti če je lik negativca v odnosu do pozitivca bolj izdelan.

**Ni predvsem Disneyjevska logika?**

E: Mislim, da je boljše, če sta oba lika bolj človeška.

Č: Slabo je z vidika gledalčeve identifikacije: ta rabi lik pozitivca, s katerim se identificira, ga ljubi, za katerega se boji.

**Identifikacije na prvo žogo v vajinem filmu ni. Navsezadnje se težko z enim likom bolj identificiraš kot z drugim.**

Č: Z bikom, pa s kravo, pa zopet z bikom, pa s profesorjem, z ministrom, z Marto in še koga bi se našlo. S komerkoli, saj ni nekega a priori negativnega lika.

**Katere stripe sta brala v gimnaziji in med študijem?**

E: Heh, na prvem mestu Zvitorepca, Panorame, pa Stripoteke, Alana Forda...

**Prerisovala?**

Č: Začel sem s prerisovanjem Zvitorepca, glavna faca pa je bil Pao Pajek. Odličen pa je tudi Muster, odlična zgodba.

**Vplivi akademije?**

Č: Vse risarsko znanje prinašava od tam, same animacije pa sva se naučila popolnoma sama, niti pretirano veliko knjig – pravzaprav niti ene – nisva prebrala. Gledala sva filme in poskušala razumeti, zakaj to deluje.

**Kako sta preskočila s slikarstva na animacijo – glede na to, da sta formalno oba akademska slikarja in da to umetnost v slovenskem prostoru še vedno obdaja avreola posvečenosti.**

E: Do tega naju je pripeljalo prav tako mišljenje, saj sva midva slikala drugače. Animacija je nekaj čisto drugega – predvsem zato, ker se giblje. Zahteva popolnoma drugačen jezik, obenem pa celega človeka. Zato sva v določenih obdobjih 'prešaltala' samo na animacijo, vmes pa sva kdaj tudi še malo slikala.

**Enkrat takrat je zraven prišel še Ivo Štandeker.**

Č: V času, ko smo se družili, je bil on velik ljubitelj stripa in animacije. Prinašal nama je stripe, ki jih je kupoval v Nemčiji in Franciji, in skupaj smo se navduševali nad njimi.

E: Pripeljal naju je tudi k Mladini, za katero sva nekaj časa risala naslovke in ilustracije.

**Kakšna je bila delitev dela? Riše eden predvsem ozadja, drugi pa animira like? Kje se konča eden in začne drugi?**

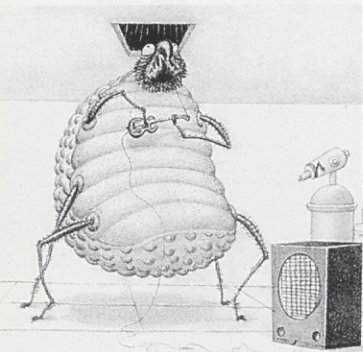
E: Eden riše ene figure, drugi spet druge. Deliva si prav vse, ker sva se s skupnim delom sčasoma naučila prilagajati najina, sicer nedvomno različna stila. Tudi ozadja sva risala oba, figure pa sva včasih risala tudi drug drugemu.

Č: Toliko sva se zverzirala, da sva oba risala vse. Bika, recimo, sva risala včasih oba, drugič spet le eden.

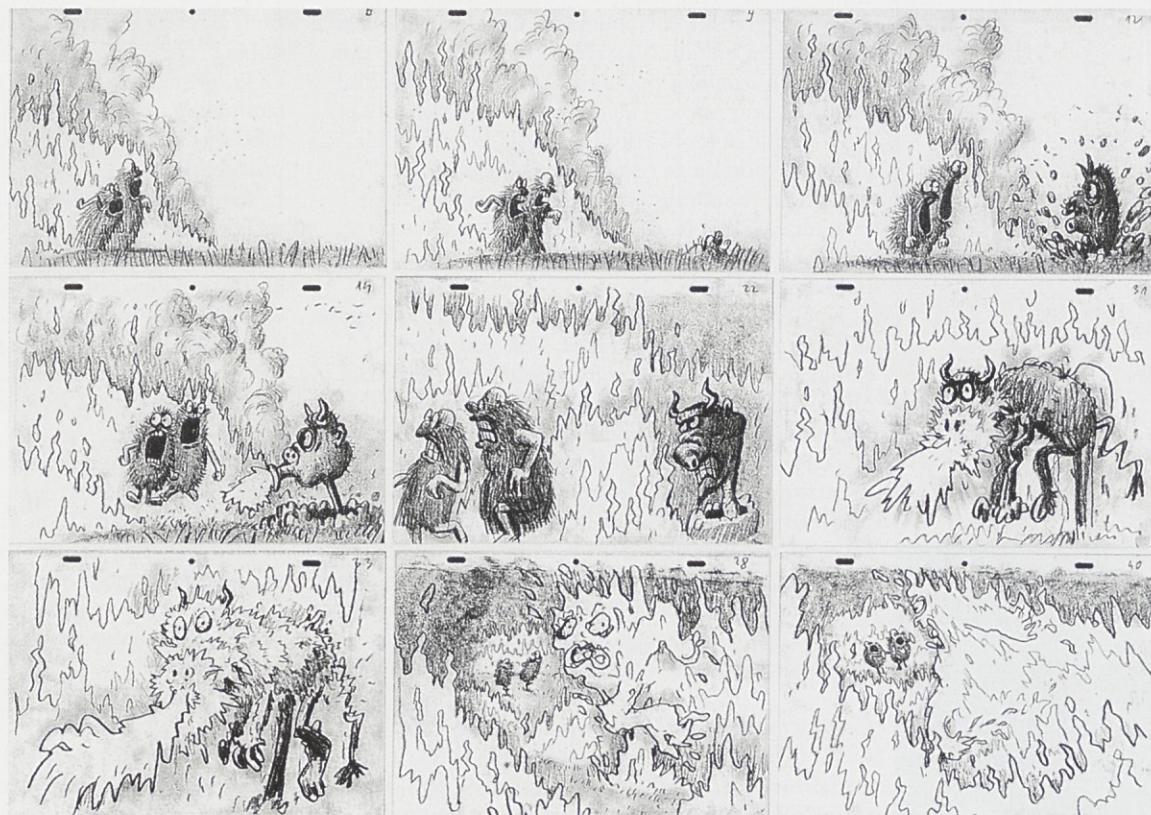
**Filmu se čas precej pozna. Lahko bi počakala še kakšno leto in poskrbela za boljšo postprodukcijo. Sta pohitela zato, ker sta bila tempirana na festival?**

Č: Morala sva končati, ker so nama že vsi viseli na vratu. Sklad je hotel rezultate, denar za *blow-up* so dali že pred tremi leti, filma pa od nikoder... Zato sva preprosto morala končati.

**Kdaj sta narisala zadnji *frejm*? Letos? V sredo pred premiero?**







Č: Zadnji kader, kjer sedita bik in krava v noči na travi in gledata v vesolje, sva dodala pet dni pred Portorožem. Ugotovila sva, da pač še nekaj manjka. Pozabila sva na *happy end*.

Kako sta se počutila v Portorožu, kjer se je bolj 'verbalna' publika, nevajena vizualne govorice, smejala predvsem besedam in manj vizualnemu humorju, podobam in njihovim transformacijam? Je zvok morda na trenutke sliki jemal primat?

E: Ja, zvočno je film pregost in to bomo zdaj popravili. Premalo je dramaturških elementov, akumuliranja energije in izpostavljanja tišine, s katero se kaj pove, ves čas je vse podloženo z glasbo, s šumi. Naredili bomo temeljit remiks in vse skupaj počistili, da bo film bolj napet. Da se zgodba ne bo valila z vsemi tremi elementi – z dialogi, zvoki in glasbo. V določenih trenutkih dialogi izgubijo poanto in napetost, ker zadaj igra muzika in se slišijo neki šumi. Tekst tako izgubi vrednost.

Č: Tekst je tam zgolj zaradi razumevanja zgodbe, junaki govorijo samo zato, da povežeš dogajanje.

E: In glede na to, da smo film na koncu tako hitro zmašili skupaj, ga nismo imeli priložnosti pred festivalom niti enkrat videti. V Portorožu sva ga prvič videla v celoti, brez pavz.

Pa se strinjata, da je publika v Sloveniji bolj verbalna, da se ne zna sprostiti ob vizualni naraciji?

E: Publika ni navajena take govorice. Ko rečeš risanka, vsi vidijo Levjega kralja, Herkula, Anastazijo... Poznajo morda še *Cartoon Network*, nad katerim se zgražajo, pa sploh ni tako slab, poglejte samo *Cow and Chicken*...

Kaj pa sodobna japonska animacija, ki predstavlja največjo svetovno produkcijo risanega filma?

Č: Ne poznam je preveč dobro; tisto, kar poznam, pa je bolj *bulšit*.

E: *Akira* je tehnično perfekten film, risba je super. Veliko teh filmov pa je štanca.

Sta kdaj med nastajanjem SB? pomislila, da bi lahko z bolj ikonično risbo hitreje in bolj učinkovito realizirala svoje ideje?

Č: Razmišljala sva tudi o poenostavljanju risbe, vendar v drugih projektih. V SB? sva se odločila za trodimenzionalnost, za senčenje s svinčnikom. Gledalcem je verjetno težko držati uro dvajset, saj marsikoga moti nekoliko groba risba, svinčnik, roka, ki je notri. Vse je nekako preveč živo, plapolala, diha, tu ni nobenega glanca. Če bi midva imela toliko denarja, kot ga ima Disney, bi gledali remek delo, hahaha. Pri nas nimamo niti trik studija za 35 mm kamero, kar je velika škoda, zato smo vse snemali na 16 mm in ob presnemavanju zgubili veliko mehkoobe, ostrine, povečal se je raster. *Blow-up* smo delali v Budimpešti in to je škoda.

Predpostavimo, da se na AGRFT osnuje katedra za animacijo. Bi sprejela mesti predstojnikov?

E: Na oddelku za oblikovanje ALU obstajajo resne ambicije za ustanovitev tovrstne katedre. Sami so predlagali, da bi prišel tudi Zvone.

Vso srečo. Kaj pa film, lahko SB? računa na kakšen finančni izkupiček?

Č: Zaenkrat nisva zaslužila nič, če pa bomo prodali kakšno kopijo, bova dobila kakšen procentek.

Kje bo film v prihodnje, bo obletaval festivale?

E: To je težko reči. Pogovarjamo se, da bi ga poslali v Ancey, letos je tu še Zagreb, vendar smo zamudili rok – potekel je v ponedeljek, mi pa smo končali v torek. V Ancecyju pa je vse možno. V Zagrebu nimajo kategorije celovečercer, ker jih je premalo, Ancey pa je bojda usmerjen bolj komercialno. Včasih so bili festivali bolj povezani in so se medsebojno dogovarjali, kaj bo kdo prevzel. Midva sva v osemdesetih hodila v Zagreb – greš tja, gledaš animirane filme od zore do mraka, hodiš kot junaki, pijačo naročaš kot junaki. Res, čisto padeš noter. In nasploh je s filmi, kot so *Tup tup*, *Idu dani*, *Sad* je





manija, zagrebška šola animacije nekaj izjemnega tudi v svetovnem merilu. Na začetku sedemdesetih so tam animatorji izumljali popolnoma nov jezik. Daleč od tega, kar smo nekoč – ali danes – videli na televiziji. Č: V medije in k občinstvu pricurlja le komerciala, saj imajo TV postaje za risane filme omejujoče standarde; to morajo biti seriali, najmanj petnajst komadov. Škoda je, da so kriteriji tako zelo ozki.

#### In kinematografi?

E: Komercialno to verjetno ne bo uspešnica. Vrteti pa se začne najverjetneje oktobra. Veš, ljudje so res razvajeni s hitro tehnologijo, obenem pa Američani obvladajo filmsko obrt, ustvarjanje napetosti. Pri nas tega manjka. Gre za vprašanje, kako dobiti filmsko emocijo, kar je izredno težko. Poleg mnogih dramaturgov tako delajo na enem Disneyevem projektu celi štabi animatorjev; nekateri so specialisti za vodo, drugi se ukvarjajo le z ušesi različnih živali... Č: S scenarijem sva se midva ukvarjala povsem sama in ob tem naredila tudi kakšno popolnoma amatersko napako. Pač pa imava to srečo, da vse, kar se nama ponesreči, izpade, kot da bi bilo storjeno namenoma.

#### Česa se nameravata lotiti v prihodnosti?

Č: Če dobiva kak denar, bova čimprej začela s **Socializacijo II**, ki bi lahko nadgrajevala prvi del. In šlo bi hitreje – tri, štiri leta. Delala bi z ekipo, liki so izdelani, ozadja so izdelana, tu so že vsi karakterji, ki jih je potrebno postaviti v nov kontekst, vse luknje iz enke lahko pojasniš z dvojko, obenem pa nastaja nova celotica. Kot na primer Kurt Vonnegut, pri katerem so vsi liki povezani, vse je prepleteno. Genialno.

#### Če bosta vsakič znova pojasnjevala luknje, utegneta Biku nadaljevanja risati še par desetletij!

Č: Hehe! Če bova nadaljevala, bova zgodbo predvsem vlekla naprej. Drugi del naj bi se dogajal predvsem v gradu, v barvah. Zemlja kot manj ključno prizorišče pa v črno-beli tehniki, torej obratno kot v *SB*?. Videli bi lahko celotno notranjost gradu, strojnico, kralja, služabnike, vendar je trenutno vse še v najinih glavah. Predvsem bi se filma lotila drugače. Najprej bi naredila zelo trden scenarij, čeprav nama je ohlapnost scenarija doslej omogočala, da sva zraven sploh zdržala. Če imaš vse striktno izdelano, se ti včasih ne ljubi, je res naporno. Če pa si lahko privoščiš kak izletek, te že bolj prime.

E: Delala bi lahko bolj načrtno, zgubila bi manj časa. Če bi bila zdaj bolj natančna, bi prihranila deset minut filma, torej pol leta dela.

#### Je od *SB*? ostalo kaj materiala?

E: Nekaj sva vrgla ven, za kar nama je zdaj žal. Še celo seks med Marto in asistentom, ampak to je avtocenzura. Na prigovore nežnega spola.

#### Še vedno lahko naredita *director's cut*, če je seksa res kaj več. Kakšna pa je v filmu vloga vesoljske bolhe Barbi? Rokenrol?

E: Eden izmed razlogov zanjo je bila vpeljava zapacane, umazane rokenrol muzike, bolha sama pa ima v filmu vlogo nekakšnega klona, ki ga je ustvaril profesorjev brat. Ostali insekti naj bi predstavljali bugi-vugi bend, ki bi osvajal vse lestvice sveta. Malce naju zanima, če sta v teh desetih letih kdaj pomislila, da bi našla majhno ekipo animatorjev in zmogljiv računalnik? Stvar bi verjetno tekla hitreje. Sta se bala sodelovanja, ker bi vama drugi pokvarili

#### film, ali koga drugega pri nas sploh nista mogla dobiti?

Č: Ja, pri nas je zelo težko dobiti animatorje, ker se s tem ukvarjajo le redki; tisti, ki pa se ukvarjajo, imajo tako specifično govorico, da bi se najini le stežka prilagodili.

E: Avtorska risba je za ta film ključna. Od vsega začetka je bil mišljen kot avtorski risani film. Če bi hotel nekoga najti, bi moral biti na enaki valovni dolžini z najino risbo, kar je zopet težko.

Č: Vzgojiti bi morala mlade kadre. Saj sva poskušala – nekaj časa sva imela par punc z akademije, ki so nekaj znale, dobila sva nekaj denarja in sva jim plačala, da so nama rezljale figurice.

#### Pa računalnik? Verjetno bi vama prihranil vsaj delo z izrezovanjem figuric.

E: V tistem času jih še ni bilo, ni bilo Silicon Graphics in vsega tega, pa tudi tip risbe je tak, da računalnik ne bi bil zelo uporaben.

Č: Svinčnik ima raster in sivine, preveč je *handy made* za računalniško obdelavo. Čeprav bi se danes to že dalo, dalo bi se delati ozadja, kombinirati z animiranimi deli.

#### Kaj pa sekvenca z barvno spiralo – je narejena z pomočjo računalnika? Videti je namreč precej sintetično.

E: Ročno. Naslikana spirala, razostreno posneto na nekem gramofonu, ki se vrti.

#### Sta to naredila proti koncu ali že prej?

Č: Prej, prej. To je staro že kakšna tri leta.

#### Vaju kaj mikajo tudi 'pravi' filmi?

E: Mikajo. Če bi imela priliko, bi poskušala združiti animacijo in film – tako da bi uvedla stop-trik in animacijo realnih objektov. To smo pravzaprav že storili z Amirjem Muratovičem v filmu **Utrinki s snemanja**.

Č: To je bila Amirjeva ideja, midva sva predlagala animacijo. Na prvem mestu pa smo se igrali. Povrh vsega gre stvar še precej hitro – utrinke smo v lagodnem tempu posneli v desetih dneh.

E: Glede na to, da sva risala deset let, ha, ha, ha.

Č: Ja, risanje je popolnoma nekaj drugega, čeprav bi se dalo na tak način narediti celovečeren film.

Uporabljala bi lahko vse vrste gibanja: burleskni tip, *slow-motion*, stop-trik kamere, risanje, računalnik. Nastala bi verjetno zanimiva godlja.

#### Vrnimo se na ključni motiv *SB*? – evolucijo. Sta fascinirana z razvojem vrste, bereta evolucijske teorije, genetske ekspertize, politične analize in študije o škodljivosti kajenja?

E: Ne, ne. Vsebina je padla povsem po naključju.

Č: Res pa je, da sva začela z ljubeznijo do vsega kar nas obdaja, ljubeznijo do fizike, do biologije, do čudeža življenja. Celica je res fenomen, atom je res fenomen, a obenem je mogoče film gledati kot zajebancijo na račun pretirane ambicioznosti v zvezi s tem, kako najti nekaj novega, odkriti super celico, nekaj narediti na silo. Kritiko znanosti.

E: Če že hočeta, kritiko človeka, ki se kot bik zaganja v nova vrata in jih poskuša nasilno odpreti, se prebiti naprej in si odpreti nove eksistenčne prostore. Na nek način je ujet med makro in mikrokozmos. Etimološko nas beseda animacija po najinih podatkih pripelje do latinskega glagola animare, torej navdušiti.



Odtod do anime, se pravi do duše, duha, pa je le še korak.

Č: Ja, ja, liku z animacijo vdahneš dušo.

**Kje je meja med statično sličico in animirano podobo? Koliko sličic na sekundo oživlja?**

E: Film teče s hitrostjo 24 sličic na sekundo. Če hočeš, da gibanje teče povezano, lahko vsako risbico posnameš z ena ali pa celo z dva, se pravi, da lahko vsako fotografiraš tudi dvakrat. Film je v tem primeru nekoliko počasnejši in prav na podlagi tega prevaraš oko, ki ne zazna, da sta po dve risbici isti. Obenem pa profitiraš na dveh sličicah. Vendar pa prihaja do majhnih odstopov, celo pri Disneyu. V *SB?* je tudi en *slow-motion*, v delu, ki parafrazira *Odisejo v vesolju*, kjer lik vzame kost in tolče mamuta. V tem delu je za eno sekundo narisanih petdeset risbic, ampak tega se ponavlja ne počne. Ha, ha, bi bilo pretežno. Stvar je bolj relativna.

**Kdaj se je pričela korespondenca med igranim in risanim filmom? Kdaj se je animator zavedel položaja kamere in ga pričel spreminjati?**

E: Šele v šestdesetih, sedemdesetih, ko so začeli intenzivneje vključevati pogled subjektivne kamere, kar je kmalu postalo modno. To je animirani film prevzel od igranega filma.

**Razvoj animiranega filma skriva še precej zgodovine. V tem kontekstu se zazdi, da se *SB?* zgleduje tudi pri animiranih filmih iz tridesetih let in jih ponovno odkriva.**

E: Vedno nama je bila vseč nekoliko starinska animacija. Winsor McCay, ki je že v tistih časih postal kulturni. In njegov genialni *Little Nemo*. Klasični tip animacije, s katerim se je najlažje identificirati. Novi tipi animacije, na primer *Cow & Chicken*, pa ponujajo cinično distanco in predvsem drugačno, bistveno bolj ploskovito risbo, v nasprotju s starejšo bolj plastično.

**Kakšna pa je vajina filmofilska kondicija?**

E: Zelo rada hodiva v kino. Čeprav, določeni filmi so vedno bolj namenjeni določeni populaciji. *Nightmare before Christmas* je na primer popolnoma drugačen kot *Evita* ali pa *Beetlejuice*... Drugače pa... *Delikatosa* in *Mesto izgubljenih otrok* – jaz sem padel dol. Končno dva evropska filma blizu Felliniju in drugim mojstrom. *Lom valov*, *Brazil*...

**Kdo je potunkal zajca Rogerja? je bil vseč vsem.**

Predstavljal je idealno sintezo med podobami dveh redov, ki so v simbiozi zaživele znotraj istega plana. Zakaj torej zajec Roger ni zaplodil kupa podobnih filmov, če odštejemo precej bebasti *Space Jam*?

Č: Ker gre za tehnološko izredno zapleten proces, ki se komercialno ne izplača. Je pa genialno, genialno. Vse je v isti svetlobi, sence. To je remek delo. Če bi bilo to bolj enostavno, bi tovrstnih filmov mrgolelo. Američani delajo biznis le, če se splača.

**In vidva?**

Č: To je užitek. Biti kreator, ustvarjalec. Če tega užitka ne bi bilo, animiranega filma sploh ne bi delala. Nihče ne bi zdržal. Prav umetnost kreiranja novega sveta, oživitve novih oblik, spravljanja v gibanje, te drži in ohranja pri tem delu, te sili, da vztrajaš.

E: Z računalniki pa to morda celo potenciraš. Sanje o iluziji so ti morda speljali v utopijo renesanse, ki je z

odprtjem slikanja svetlo-temno (*chiaro-scuro*) odprla popolnoma novo polje v slikarstvu. Prinesla je predvsem močno vizualizacijo iluzije, kar računalniki mogoče še nadgradijo z gibanjem, glasbo, z virtualno resničnostjo.

**Obenem pa živimo v času, ko je moč dvomiti o genezi podob in se spraševati o njihovem vplivu na percepcijo realnosti ter z njo identitete gledalca/gledalke. Pred leti je bila prisotna hecna bojazen, da bodo igralce/igralke nadomestili umetno generirani liki. Danes, ko je kloniranje fizična realnost, je omenjena debata pozabljena, hkrati pa tehnologija zmagovito stopa dalje.**

Č: Strah je bil vedno prisoten in vedno bo, vedno je malo prisoten. Film je še vedno kreativno delo, za njim pa stoji avtor, ki si zmišljuje zgodbo, like, ohranja svojo fikcijo in svojo vizijo. Obenem pa je treba biti vedno bolj subtilen, da ločuje like posameznih filmov in plavaš med posameznimi žanri, če je o njih še mogoče govoriti, predvsem v Hollywoodu, ki je blazno močan in je poplaval celotno tržišče.

**Se je potrebno temu upreti?**

Č: Zoperstaviti se je mogoče le z ustvarjanjem drugačnih oblik.

**In konkurirati. Bi imela Oskarja?**

E: Oskarjev pa ne bo, to se ni za bat. Naša produkcija je proti njim *Altamira*, predjamska, ha, ha, ha.

**Prav to navdušuje – bi se strinjala, da animatorjevo opravilo nosi še pomen več kot opravilo navadnega režiserja: poleg 'izvirne prakse' predjamskega človeka, pred katerim je le stena v *Altamiri*, vedno znova ponavlja tudi svetlobno odkritje bratov Lumière?**

Č: Od prve risbe na steni do hipermoderne risbe ob koncu zgodovine, ko bik postane stroj, totalen tehno, sva v *SB?* sledila prav tem prehodom, prerezo časa.

**Za konec majhna špekulacija. V kolikšni meri je podtanjena video kasete z možnostjo direktne ponovitve, *ripleja*, določala mejo med realnim in fiktivnim ter s tem krotila gledalko/gledalca, ju spet spuščala na realna tla in razbila identifikacijski moment?**

E: Z uporabo prerolavanja sva se spet zajebavala na račun medijske moči, ki premika meje realnosti do te mere, da pozabiš na lastno telo, ko pa se z njim spet srečaš, ugotoviš le, da je telo kljub temu, da ga vodi fantazija, telo, ki ne more odpluti v fikcijo. To pa kaže tudi na omejenost tehnologije, ki še vedno ne nudi pobega iz realnega življenja, čeprav je res, da lahko skozi nove medije, na primer internet, dobiš podatke o svojem lastnem telesu, umu in duši.

A vendar je to pobeg, eskapizem. Idealno življenje – sedeti pred ekranom in gledati spote.

Č: To so praktične stvari. Tehnologija poskuša človeku omogočiti čim lažje preživetje, obenem te zasužnjuje, a tudi osvobaja. Klic k naravi je latentno prisoten, čeprav bomo nekoč morda živel v hipermodernosti. Mogoče bo nekoč dovolj, če boš vohal eno rožico, bikov rep. •

